

CYBERPUNK

SKELETON KREW - Végre dübörög a banda, és senki nem állhat útjukba. Ők az "ellenállhatatlan" trió.
MANGA MÁNIA - A legendás Blade Runner utódjai elevenednek meg a manga-stílusú rajzfilmekben.
CYBERIA - Vérbeli cyber történet arról, hogy milyen sors várhat egy megrögzött komputer-kalózra (!).

FANTASZTIKUM

NOCTROPOLIS - Életre kelnek egy képregény karakterei. A főszereplő pedig Te leszel.
COMMANDER BLOOD - Az egyik legelvontabb PC CD-s úr-örület, amely Captain Blood nyomdokain lépdél.
SPACE FEDERATION - Egy startégiái-játék, melyhez villámgyors döntések és fürgé ujjak szükségesek.

ÉS A REALITÁS

WING COMMANDER 3 - Mire képes ma a filmgyártás és a számítógépipar, ha összeállnak? Ne tudjátok meg...
SONY PS-X - Ha játékkeremben akarod érezni magad, ki se mozdulj a szobadból. De a szadat azért csukd be!
ZEEWOLF - Merföldkő az Amigára készült akciójátékok sorában. Mégis van uj a nap alatt?!



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

AZ ÁRAK 1995. FEBRUÁR 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	19999.-
MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 2 db CONTROL PAD	24999.-
MD VIRTUA SET: MD II alapgép + VIRTUA RACING + 2 db CONTROL PAD	25999.-
MD ALADDIN SET: MD II alapgép + ALADDIN + 2 db CONTROL PAD	21999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD	17999.-
SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 2 db CONTROL PAD	21999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül	8999.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND	11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD	7499.-
---	--------

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék	15999.-
--	---------

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	32999.-
-------------------------------------	---------

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS	129999.-
---	----------

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RAGE RACER	149999.-
---	----------

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES CONTROL PAD	2999 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick)	5999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3999 Ft	GAME BOY-hoz	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1199 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
ALLEN BREED TOWER ASSAULT	3999
APOCALYPSE	3999
ARCADE POOL AGA	1999
ARCHER MACLEAN'S POOL	2999
AWARD WINNERS	2999
BAAL	3999
BANSHEE-AL200	4999
BATMAN RETURNS	2999
BEAU JOLLY COMPILATION	4999
BENEFACTOR	3999
BIRDS OF PREY	2999
BLUB	3499
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRIAN THE LION-AL200	1499
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	2999
CONQUEROR	899
CYTRON	1999
DEATHBRINGER	1499
DESEK STRIKE	2999
DISPOSABLE HERO	3999
DUNE 2	3999
DYING WARS	999
ELEMANIA	2999
EPIC	2999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS	2999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	3999
F 29 RETALIATOR	2999
FIELDS OF GLORY AGA	4999

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

4999Ft

FINAL FIGHT	1999
GEARWORKS	1499
GLADIATORS	1999
GOAL	2999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 200	1999
HINDY HEAT	1999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JACKSON POINT	2999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
K240	1999
KICK OFF 3	3999
KILLING GAME SHOW	1999
KINGS QUEST 1	2999
LAST BATTLE	1999
LAST NINJA 3	1999
LEANDER	1999
LIFE AND DEATH	1999
LINKS GOLF CHALLENGE	4999
LION KING AGA	4999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOTUS TRILOGY	4499
MANAC	1999
MENACE	999
MIG 29 SUPER FULCRUM	3999
MORTAL KOMBAT	4499
NIGEL MANSELL WORLD CSHIP	1999
NINJA REMIX	1999
NIPPON SALES INC.	1999
NORTH AND SOUTH	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STEALTH	1999
OUT TO LUNCH	1999
OVERKILL AGA	1999
PANZA KICK BOXING	1999
PINBALL FANTASIES	3499
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMIER MANAGER 2	1999
PRINCE OF PERSIA	1999
RED ZONE	1499

RISE OF THE ROBOTS

(A500+/600/1200)

4999Ft

ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RUNNING MAN	1999
RVE HONDA	1999
SEKON SAMURAI-AL200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	2999
SIBERIA SOCIETY	3999
SINK OR SWIM	1999
SPECIAL FORCES	3999
SPEEDBALL 2	1499
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2050	4999
TELEVISION CO GP	1999
TRIPLE ACTION VOLUME I	4999
TEAM SUZUKI	999
TENNIS CUP	1999
TERMINATOR II ARCADE	3999
THE GREAT TEST	4999
THEME PARK AGA	4999
TOY GEAR	3999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UFO AGA	4999
UNIVERSE	3999
VIZ	999
WING COMMANDER	2999
ZACK MCKRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ES QWAK	3999

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

5999Ft

BANSHEE	5999
BATTLE TOADS	3999
BRIAN THE LION	4999
BURBA AND STIX	3999
CANNON FODDER	5999

CHAOS ENGINE

CHUCK ROCK	4999
CHUCK ROCK II	3999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
GUNSHIP 2000	3999
HEIMDALL II	5999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	5999
INSIGHT TECHNOLOGY	3999
INTERNATIONAL KARATE	2999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999

JUNGLE STRIKE

4999Ft

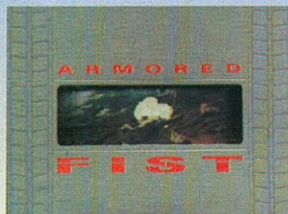
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999
LITTLE DEVIL	5999
LOTUS TRILOGY	7999
MYTH	2999

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

G-FORCE AKCIÓ!

ÉREZD ÁT A CSATÁK HEVÉT!



Eredeti ár: Akciós ár:

G-FORCE + ARMORED FIST (PC3,5") =	14998.-	12000.-
G-FORCE + ARMORED FIST (PCCD) =	15998.-	12000.-

CSAK A HÁTSÓ OLDALON LÉVŐ SZELVÉNY FELHASZNÁLÁSÁVAL ÉRVÉNYES!!!

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

576 LEVEGŐ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvétel postázzuk azt!

- NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.** 4999
PINBALL FANTASIES 4999
PREMIERE 2999
PROJECT X ÉS F1 CHALLENGE 7999
RENE OF ROBOTS 4999
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION 4999
STRIKER 4999
SUBWARR 2050 4999
SUMMER OLYMPIX 1999

664 KAZETTÁK

4 MOST HORROR 699
 ACROBET 699
 ALTERED BEAST 699
 BALLON BATTLE 699
 BONANZA BROTHERS 699
 CARNAGE 699
 CASTLE MASTER 699
 CREATURES 699
 DEEP STRIKE 699
 DELTA 699
 DEMON BLUE 699
 FIS 699
 F19 STEALTH FIGHTER 699
 FINAL FIGHT 699
 FLIMBO'S QUEST 699
 GA FOR GOLD 699
 GREEN BERET 699
 INDIAN JONES AND LAST CRUSADE 699

INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS 699Ft

ITALY 1990 SOCCER 699
 LAST NINJA 699
 LAST NINJA 3 699
 LEMMINGS 1999
 MULTIMIX 1 699
 N.Y.T.H. 699
 NIGHTSHIFT 699
 OTRUN 699
 OTRUN EUROPA 699
 PIPE MANIA 699
 R TYPE 699
 SHADOW DANCER 699
 SILENT SERVICE 699
 SMASH IT 699
 SOLO FLIGHT 699
 SPIFFER 40 699
 STEEL 699
 STEVE SNOOKER 699

STREET FIGHTER II 699Ft

SUPER MONACO GP 699
 SUPER SPACE INVADERS 699
 TECHNOP COP 699
 TETRIS ÉS KIKUGI 699
 TURRICAN 699
 TURRICAN II 699
 TUSKER 699

664 GYŰJTEMÉNY

GNORIMOUS 20 999Ft

LEMEZEN AZ IDEALIS MEGLEPETÉS 20 JÁTÉK ÉG Y DOBOZBAN 999
 2 HOT 2 HANDLE 999
 -LEMEZEN -KAZETTAN 999
 HOLLYWOOD COLLECTION 999
 -LEMEZEN -KAZETTAN 999

664 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

ACTION FIGHTER 699
 ADDAMS FAMILY 699
 ALFONSO 699
 BAAL 699
 BATMAN THE MOVIE 699
 BLUES BROTHERS 699
 BUDOKAN 699
 CABAL 699
 CAPTAIN FEZZ 699
 COOL CROCK TWINS 699
 DAILY HORSE RACING 699
 DALEK ATTACK 699
 DEMON BLUE 699
 DYNASTY WARS 699
 ELVIRA ARCADE 699

F-16 COMBAT PILOT 999Ft

F19 STEALTH FIGHTER 999
 GINORMOUS 999
 HUDSON HAWK 999
 JAMES POND 999
 JAWS 999
 KIDS PACK 999

LEMMINGS 1600Ft

LETHAL WEAPON 799

LONG LIFE 999Ft

NO LIMIT 999Ft

OPERATION HORMU 699
 OPERATION THUNDERBOLT 699
 PIT STOP II 699
 POPEYE COLLECTION 699
 RAINBOW ISLANDS 699
 RICK DANGERUS II 699
 ROADRUNNER 699
 SECURITY ALERT 699
 SHADOW WARRIORS 699
 SLEEPWALKER 699
 TETRA 699
 STRIDER II 699
 STUNT CAR RACER 699

TETRIS ÉS KIKUGI 699Ft

THE UNTOUCHABLES 799
 WINTER SUPER SPORTS 92 699
 WRATH OF THE DEMON 699

DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

3D POOL 999
 BIONIC COMMANDO 999
 CARRIER COMMANDO 999
 INDIAN JONES AND LAST CRUSADE 999
 INTERNATIONAL SOCCER 999
 DR. RIBBITON'S MEAN MACHINE 999
 RICK DANGERUS 2 999
 STUNTCAR RACER 999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 9900
 ADVENTURES OF DR. FRANKEN 9900
 BATTLE BLAZE 7900
 BOMBERS 9900
 CRAZY CHASE 9900
 DOUBLE DRAGON V 9900
 GEMTITE 7900
 HARLEY 9900
 INTERNATIONAL TENNIS 9900
 JIM POWER LOST DIMENSION 9900
 JURASSIC PARK 9900
 KENDO RAGE 7900
 L'ANNIVÉRIE MAN 9900
 OPERA TON LOGIC BOMB 9900
 PANTHER GOES TO HOLLYWOOD 9900
 POWER RANGERS 11900
 SUPER PLAY ACTION FOOTBALL 7900
 THE UNTOUCHABLES 9900
 X-KALIBER 2097 8900
 WIZARD OF OZ 8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY II 5500
 ADVENTURE ISLAND 5900
 BARLEY SHIT UP AND JAM 9900
 BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON 9900
 BATMAN AND ROBIN 9900
 BLACKHAWK 7900
 BRUTAL 9900

CHOPLETTERS 3 6900Ft

CLAYMATES 8900
 CLYFANGER 8900
 CIPHER 6900
 DUFFY DUCK 5900
 DOWNTOWN COUNTRY 11900
 EARTH WORM JIM 9900
 EQUINOX 6900
 FLASHBACK 7900

WELL BOTTLE RACING 9900Ft

GHOU PATROL 7900
 INCREDIBLE HULK 10900

INDIANA JONES GREATEST ADV. 9900Ft

JUNGLE BOOK 9900
 LEGEND 9900
 LEMMINGS 2 9900
 LION KING 9900
 LOST VIKINGS 9900
 MAGIC 9900
 MAXIMUM CARNAGE 9900
 MEGA MAN X 9900
 MICKEY MANIA 9900
 MICRO MACHINES 9900
 MORTAL KOMBAT 2 11900
 MR. NUTZ 9900
 NIGHT MANSELL 9900
 OUT TO LUNCH 9900
 PAC ATTACK 9900
 PARODIUS 2500
 PILOT WINGS 6900
 PITFALL 9900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ADVENTURE ISLAND II 3900
 BART VS JUGGERNAUTS 3900
 BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON 3900
 BILL AND TED 3900
 CASTLEAN 3900
 CHOPLETTER 3 4900
 DONKEY KONG 4900
 HOKUS 3900
 HUDSON HAWK 3900
 JETSONS 3900
 KIRBY'S DREAM LAND 4900
 LEMMINGS 2 4900
 N.B.A. JAM 4900
 OUT TO LUNCH 4900
 PAPERBOY 3 4900
 POP AND TWINBEE 4900
 ROAD RUNNER 4900
 SMURFS/HUPPIKÉK TÖRPOK 4900
 SPANKY'S QUEST 4900
 TESSERA 3900
 TINY TOON 4900
 TINY TOON ADV. WACKY SPORTS 4900
 YOGI BEAR LEON 4900
 WARLD LAND 3 4900
 WWF RAW 4900

32X JÁTÉKOK

DOOM 13900
 STAR WARS ARCADE 13900
 VIRTUA RACING DELUXE 13900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

AWESOM POSSUM 8900
 BALL-Z 8900
 BARNEY THE DINO 7900
 BATMAN RETURNS 5900
 BELLE'S QUEST 7900
 BOB AND STIX 6900
 RUBBA AND STIX 7900
 BURST 2 8900
 CANNON FODDER 8900
 CASTLEMAN BLOODLINES 7900
 CHESTER CHEETAH II 7900
 COMBAT 92 7900
 CRASH DUMMIES 7900
 DR. RIBBITON'S MEAN MACHINE 9900
 DRAGON 9900
 DYNAMITE HEADY 9900

EARTH WORM JIM 9900Ft

ECCO THE DOLPHIN 2 9900
 FIFA SOCCER 95 9900
 GARRET TWINS 9900
 IMG INT. TOUR TENNIS 7900
 INCREDIBLE HULK 9900
 JAMES BOND 4900
 JIMMY WHITE SNOOKER 6900
 JUNGLE KING 9900
 JURASSIC PARK RAMPAGE 9900
 KING OF THE MONSTERS II 9900
 LION KING 9900
 LOON 9900
 MADDEN NFL FOOTBALL 94 9900
 MAXIMUM CARNAGE 9900
 MEGA TURRICAN 4900
 MICKY'S ULTIMATE CHALLENGE 8900
 MICRO MACHINES 4900
 NIGHTY NITE 4900
 MORTAL KOMBAT 2 11900
 N.B.A. JAM 9900

LEAVE 95 9900Ft

NFL FOOTBALL 94 8900
 NHL HOCKEY 94 7900
 NHL HOCKEY 95 8900
 NIGEL MANSELL 8900
 ONSLAUGHT 8900
 OTTERRA 8900
 OUTRUNNERS 9900
 PIRATES OF THE DARK WATER 9900
 P.T.F.A. 9900
 POPULOUS 2 8900
 PRINCE OF PERSIA 8900
 RISE OF ROBOTS 9900

ROCK AND ROLL RACING 8900Ft

SECOND SAMURAI 4900
 SONIC SPINBALL 6900
 SOCKET 6900
 SOKRATER 9900
 SUBTERRANIA 8900
 TAZMANIA II 9900
 TINY TOONS 9900
 TMNT TOURNAMENT FIGHTERS 9900
 TONS 9900
 URBAN STRIKE 9900
 WOLF CHILD 7900
 WOLVERINE 9900
 WWF RAW 9900

ZERO TOLERANCE 8900Ft

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS 7900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ASTERIX 2900
 BATMAN RETURNS 2900
 BATTLE TOADS 3900
 CHUCK ROCK 2 3900
 COOL SPOOT 4900
 DONALD D. DEE DUCK TROUBLE 4900
 DR. ROBOTNIK'S MEAN MACHINE 5900
 DRACULA 5900
 DYNAMITE II 5900
 EXCALIBUR DIZZY COLL. 4900
 GEARWORKS 4900
 GLOBAL GLADIATORS 3900
 G. RIDER 4900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

JAMES BOND 007 5900
 LEMMINGS 3900
 MICKY M. LAND OF ILLUSION 3900
 N.B.A. ACTION 5900
 N.B.A. JAM 5900
 PRINCE OF PERSIA 2900
 REBORN VS TERMINATOR 4900
 SIMPSONS 4900
 TERMINATOR 3900
 USHERA MONSTER TRUCKS 3900
 WOLF CHILD 3900
 WORLD OF 44 USA 5900
 WWF RAW 5900

MEGA CD PROGRAMOK

BRUTAL 9900
 ECCO THE DOLPHIN 9900
 HEART OF ALIEN ANOTHER W.2 9900
 PRINCE OF PERSIA 9900
 RACING ACE 7900
 ROAD AVENGER 7900
 ROBO ALESTE 7900
 SPANKY'S QUEST 7900
 SPIDERMAN 7900
 THUNDER STRIKE 7900
 TIME GAMES 7900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

688 ATTACK SUB 2499
 ADVENTURERS 2999

ALADDIN 5999Ft

ALIEN LEGACY 3999
 ALL DOWNED TO HEAVEN 3999
 AMERICAN GLADIATORS 1999
 ANCIENT ART OF WAR IN THE S. 4999
 ANOTHER WORLD 4999
 ARCADE POOL 2999
 ARCHIE AND CLEAN S. POOL 2999
 ARMORED FIST 6999
 ARMORED LEGION 6999
 ARNIE II 1499
 BATMAN RETURNS 2999
 BATTLE CHICKS 2999
 BATTLE HAWKS 2499
 BATTLE OF BLOOD 4999
 BATTLE ISLE DATA 4999
 BATTLE OF BLOOD 2 4999
 BIRDS OF PREY 2499
 BLADE WARRIOR 3999
 BREXAKRU 3999
 BUBBLE DIZZY 1999
 BUDOKAN 2999
 CADAVER 1 2999
 CADAVER 2 2999

CANNON FODDER 2 5999Ft

CAR AND DRIVER 2999
 CENTRE COURT TENNIS 1999
 CHANGING MESSAGES DISK 1 1999
 CIVILIZATION 6999
 CI IN USE 1999
 CJ S ELPHANT ANTICS 1999
 COLONIZATION-CIVILIZATION II 6999
 COMBAT CLASSIC II 4999
 COMBAT CLASSIC I 4999
 CYBER RACE 3999
 DAEUMORATE 5999
 DAY OF THE TENTACLE 5999
 DAWN PATROL 4999
 DESERT STORM 4999
 DELPHINE COLLECTION 5999
 DELTA V 6999
 DUNE II 6999
 DUNE I 6999
 EARTH SIEGE 6999
 EL FISH 6999
 ELITE II 5999
 ELITE I 5999
 ETERNAM 3499
 EPIC 2999
 EYE OF THE BEHOLDER 2999
 EYE OF THE BEHOLDER 1 2999
 EYE OF THE BEHOLDER 3 2999
 F14 FLEET DEFENDER SCENARIO 3999
 F15 FLEET FIGHTER 3999
 FIELDS OF GLORY 6999
 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 6999
 FIGHT SIM TOOLKIT 4999
 FREE FIRE 4999
 FUTURE WARS 1999
 GEAR WORKS 1999
 GEARWORKS 2 4999
 GEARWORKS 3 4999
 GEARWORKS UNLIMITED 2999
 GUNSHIP 2000 2999
 HAND OF FATE-KYRANDIA 2 2999
 HARRIER JUMP JET 3999
 HARRIER 2999
 HOME ALONE 2 2499
 IMMORTAL 4999
 IMPERIAL PURSUIT 2499
 INDIANA JONES III ADV. 2499
 INDIANAPOLIS 500 4999
 INNOCENT UNTIL CAUGHT 4999
 JIMMY WHITE SNOOKER 3999
 KING OFF 3 2499
 KING'S QUEST 4 2499
 KNIGHTS OF THE SKY 2999
 LEASURE SUIT LARRY III 2999
 LEGEND OF KYRANDIA 2999
 LETHAL WEAPON 1999
 MASTERS OF MAGIC 9999
 LIFE AND DEATH II 4999
 LITTLE DIVIL 3999
 LODGE RUNNER 3999

LION KING 5999Ft

LOMBARD RAC RALLY 1999
 LORM 2499
 LURE OF THE TEMPESS 2499
 MASTERS OF MAGIC 2999
 MASTER OF ORION 2999
 MASTERS OF MAGIC 2999
 MICROPROSE FIGP 1999
 MIDWINTER 2499
 MIDWINTER II 2499
 MURDER 1999
 ORBITUS 1999

SCAR 6999Ft

OUTPOST 5999
 OVERLORD 6999
 PACIFIC STRIKE 6999
 PEPPER'S ADVENTURE 6999
 PINBALL DREAMS 6999
 PINBALL DREAMS 2-DATA 6999
 PINBALL FANTASIES 6999
 PIPE MANIA 6999
 PRINCE OF PERSIA 2 3999
 PROJECT X 3999
 PUTTY PUTTY PACK 3999
 QUEST FOR GLORY II 1999
 RAMPAGE 6999
 RETRIBUTION 6999
 RETURN OF THE PHANTOM 6999
 REUNION 4999
 RENEGAR 6999
 RISE OF ROBOTS 2999
 ROBODOCK 3 2999
 SECRET OF MONKEY ISLAND 2999
 SECRET OF MONKEY ISLAND 2 2999
 SETTLED 4999
 SEVEN CITIES OF GOLD 4999
 SIM CITY 2000 6999
 SIM CITY 2000 SCENARIO VOL.1 3999
 SMOCKER KID 3999
 SPACE GENERATION 3999
 SPACE QUEST III 2499
 SPECTRIX 4999
 STAR CONTROL II 4999

STARLORD 5999

STAR WARS SCREEN ENT. 3999
 STEEL THUNDER 2499
 SUBWARS 2050 3999
 SUPERHERO PRO 5900
 SUPREMACY 1499
 TASK FORCE 1942 2999
 TEAM SUZUKI 2999

SYSTEM SHOCK 6999Ft

TERMINATOR 2 1999
 TEST DRIVE 3999
 TEST DRIVE 3 4999
 THE GREAT EAST 2999
 THE GREAT EAST 2 2999
 THE GREAT EAST 3 2999
 THEIR FINEST MISSION 1999
 THEME PARK 6999
 THUNDERHAWK 6999
 TITUS THE FOX 4999
 TORNADE 3999
 ULTIMATE HOY BLOWS 4999
 UNIVERSE 4999
 WARCRAFT 5999

TRANSPORT TYCOON 5999Ft

ZEPPELIN 6999
 JETLIUS 3999
 LES MANLY LOST IN LA 1999
 SFACE 1889 2499

IBM 5.25 PROGRAMOK

ARMORED FIST 7999
 BIT FLYING FORTRESS 6999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

BATTLE ISLE II 5999
 BENEATH A STEEL SKY 6999
 BETRAYAL AT KRONDOR 4999
 BLOODNET 4999
 CAMPAIGN 4999
 CENTRAL INTELLIGENCE 4999
 CHESTNUT 3000 4999
 CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON 4999
 COLONIZATION 4999
 COMMANDER BLOOD 4999
 CRUISE FOR A CORPSE 2999
 CYBERIA 1999
 D GENERATION 6999
 DARK LEGIONS 6999
 DAY OF THE TENTACLE 7999
 BANN PATROL 6999
 DEATHGATE 7999
 DESERT STRIKE 4999
 DID'S VIRTUAL WORLDS 4999
 DREAMWORKS 3999
 DISCOVERIES OF THE DEEP 3999
 DRAGONSPHERE 8999
 DREAMWORKS 3999
 EARTH SIEGE 8999

WELL BELL 7999Ft

ECO QUEST 4999
 ECSTANTICA 4999
 ELITE II 2999
 EYE OF THE BEHOLDER 2999
 F14 FLEET DEFENDER GOLD 6999
 F15 III 2999
 F15 IV 2999
 F15 SOCCER 4999
 FREDDY FREERKAS 4999
 GABRIEL KNIGHT 4999
 GORIPS 4999
 GREMLIN COMPILATION 4999
 GUNSHIP 1999
 GUNSHIP 2000-SCENARIO 1999
 HARRIER 1999
 HARRIER JUMP JET 3999

LITTLE BIG ADVENTURE 8999Ft

INCA 2 4999
 INTERVIEW OF THE EARTH 7999
 INTERACTIVE COLLECTION VOL.1 7999
 KINGS TABLE 4999
 KINGS QUEST 4 8999
 KINGS QUEST 7 7999
 KYRANDIA 3 8999
 LANDS OF LORE 8999
 LAURA BOY 2 8999
 LEGEND OF KYRANDIA 8999
 LEMMINGS 3 2999
 LINKS GOLF 2999

ROCCROPOLIS 8999Ft

LODERUNNER 6999
 LOTUS IN TIME 4999
 LOTUS TURBO CHALLENGE 4999
 MANIAC SPORTS 6999
 MASTERS OF MAGIC 4999
 MEGARACE 4999
 MEGACRASH 4999
 MICROPROSE GOLF ÉS FORMULA 1 4999
 N.Y.S.T. 4999
 NACAR 4999
 NIGEL MANSELL WORLD CHAMP 6999
 NOMAD 6999
 NOVASTORM 8999
 OUTPOST 6999
 PATRIOT 1999
 PIRATES GOLD 2999
 QUARANTINE 7999

RETRIBUTION 5999

RISE OF ROBOTS 5999
 SAM AND MAX HIT THE ROAD 6999
 SHADOW CASTLE 6999
 SHADOW CASTER 7999
 SPACE QUEST 1-5 4999
 SPELLCASTING PARTY PAK 4999
 STAR CRUISADER 6999
 STARLORD 6999
 SUBWARR 2050 AND SCENARIO 6999
 SUPER SKI PRO 6999
 SYGA HARRIER 3999
 SYM CITY 2000 7999
 SYNDICATE 6999
 SYSTEM SHOCK 7999
 TASK FORCE 1942 3999
 THE HORDE 6999
 THEMATIC PARK 6999
 TORNADE-FALCON 3.0 6999
 TRANSPORT TYCOON 6999
 UFO 4999
 TITUS WILLIAMS 6999
 UNDER A KILLING MOON 6999
 UNIVERSE 4999
 V.I.N.G. COLLECTION 7999
 VOTEK 6999
 WARPANES VOL.1 6999
 WING COMMANDER 3 6999
 WING COMMANDER ARMADA 6999
 WOLF PAK 6999
 WORLD ATLAS V4 8999
 WORLD OF LEGENDS 6999
 WRATH OF GODS 6999
 ZEPPELIN 6999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT HÍVD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK FEBRUÁR 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGAD, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

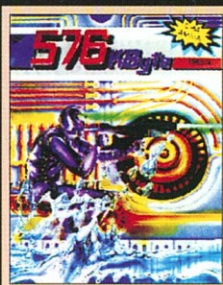
1990



90/2
WEIRD DREAMS - AMIGA
HAMMERFIST - C64
FUTURE WARS - PC



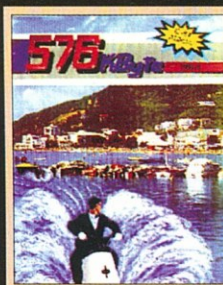
90/3
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS - C64
VENDETTA - C64
MIDWINTER - AMIGA



90/4
SECURITY ALERT - C64
INDIANA JONES III - AMIGA
TUSKER - C64



90/5
PROJECT FIRESTART - C64
RED STORM RISING - AMIGA
UNREAL - AMIGA



90/6
OPERATION STEALTH - AMIGA
ROCKET RANGER - AMIGA
PUFFY'S SAGA - C64



91/2
INVEST - C64
CODENAME ICEMAN - AMIGA
TRANSWORLD - C64

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



91/3
BLOODWYCH - C64
ELVIRA - AMIGA
TIME MACHINE - C64



91/6
THE KILLING CLOUD - AMIGA
SCAPEHOST - C64
ESCAPE FROM COLDITZ - AMIGA



91/9
SPIRIT OF ADVENTURE - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANA JONES 4 - PC

1992



92/5
SPACE ROGUE - C64
POOLS OF DARKNESS - AMIGA
MERCENARY 3 - AMIGA

TÖMÖD BE A FEKETE LYUKAKAT!



92/6
OMEGA - C64
BIG GAME FISHING - AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2 - PC



92/9
SPIRIT OF ADVENTURE - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANA JONES 4 - PC



93/6
LEGENDS OF VALOUR - PC
THE LEGACY - PC
WEEN - PC



93/9
TORNADO - PC
BETRAYAL AT KRONDOR - PC
DAY OF THE TENTACLE - PC

LYUKAKAT!

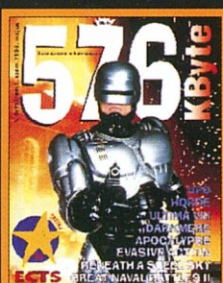


93/10
THE DARK HALF - PC
NIPPON SAFES INC - PC
ONE STEP BEYOND - AMIGA

1994



94/4
ARCHON ULTRA - PC
FLEET DEFENDER - PC
LEMMINGS - C64



94/5
UFO - PC
LEGACY OF SORASIL - AMIGA
BENEATH A STEEL SKY - PC



94/6
SEAWOLF - PC
HEIMDALL 2 - AMIGA
DETROIT - PC



94/7-8
AL-QUADIM - PC
K240 - AMIGA
THEATRE OF DEATH - PC



94/10
COLONIZATION - PC
UNIVERSE - AMIGA
LORDS OF THE REALM - PC

EREDETI ÁRON RENDELHETŐ: 91/2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 10, 12; 92/3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12; 93/1, 5, 6, 9, 10, 12; 94/1, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ: Egybeni megrendelés esetén az 1990-es évfolyam 400,- Ft-ért.

ELFOGYOTT, NEM RENDELHETŐ: 91/1, 9, 11; 92/1, 2; 93/2, 3, 4, 7-8, 11; 94/2

Az újságok eredeti árakon vásárolhatók meg (1990/1-től 1991/6-ig 79,- Ft, 1991/9-től 1992/12-ig 98,- Ft, 1993/1-től 1993/6-ig 138,- Ft, 1993/9-től 1994/9-ig 168,- Ft, 1994/10-től 218,- Ft. A duplaszámok: 1991/7-8: 158,- Ft, 1992/7-8: 196,- Ft, 1994/7-8: 336,- Ft).

A Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portókölség is járul. Megrendelhető: Comgame GM, 1389 Budapest, Postafiók 132.

576

KByte

TARTALOM

Találós kérdés. Mi az, ami napjaink rohanó világában a Rád zúduló sok-ezernyi információ közül a legfrissebbekről, legprecízebben és legszínesebben nyújt felvilágosítást? A választ most is a kezvedben szorongatod!

WING COMMANDER 3

A filmipar és a játékgártás kapcsolata ismét szorosabbá fonódott. Mindkét szórakoztató műfaj a maximumát nyújtja az új epizódban.



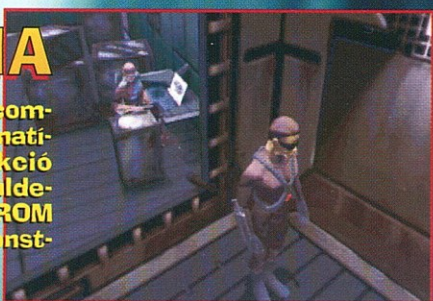
ZEEWOLF

Egy csipetnyi szimulátor, egy maréknyi akció, egy halom életveszélyes küldetés és máris bevetésre készen áll az amígás akciójátékok új etalonja.



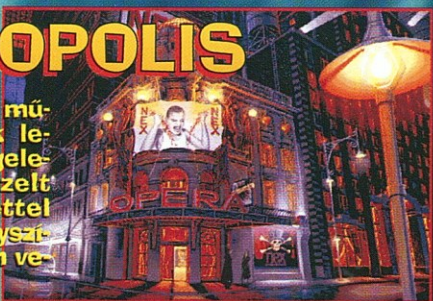
CYBERIA

Egy bebörtönzött computer-kalóz alterenatívái: halálos injekció vagy öngyilkos küldetés - avagy a CD-ROM technika erődemonstrációja.



NOCTROPOLIS

A képregény, mint műfaj újjáéledésének lehetünk tanúi: megelevenednek a képzelet szereplői és élettel telnek meg a helyszínek. A főszerepben velünk.



HÍREK	4-5
WING COMMANDER 3	6-8
SKELETON KREW	9
COMMANDER BLOOD	10-11
A HÓNAP DUMÁJA / BUKÁSA	15
DESCENT	16
EARTH SIEGE	17
VOYEUR	18
SUPERSKI PRO	19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
SPACE FEDERATION	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
ZEEWOLF	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
MAGIC CARPET	38
SWORD OF HONOUR (C 64)	39
FANTAZMAGÓRIA	40
CYBERIA	41-43
SHADOW FIGHTER	44
NOCTROPOLIS	45-48

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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/02-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

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

BITMAP BROTHERS

A **BITMAP BROTHERS** programjai minden esetben kifinomult design, agyafúrt ötleteket és forradalmi újításokat tartalmaznak - így lesz ez minden bizonnyal a méltán világhírűvé vált eposz második részével, a **CHAOS ENGINE 2**-vel is. Igen, igen! Ezt is megértük, az akciójátékok félistenének titulált játék "osztódásnak indult". A sztori ismerős helyszínen folytatódik, pont ott ahol az előző epizód véget ért (már ugye csak annak ismerős, aki végig tudta nyomni...). Szóval a Chaos Engine elpusztult, vele együtt teremtője, a Báró is. Lát-szólag! Az utolsó pillanatban a Báró belép a gépbe és a tér és idő síkjában szágul-



dozva megpróbálja a legfontosabb alkatrészeket kimenteni az enyészetből, hogy újraépítse a gépet (elég kusza, de lehet, hogy csak én vagyok korlátolt). A hat ismert hősünk közül négy utána ered az időalagúton, kettő pedig a masina mellett várakozik, ha esetleg felbukkanna a Báró. A gonosz Baron azonban két harcosunkat megátkozta és sajátjai ellen fordítja. Magyarul nemcsak a számtalan szörny, kreatúra és egyéb teremtmény ellen kell harcolnunk, hanem saját csapatunk egyik tagja is ránk vadászik valahol. Két játékos esetén ez egymás elleni harcot jelent, egyedül nyomulva pedig valódi hajtóvadással egyenértékű a játék. Osztott képernyőn folyik a küzdelem, egy apró indikátor jelzi az ellenfél helyzetét, de minden más cuccot, dögöt és rejtett tárgyat magunknak kell felkutatnunk. Kicsit hasonlít a jelenet a Spy vs Spy-ra (a C64 hőskorából). A grafikán is meglátszik a tuningolás: a karakterek animációi olyan elemekkel bővültek, mint például falhoz lapulás, kapcsolók kézzel való átkapcsolása, falról leugrás, arra felugrás, stb. Ezek az extrák fegyverként is felhasználhatók: ha kifogytunk például a lőszerből, várjuk meg, amíg ellenfelünk a fal alá téved és ugorjunk a nyakába; eggyel kevesebb gondunk lesz. Szóval nagyon szerénynek ígérkezik az anyag. Előre láthatólag húsvét táján jelenik majd meg Amigára (500, 1200). Egyéb verziók csak később látnak napvilágot.

ACID SOFTWARE

A névtelenségből nemrég üstökösként feltűnt **ACID SOFTWARE** újabb produkcióval jelentkezik a színen, méghozzá sikerprogramjuk ismét feldolgozott epizódjával, a **SUPER SKIDMARKS**-szal. Mivel már az előző rész is magasan kiemelkedett a stílusrak közül, ezért ebbe a változatba nem is nagyon pakolnak majd extrákat, csak egy kicsit átgyúrnák az anyagot. Egyszerre akár négyen is lehet majd versenyezni egymás ellen egy képernyőn (joy, billentyűzet, egér párosításban), ha viszont csak ketten küzdünk, akkor villámgyors osztott képernyős megjelenítésre számíthatunk. Kicsi, de hatásos újítás, hogy pozíciónk folyamatosan a kocsink felett látható, nemege ne feledkezzünk meg a plusz két autóról sem, ugyanis már nyolc versenygép tömörül majd a pályákon. (Amiga)

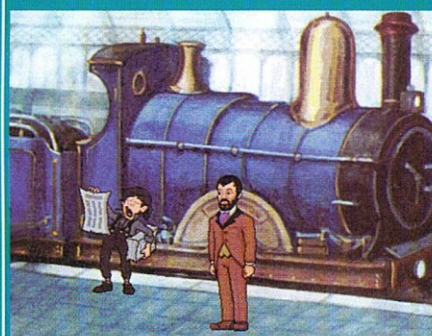


PSYGNOSIS

Újabb taggal bővül hamarosan a Teremtő (ún. God) játékok köre, hiszen a **PSYGNOSIS** is belép a ringbe a **DAMOCLES** című eposzával. A márciusi megjelenésű PC-s játék egy elképzelt csillagrendszerben játszódik, a kilenc bolygóból és tizenkilenc holdból álló Gamma rendszerben. A Damocles pedig egy üstökös, amely szabályos időközönként elhalad a bolygók közelében, most azonban vészhelyzet alakul ki: az üstökös egyenesen az Eris nevű bolygó felé halad és biztos pusztulással fenyegeti a lakosságot. Mi sokkal korábban kapcsolódunk be a történetbe, még akkor, amikoről számolva okos energiagazdálkodással, céltudatos tudományos fejlesztéssel és célratörő humánerő felhasználással elkerülhetővé tehető a katasztrófa. A cél tehát egy olyan védelmi rendszer kiépítése lesz (néhány emberöltő alatt), amellyel elérhető a pályájáról az üstökös és a csillagrendszer háborítatlanul élheti életét. A futurisztikus stratégiai játékok ezen válfaja, amely ennyire konkrét cél érdekében történő fejlesztési törekvéseket vázol fel, még eléggé ismeretlen, s így méltán számíthat elismerésre. Főleg a megjelenítésre helyezték a hangsúlyt az alkotók, hiszen a legegyszerűbb helyváltoztatás, egyik bolygóról a másikra való utazás is igazi 3D-s



csemegének ígérkezik. Szemünk előtt fejlődnek a városok, az épületek körbejárhatók, bemehetünk mindenhová, társaloghatunk - így lesz igazi életszagú a dolog. (PC) Ugyancsak a nagynevű szoftverház karolta fel a **DEVIDE BY ZERO** nevű fejlesztőgárda produkcióját, a **VICTORIANA**-t. Az érdekes elnevezésű csapat ("Osztvá nullával") nem lehet ismeretlen a hazai rajongók számára sem, hiszen ők álltak az Innocent until Caught és második része, a Guilty mögött is. Mostani projektjük is profizmusról árulkodik, hiszen már a témaválasztás is főnyeremény: a viktoriánus-korabeli történetben egy átlagos és szürke hétköznapjait élő gentleman szerepét játszuk (csak a nevünk nem hétköznapi: Piers Featherstonehaugh), aki egy szép napon egy beszélő macskával találkozik (Csizmás kandúr, vagy mi?). A csodalény elmondja neki, hogy ő a világ első genetikai kísérletének az áldozata, egy távoli szigetről szökött, ahol egy minden hájjal megkent prof éppen a világ leigázásához szükséges genizált hadseregét állítja elő. Több sem kell nekünk, útra kelünk (80 nap alatt...) és megpróbáljuk a lehetetlent. A témaválasztásból, a grafikákból és a karakterek jellegéből is világosan látszik, hogy ki volt az "ötletadó": nem más, mint Jules Verne.



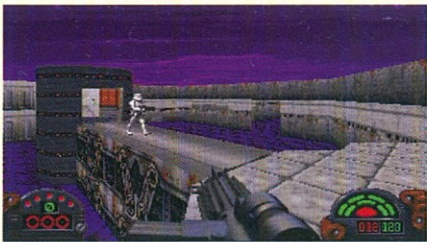
Persze a cselekmény nem koppintás, de a helyszínek és a hangulat szinte megszólalásig hasonlít a nagy író könyveire. Megjelenése április környékén várható PC-re.

LUCASARTS

Ki gondolta volna (talán csak maga George Lucas), hogy az 1977-ben készített Star Wars a szórakoztatóipar minden területét behálózza és két év híján 20 évvel a megjelenése után is töretlen népszerűségnek



örvend majd. Bár már előzőleg egy kép erejéig beszámoltunk róla, hogy a Doom sikerén felbuzdulva a **LUCASARTS** is kiadja saját klónját a Csillagok Háborúja trilógia alapján, most ismét visszakanyarodnék a



témához. Érdekes még egy utolsó pillantást vetni a **DARK FORCES** képeire, mielőtt a végleges változatot tesztelnék. Azt hiszem, nem árulok el titkot, amikor kijelentem, hogy ez a program lesz a "doom-korszak" koronája, nemcsak grafikája, hanem története és a játék "mélységei" miatt is. Mindhárom epizód szereplői felbukkannak majd a játék során, amelyben mi egy "lázdó" birodalmi tisztet alakítunk, aki valójában a lázdók oldalán harcol a birodalmi ellen. Darth Vader és Jabba is feltűnik a színen, kiegészülve szörnyekkel, mutánsokkal és az elengedhetetlen fehér ruhás birodalmi zsoldosokkal. Ellentétben a Doommal, ebben a történetben inkább a taktikázás, a cselezés és gondolkodás lesz a főszereplő a "lődd-a-száját-ne-totojazz" elvvel szemben. Megéri majd elfutni, elrejtőzni egy-egy komolyabb támadás elől, mint halált megvető bátorsággal kinyíratni magunkat. Az 50 misszió pont duplája a Doomban látottaknak, a grafika felbontása és finomsága (fel és lenézés lehetősége, részletesebb és változatosabb háttérrel) is hasonló arányokkal rendelkezik, az átvezető képsorok pedig még nagyobb magasságokba emelik a PC lemezen és PC CD-n megjelenő játékot.



TIME WARNER

A jobb játéktérmekek sztárja már vagy fél éve a **PRIMAL RAGE** nevű automata, amely a Mortal Kombat kőkorszaki megfelelője. Jómagam először Angliában láttam, amikor egy japcsi fiúcska halálra szivatott egy Tyrannosaurus Rex-szel egy Brontosaurust. Nem gondoltam volna, hogy hamarosan arról számolhatok be, hogy a **TIME WARNER INTERACTIVE** (korábban Atari Games) be-

levág a kétes sikerű Rise of the Robots című produkciója után e játéktérmei gép konverziójába (Amiga, PC). A készítéshez maximálisan élethű gyurma és műanyagfigurákat használtak (á la Nightmare Before Christmas, Tim Burton filmje), amelyekből a legspeciálisabb mozgáskombinációkat is ki tudták hozni. Egy szépen kivitelezett fejleharapás például 45-50 fázisból állt össze. Az így felvett videoanyagot vitték fel nagyteljesítményű számítógépekre továbbfeldolgozás céljából, ahol a mozgások fázisai lecsökkennek ugyan 15-20 kockára, de árnyékot, hangokat, zörejeket kapnak a karakterek, s így plasztikussá válik a mozgássor. A játék igencsak "hard-core" kategóriájú, azaz minden tocsog a vértől, de végre nem mondhatják azt a kritikusok, hogy főlöszleges erőszakról van szó, hiszen az őskorban minden valószínűség szerint ez a stílus volt a menő. A konverzió fejlesztése még gyerekcipőben jár, és bár idénre ígéri a kiadó, szerintem csak jövőre lesz belőle valami (természetesen játékgépeken, PC-n, és ha minden igaz CD32-n is).

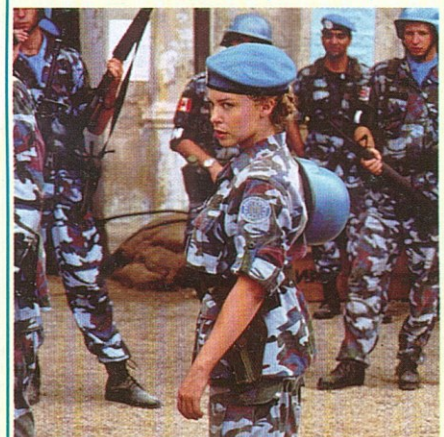


CAPCOM/COLUMBIA TRI STAR PICTURES

Bombahírral zárom az ehavi összeállítást: az USA-ban mostanában mutatják be, nálunk nyáron debütál majd a Capcom által fejlesztett, minden idők legsikeresebb játékából, a Street Fighter 2-ből készült mozifilm, a **STREET FIGHTER**. A film közreműködői egytől egyig világsztárok: rendezője az a Steven E. de Souza, akinek a Drágán add az életed 1-2-t, a 48 órát, a Flinstonest és hamarosan a Judge Dreddet köszönheti a filmvilág, főszereplői között tisztelhetjük Jean-Claude Van Damme-ot (Időzsaru), Raul Juliát (Addam's Family), akinek váratlan halála miatt ez volt az utolsó filmje, avagy Kylie



Minogue-ot. A rendező/forgatókönyvíró de Souza szerint a legnehezebb a történet kiigyalása volt egy valójában sztori nélküli videojátékhoz, hiszen minden szereplőnek fel kell bukkannia a filmben és az egésznek hihetőknek is kell lennie. Ezért olyan irányba kellett terelni a mondanivalót, mintha akár ma is megtörténhetne. Így született meg a következő alapszitu: a szadista hajlamú és megalomán M. Bison tábornok (Raul Julia) tizenkét ENSZ alakulatot lemészárol valahol egy polgárháború sújtotta dél-ázsiai országban és ráadásul 63 túszt ejt. 72 óra türelmi időt ad, hogy követelését, a 20 milliárd dollárt a túszoekért cserébe átadják neki, vagy kivégzi őket. A William F. Guile (Van Damme) által vezetett különleges kommandó tagjai (valójában a Street Fighter 2 szereplői) pedig elindulnak, hogy az ultimátum lejárta előtt végezzenek a tábornokkal. Már majdnem elérik céljukat, mikor egy mit sem sejtő riporternő - szaftos sztorit szimatolva - egy ártatlannak tűnő kijelentésével romba dönti az egész tervet. A fokozódó feszültség végül egy mindent eldöntő tömegjelenettel ér véget, ahol a Gonosz és Jó összecsapásának lehetünk tanúi. Az alkotók megpróbálták maximálisan visszaadni a játék szereplőinek



tulajdonságait, ügyeltek arra is, hogy a ruházatuk a legapróbb részletekig megegyezzen az eredeti karaktereken látottakkal, sőt még egy-két speciális mozgás megvalósítását is megoldották (természetesen itt a videotechnika jött segítségül, különleges effektjeivel és látvány-tükkjeivel). A film egyébként korhatár nélküli lesz (Van Damme első ilyen mozija) és olyan hírességek nyomják majd a talpalávalót, mint Ice Cube, Public Enemy és LL Cool J.

"Hm, ez maga a döbbenet. Csak ámulok-bámulok, mint tíz éve a moziban, a Csillagok háborúján. Igen. És most ugyanazt a látványt, ugyanazokat az effekteket, muzsikákat élvezhetem itthon, a fűtött szobában, az előttem levő monitoron. Döbbenetes. Úrhajók húznak el jobbra, balra, sztereóban hallok a hangjukat. Hol is vagyok? És tulajdonképpen ki vagyok? Mark Hamill? Vagy inkább Luke Skywalker? Egyáltalán Én vagyok-e én? Hová cseppentem? Es kik ezek az emberek? Repülni? De hát én csak egy mezei... vagy mégsem. Most veszem észre: nem is otthon vagyok. Ez a TCS Victory! Bevetésre készen állnak... És ezek? Ezek a megsemmisítendő objektumok... Igenis, kapitány... csak még egy szóra... Hobbes, légy te a kísérőm... Az Arrow? Persze, jó lesz. Éppen ideális... A felszállás engedélyezett, minden oké, Ezredes..."

Brrrr, rázhatom a fejem, megint nagyon magával ragadott a WC3. Ez a játék... nem, nem lenne helyes csupán a "játék" jelzővel illetni... Ez a film... hm, ez sem takarja a teljes valóságot, hisz Én is szerepek (és Te is szerepelhetsz) benne. Ez a csoda... nna, azért ne is csöpögjünk. Inkább csak egyszerűen: a WING COMMANDER 3, csupa nagybetűvel. Tényleg nehéz meghúzni a határvonalat a játék és film között, hisz a WC3 történetét, közzjátékait egy összesen három órás interaktív film meséli el. (Azért interaktív, mert mi határozzuk meg, hogy mi történjen, tehát aktív szereplők vagyunk, formáljuk a sztorit.) Természetesen amikor akció részekre kerül sor, nemcsak passzív szemlélői leszünk a dolgoknak, hanem személyesen csücs-csenünk bele a pilótaszékbe, s rajtuk áll a történet folytatása. Az a látvány, ami ilyenkor fogad, nem mindennapi! Aki ismeri az eddigi Wing Commandereket, annak lehet némi fogalma róla, de a látvány és a minőség közel olyan, mintha filmet néznének. Nagyfelbontásban(!) repkedhetünk, s ez olyan részletességgel ruházta fel a hajókat, ami már egy filmen is elmenne. E mellé jönnek a sztereo hanghatások és zenekari muzsikák... Egyszóval tényleg olyan érzés mint amikor a Csillagok Háborújában egy kabinból szemlélhettük az eseményeket - néhány másodpercig.

AKKOR JÖJJÖN A FEKETE LEVES!

"Milyen konfigurációt igényel a WC3?" - hm, ez egy kellemetlen kérdés. Lássuk csak: mivel a játék 4 CD-t elfoglal, nem árt egy CD-ROM (minimum dupla sebességű!), emellett nagy a RAM igénye is, ezért minimálisan 8 MB kell (16 az igazi). Aminek ekkora a RAM igénye, az általában SVGA-s - ez is igaz, tehát kell egy gyors VESA kompatibilis kártya. Ebben az esetben a gyors azt jelenti, hogy Vesa LocalBusos, vagy PCI-Busos. Kell neki egy kis hely a winchesteren is, minimum 20

mega, de nem árt ha 80-at felszabadítunk neki (ez legyen a legkevesebb). Oh, majdnem elfelejtettem: a gépigény! Tehát: ha SVGA-ban akarsz repkedni, végy egy Pentium-90-et, különben

pedig elég egy 486DX66. Komolyra fordítva a szót: minimum 468DX33... Amennyiben muzikális típus vagy, jó ha van valamilyen General MIDI-s hangkártyád, hogy élvezd a zenekari muzsikákat (egy GUS kitűnően megfelel) - persze az sem árt, ha van a hangkártyán sztereo digikimenet is.

És hogy mit kapunk mindezt ezért cserébe? A mozi részek nem igazi SVGA-s-ak, "csak" 320x240-es az SVGA-s mód (a VGA-s természetesen 320x200). A helyszínek 640x480-asak, semmi panasz. A repülés szintén. De ezt egy 486DX66-on is érdemes VGA-ra kapcsolni. Akinek valami gondja lenne az installálással, az mélyen böngéssze át az Install Guide-ot, különös figyelmet szentelve az autoexec.bat és config.sys-nek. Véletlenül se próbálkozzatok CDchace programokkal (esetleg ha van 24MB ramotok, akkor lehet). Ha valakinek Gravise van, az pedig wc3grav.bat-el indítsa. Még valami, ami nem szerepel a kézikönyvben: a játék 20MB cserefile-t készít a winchire, de ennek ellenére jó, ha 40-50MB szabad helyünk van, mert ha csak csont 20 MB a szabad, rettentően lelassul a winchester kezelése. No, ennyit a technikai háttérrel.

WING

A Victory kantinja egyelőre kong az ürességtől.



Egy villanás, és megtörtént a hyperúgrás.



Ó az! Megismerem! Mark Hamill a Csillagok háborújából!



Bonjour, Ghette! Ahogy elnézem, téged se öltek többé. Szerencsére akadtak még hölgyek a hajón...

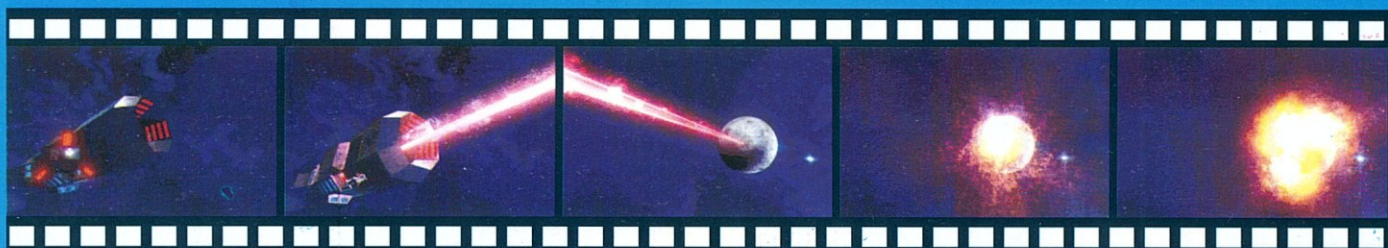


Ó Hobbes. Bár szőrös, mint a Kilrathik, de sok éve a szövetségek komája... vagy mégsem?



HELYSZÍNEK A TCS VICTORY-N

A mintegy tíz perces filmből (intro), kiderül, hogyan és miért kerültünk a Victory-ra. A Kilrathik csúfosan elbántak velünk, a legtöbb összecsapás után csak néhány túlélő maradt. Tolwyn admirális a Victory-ra küld szolgálatra. A legendás, nagymúltú Victory-ra... Itt, a Victory-n játszódik a történet, ez az otthonunk, innen indulunk a bevetésekre, ide térünk vissza pihenni. Ha összefutunk valamelyik pilótával a fedélzeten, társaloghatunk velük, nézeteiket oszthatjuk, ellenez-



JELENETEK

COMMANDER



tehetjük, barátokra (nőkre!) tehetünk szert, magunkra haragíthatunk valakit. Egyszerűen itt élünk. Innen megyünk eligazításra, ahol megtudjuk, mi lesz a következő bevetésünk, majd társat választunk a repüléshez. Ezután jöhet a bevetés, irány a hangár... A küldetés teljesítése után ugyanide térünk vissza, s kezdődhet minden előről. Ilyen egy pilóta élete.

Flight level: Ez az alsó szint, innen mehetünk a hangárba (*Flight Deck*), gyakorolhatunk a szimulátoron (*Simulator*), mehetünk az eligazításra illetve választhatunk társat (*Briefing*). Ha már jártunk az eligazításon, a *Loadout Terminal*-nál gépet választhatunk. A liftbe szállva mehetünk fel a személyzeti szintre és a parancsnoki hídra.

Living level:

Itt van az elmaradhatatlan kocsmá, ahol leginkább dumálhatunk, illetve megnézhetjük a gyilkossági listát. Jobbra vannak a kabinok, itt is beszélgethetünk, esetleg bekukkanthatunk a kabinokba.

Bridge level: a parancsnoki híd, általában fontos beszélgetések színhelye. Innen mehetünk át a rakétavetőkhöz, ami szintén beszélgetések színhelye lehet.

Majd minden teremben megtaláljuk a komputert, ahol menthetünk/tölthetünk (*duty logs*), állíthatjuk a setup-ot (*controls*), s *log off*-al kiléphetünk.

VÉGRE: KINN AZ ŪRZEN!

A mintegy fél perces mozi-rész és három-négy perces töltögetés után végre mélyen belesüppedhetünk a fotelünkbe, s kezünkbe



Azért szeretem ezt a kasznit... csak ez a Maniac ne lenne ilyen hülye...



vehetjük az energiát. A kommunikáció is egy az egyben TIE-Fighteré. Lássuk az üzeneteket magyarul.

Alt+B: Ne kövess; szállj harcba azonnal!

Alt+F: Zárkozz mögém, kövess!

Alt+D: Sérülés?

Alt+H: Segíts! Szedd le rólam az ellenséget!

Alt+T: Az ellenfél megsértése (magyarul: anyázás).



Az **Alt+O**-val léphetünk be a setup-ba, itt rengeteg dolgot állíthatunk.

Control: beállíthatjuk, mivel játszunk.

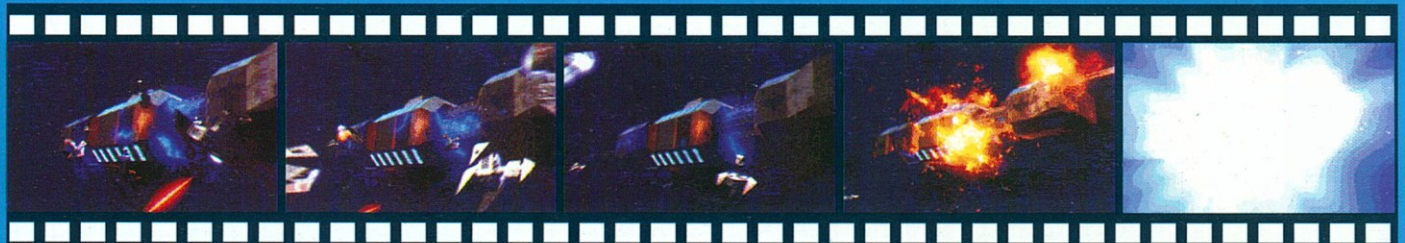
Detail level: a felbontás.

Game play: Collisions off/on: ütközés másik hajóval ki/be.

Invulnerable: sérthetlenség.

vehetjük joyunkat és keyboardunkat. Az irányítás kísértetiesen hasonlít a TIE-Fighterre, ugyanazok az opciók találhatók meg benne. Nem hiszem, hogy sok értelme lenne leírni a kezelőgombokat, hisz - igaz angolul - de benne vannak a kézikönyvben, igen hamar rá lehet jönni a jelentésükre nyelvtudás nélkül is. Azért néhány, nem teljesen nyilvánvaló eset is előfordul: itt is, akár TIE-Fighterben, mód van a motor, a pajzs, az ágyú és a javítóegység energiaellátását szabályozni. A P gombbal léphetünk ebbe a módba, és a [, Shift + [, gombokkal adagol-

A FILMBŐL



Nem tartozott a szokványos játékok közé C64-en a Captain Blood. Nem volt igazán látványos játék, de különös történetével, izgalmas játékművel sokunk szívét meghódította. Most a Mindscape leporolta, s előléptette Bloodot. A PC-s változat már szép színes, az eseményeket gyönyörű animációk kötik össze, s fantasztikusan jó zenék kísérik (a követelmények is ehhez mértek: 486 33 Mhz, CD ROM). A történet pedig maradt a régi, jól bevált sztori:

Sötétség, meleg és csönd vesz körül. Öntudatlanul lebegsz a semmi közepén. De várjunk csak... Mi ez a zaj? Fölpillantasz és egy kicsi, de kényelmes kabinban találsz magad. Idegesen keresed a hang forrását, s végignyomogatsz mindent, ami a kezéd ügyébe esik. Végre az egyik piros gombot lenyomva a csörgés elhallgat, s a kis képernyőn egy furcsa, ormányos alak jelenik meg (ez lenne a telefon?). A figura néhány alig használható tanáccsal lát el, majd bontja a vonalat. "Na, ez az élet is jól kezdődik." Magadra maradtál, egy teljesen ismeretlen univerzumban és egy teljesen is-

A már felfedezett bolygók betöltik az eget.



téren és időn át, azaz a fekete lyukakon keresztül vezet. S mivel a kapitány nem szeretné irhát eme nemes cél érdekében feláldozni, ezért megalkotott Téged és hajódat, hogy találd meg az utat, s persze az összes választ, míg ő szunnyal kis dobozában.

Ahogy befejezted a beszélgetést, megint megszólal a telefon. Egy robot jelentkezik, s figyelmeztet, hogy ha nem tűnsz el azonnal a szektorból szétlővi a hátsó feled. Kapszold be gyorsan a csillagtérképet, s válaszd ki rajta valamelyik bolygót (a választható égitestek jól felismerhetőek. Hajó helyét egy csillag kör, a még meg nem látogatott bolygókat pedig egy-egy kisebb kör jelzi.) Bökkj rá valamelyik bolygóra, mire megjelenik az irányítópanel, a bolygó neve és az ott lakó barátaink. Most egy kattintás a panelre, s már kezdődik is a fénynél is sebesebb utazás az ismeretlenbe.

Utad először a *Corpo* bolygóra visz. Egy kattintás az égitestre, s útnak indul az első orxx. Az orxxok élő rakéták, melyek helyett leszállnak a bolygókra, s ott továbbítják a képet és a hangot köztük és a bennszülöttek között. Ez elég biztonságos módja a kapcsolatfelvételnek, hiszen

galiba esetén csak az orxxnak eshet bántódása. Az orxxokat a fedélzeten lévő úrbálna, Ma kelti ki korlátlan számban (természetesen ő is Bob kapitány teremtménye).

Az újtára indított orxxnak két úticélt adhatsz: úrhajónk külső felületét, ahol jelenleg még nem sok érdekeset találsz vagy az égitest felszínét.

Lent megpillantod a már telefonból megismert ormányos faj egyik példányát, aki beszélni kezd. Szerencsére készenlétben van Olga, a fedélzeti tolmács, aki azonnal fordítja az egyébként kínainak tűnő szavakat. A kis teremtmény bemutatkozik, s ezt viszonzva rávehető egy kis társalgásra. Ez egész egyszerű: egy listából kell kiválasztanod a téged érdeklő témát, amire rövid választ kapsz, s esetleg egy újabb választék jelenik meg. Az eredeti listához a Talkkal jutsz vissza, elbúcsúzni pedig a Bye kijelölésével lehet. Erdemes ilyenkor partnereinkből minden fontosat kihúzni, azaz minden lehetséges kérdést feltenni. Később nagy haszna lesz az eddig még ismeretlen bolygókról, fajokról, fontosabb személyiségekről szerzett információknak.

Izwalitoból például azonnal kihúzhatod egy roncsbolygó adatait. Sajnos több kérdésre most nem válaszol, mert randevúra siet. Az úrhajóról térjünk azonnal vissza a bolygóra, ahol a törpe elpanaszolja, hogy népe nagyon éhes, s megkér, hogy hozz nekik 1 kreditért annyi húst, amennyit tudsz. Most nyomás a *Moskito* bolygóra, ahol Bronko megvárakoztat ugyan, de második próbálkozásra 3 tonna fagyasztott murffalot ad a pénzért, amivel mehetsz vissza a Corpora. Szolgálataidért cserébe Izwalito egy TV dekóder (segítségével a piramisok között található tévén már igen változatos műsort foghatunk) és egy kreditet ad át. Ezután a kitarító kérdezősködésre a kis lény elárulja, hol találsz népének másik bolygóját, majd bemutat egy csőagyú lénynek. A figura meghív hazájába (hopp, egy újabb bolygó koordinátái).

Irány a *Magnus*, ahol az éterből elcsípett üzemetek szerint egy Morning Oil nevű robot vár segítségünkre. A robot tényleg szörnyű állapotban

COMM BL Jó napsze

van. Míg beszélgetsz vele, Honk kideríti, hogy a fő gondot a kimerült elemek jelentik. A hajóra visszatérve megszólal a telefon, s egy kereskedő bolygó reklámjába pillantasz bele. Hát ez a legjobbkor jött. Minden bizonylan elemet is árulnak. Jöhet hát a *Venusia*. Az áruházban gyorsan megtalálod, amit keresel, s az ár is kedvező (pont 1 pénz), úgyhogy bonyolítsd le az üzletet, s vissza a robothoz. A füléledő masinát vidd fel a hajóra, hátha később hasznos információkat lehet kihúzni belőle. Látogasd is meg gyorsan a cryoboxban. A robot a háború után elrejtett kincsekről kezd mesélni, de többre nem emlékszik. A teljes javítást bízd Honkra (néha érdemes ránézni, mert különben soha nem fejezi be a munkát).

A következő állomás a *Rondó*. Itt Yokotól egy csomó információt kapsz (köztük egy újabb bolygó adatait), majd mielőtt távozol, bemutat az apjának. Maxxon nagy csillagász, csak éppen rossz a lencse a távcsövében. Megígéri, hogy amint hozol egy lencsét, valami nagy szívesseget tesz neked (s Honk szerint egy jó távcsövel akár a fekete lyukakat is fel lehet fedezni). Időközben Honk befejezi Morning Oil javítását, s a robot elmondja, hogy a pénzszerzés legjobb módja, ha bioniumot (ez az anyag a robotok fő energiaforrása) gyűjtesz és eladod. Ehhez már csak egy bioniumot tartalmazó valamire kell ráakadnod. Ezután Honk kiküldi a robotot az úrbe, hogy fesse ki a hajó oldalát. Menj is azonnal utána, hiszen néhány kérdést is fel kell neki tenni. A robot elmeséli, hogy a kincs helyét csak főnöke, Eviscerator tudja, aki a *Mastachok* nevű börtönbolygón raboskodik.

Most jöhet az *Ekatomb* bolygó. Itt egy teljesen új fajjal, a Slimersszel ismerkedsz meg, akik elmesélik, hogy a galaxisban van egy szanatórium, ahova az örök fiatalságra vágyók igyekeznek. Itt Otto Von Smile elárulja, hogy egy tökéletes lencsét ad bárkinek, aki ki tudja fizetni annak 2000 kredites árát. A következő látogatáskor a doktor már egy jobb üzletet ajánl. Ha megmondod neki egy slimers bolygó adatait, odaadja a lencsét. Most már csak azt kell megvárni, hogy a doki leellenőrizze az információt, s máris viheted a lencsét a Rondora Maxxonnak.

You again... SCRUT not eliminated you? Thousands SCRUT officers on your trail...



Bronko nemcsak kiváló szakács, de kémnek is jól használható.

Hi there, Consumer Comrade. Welcome to VENUSIA SUPERMARKET



Ez a segítőkész figura a szupermarket eladója.

meretlen úrhajóban. A legjobb amit tehetsz, hogy egy kicsit körülnézel a műszerek között.

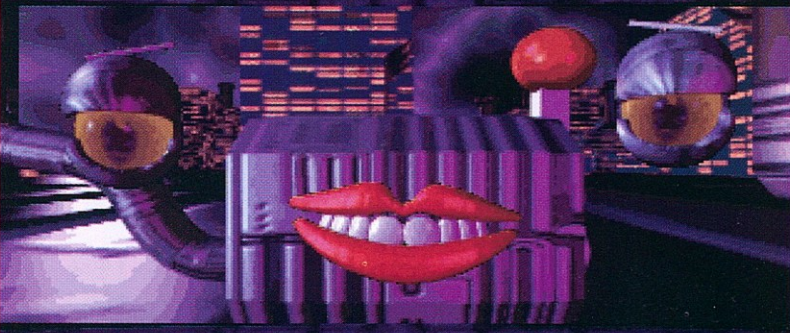
A keresgélés hamar eredményre vezet, s Honk, a bőbeszédű számítógép "személyében" szívesen, de néha kibíratatlan társra találsz. Vele mindenféléről el lehet beszélgetni, kérésre elmeséli az eddig történeteket, s néha még jó tanáccsal is szolgál. A gép bekapcsolás után azonnal felajánlja szolgálatait, majd figyelmeztet, hogy ébreszd fel Bobot, a főnököt, aki a Cryobox nevű szerkentyűben alussza az igazak és a hibernáltak álmát. A felébresztett kapitány egyből elmeséli, micsoda nagy dolgok izgatják fantáziáját (az ő és a világ létezése, stb.). A választ az űsrobbanás közelében szeretné megtalálni minden kérdésére. Ide azonban az út csak

MANDER

OOD

let, kapitány!

HOLY SOMBREROS, COMMANDER. IT'S UGLY!...



Az egyetem legszebb oktatójánál vizsgáztam.



A csillagász nem ilyen lencsét akart, de azért kipróbálja, hátha ez is jó lesz.

Most menj a *Mastachokra*, ahol a börtön kapujánál egy szigorú robot kéri a jelszót (első próbálkozásra semmit sem fogad el, a másodikra a CODE lesz a helyes válasz). Miután a robot megenyhült, elárulja, hogy imádja a Tekno zenét és a Motorolaj parfümöt. Bár nincs egy vasad sem, próbálkozz a kereskedő bolygón. A *Venusián* óriási szerencse ér, nyersz egy kreditet, melyen pont megveheted a robotnak az ajándékot. Menj vissza a börtönhöz, s add oda a parfümöt a robotnak. Mac azonnal barátjának tekint, s megígéri, hogy hamarosan láthatod az elítéltet.

Következhet a *Pterra*, ahol egy újabb öröbottal akadunk össze. Ismét egy kódot kell megadnunk (Exxos), mire a robot felajánlja szolgálatait, s ezt elfogadva azonnal a hajóra teleportálsz. Honk hamar feltöri a robot programját, így amikor meglátogatod a cryoboxban már teljesen használható állapotban

YIKES, COMMANDER,



Eviscerator épp szökésen töri a fejét.

ujjaddal felnyársalnod. A sárkányokat egyesével a Mantának nevezett, s a képen gitárszerű formában megjelenő valami hasán lévő nyílásba kell dugnod. (A kezét az egér tologatásával irányíthatod, a bal gomb gyorsít, a jobb pedig lassít.) Az egész művelet közben mindenféle alak repked az űrben, s mind akadályozni igyekeznek a munkád. Ha a begyűjtést befejezted, a két kockán keresztül térhetsz vissza a valós világba. Innentől kezdve Honk különféle ötletekkel segíti a fekete lyukak megkeresését, s minden tanácshoz három bioniumot használ el.

Ezután a *Moskito* következik, ahol Bronko felajánlja, hogy mint szakács, csatlakozik a legénységhez. Később a cryoboxban elárulja, hogy a bolygó kikötőjében van egy nagy zeneszerző, akivel érdemes lenne találkozni. Eközben az *Ekatombról* egy segélykérő telefon érkezik.

Hát ennyit kedvcsinálónak. A rövid leírásból remélem a játék menete és kezelése kiderült, a teljes végigjátszásra pedig egyszerűen nincs hely az újságban (az első fekete lyukig kb. 20 bolygót kellett többször bejárnom). Igazából nincs is szükség rá, hiszen elég logikusan kö-

vetik egymást az események, s Honktól is rengeteg segítséget kapsz. Jó tanácsként csak annyit, szerezz minél több barátot, segíts mindenkinek, ha tudsz, és gyűjts össze minden információt. Mindenesetre a játék végére nem csak Bob kérdéseit fejtheted meg, hanem választ kapsz rá, kik azok az Ondoyantok, ki rabolta el a kis vízfejű gyerekeket és mit akar doktor Smile. Anynyit eláruhatsz, a történet igazán lebilincselő.

A játék hangulata szerintem tökéletes. A szereplők jellemek, melyek szórakoztatóvá, sőt idegesítővé is válhatnak a játék során (Honk szövegétől például néha feláll a hátamon a szőr.) Egyszerűen mindenkinek ajánlom, aki türelmes módon beszél a program nyelvét (az általam tesztelt változatban az angolt), s van türelme mindenféle furcsa lényvel még furább témákról elbeszélgetni, s meghallgatni véleményüket. A szerzők ugyanis csodálatos világot alkottak.

A játék hangulata szerintem tökéletes. A szereplők jellemek, melyek szórakoztatóvá, sőt idegesítővé is válhatnak a játék során (Honk szövegétől például néha feláll a hátamon a szőr.) Egyszerűen mindenkinek ajánlom, aki türelmes módon beszél a program nyelvét (az általam tesztelt változatban az angolt), s van türelme mindenféle furcsa lényvel még furább témákról elbeszélgetni, s meghallgatni véleményüket. A szerzők ugyanis csodálatos világot alkottak.

Morning Oil izgatottan mesél a kincsről.



576 KB/ve ÉRTÉKELŐ
COMMANDER BLOOD KÍADJA: MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 486

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



OTP Junior kártyás számlát már 1.000 forinttal is lehet nyitni



Az ország 400 OTP Bank fiókjának bármelyikében nyithatsz Junior kártyás számlát, ha van személyi igazolványod, és még nem múltál el 26 éves. Amennyiben még tanulsz vagy nincs önálló kereseted, a számlanyitáshoz egy kezesre is szükséged van.

Nyitáskor számládra a közösen megállapított havi limit (maximum ennyi pénzt vehetsz fel Junior kártyáddal egy hónapban) kétszeresét, minimum 1.000 forintot kell befizetned. Innentől kezdve a számládon tartott minden forint napról-napra gyarapszik.



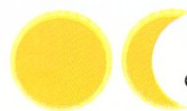
Ha takarékoskodni kívánsz, pénzedet magasabb kamattal is kötheted 1, 3, 6 vagy 12 hónapra. Ha nem tudod előre mennyi pénzt tudsz nélkülözni, kérheted a hónap végén számládon

maradó összeg lekötését alkalmanként, vagy hónapról hónapra automatikusan. Számládra bárki fizethet be pénzt akár készpénz-befizetéssel, akár banki átutalással.

Junior kártyád biztonságát személyi azonosító kódod szavatolja.

Ezt a négyjegyű számot kártyád átvételekor, lezárt borítékban kapod meg.

Nélküle nem lehet pénzt felvenni az automatából, így illetéktelen személy kártyád esetleges elvesztése esetén sem férhet hozzá pénzedhez.



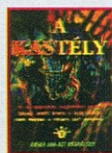
Junior kártyáddal havi limited erejéig a nap 24 órájában vehetsz fel készpénzt az OTP Bank 100 pénzjegykiadó automatájának bármelyikéből, melyek száma év végéig megduplázódik.

Ha további kérdésed van, vagy szeretnél Junior kártyás számlát nyitni, keresd fel a legközelebbi OTP Bank fiókot!

hat

OTP Junior kártya. Komolyan vesznek.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



Ára csak 999,- Ft

A legnagyobb szerűbb verekedős játék a C64 történelmében. Specialitások: 2 játékos üzemmód, digitalizált hanghatások, speciális mozgások, titkos kódok. Óriási dobozban, az egyik legbiztosabb meglepetés!!!!

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

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

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

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki **1995 június 30-ig** legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencsével nagyjértékű nyereményként egy **SEGA SATURN**-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj:

- | | | |
|--------------------------|---------------------|----------------|
| <input type="checkbox"/> | negyed évre: | 600,- |
| <input type="checkbox"/> | fél évre: | 1.200,- |
| <input type="checkbox"/> | egy évre: | 2.400,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.



h ó n a p d u m á j a

Mostanában rémálmaim vannak, forgóldok az ágyamban és gyakorta üvöltve ébredek: "Kimerült ez a rohadt lézerpisztoly!" vagy "Ancy, fedezz, szétlövöm azt a rohadékot!". A családtagjaim már kinézték a telefonkönyvből a Pszichiáterek címszó alatti legszimpatikusabb nevet - minden eshetőséggel számolva. Pedig semmi különös bajom nincs, csak felsejlik bennem az év legnagyobb blamáza, égése, szívása, cumija, stb: azaz a számítékh újságok Quasar-beli úrharca. Az egész egy hideg téli napon történt...

Kis csapatunk már kilenckor teljes harci lázban égve várta az emberfeletti küzdelmet (Gazsi épp Martin CD-ROM gyűjteményét szolgáltatva vissza több hónapos bitorlás után, Temesvári Tibi percnként hatvanszor nézte meg az óráját, hogy "neki ma még vizsgáztatnia kell számítékből, úgyhogy kezdjük má' el", Ancy engem nyúlt, hogy adjak egy haraszt a Donkey-Donuts-vagy-mi-a-fene-fánkomból, Vári Zoli kedvenc Depeche-dallamát dúdolta, Ádám meg csak nézett ki a fejéből) - szóval dúlt bennünk a nyerni akarás. Ellenfeleink (guruék és péccékszék) ninja-öltözékben és kommandós szerkókban treniroztak az összecsapásra. Látszott rajtuk, hogy nem babra megy a játék. Sorsolásos alapon elsőnek az 576 vs PC-X összecsapásra került sor. A harc részleteitől megkímélem olvasóinkat, de azért néhány szóban ecsetelném a küzdelem lefolyását.

Kezdődött azzal, hogy jómagam taktikusan fehér tí-sörthben küzdöttem, ami tudvalevőleg szupernovaként világít a neon hatására, úgyhogy akár a padlóba tömörülve is kúszhattam volna, akkor is péppé lőnek. Aztán Ancy úgy tízpercnyi játék után felkiáltott: Heuréka, rájöttem! Mi a sárgák vagyunk, nem pedig a zöldék! Martin enyhén bomlasztólag hatott a közösségre, mikor húsz másodperccel a kezdés után kijelentette, hogy ez egy &#@%\$*#*#@-játék és ő inkább felmenne a pénztárban ülő kiscsajhoz dumcsizni. Ezt több alkalommal előadta, de elhatározását nem követte tett, hanem inkább 50-szer lelövette magát (= úgy mínusz 5000 pont). Temesvári Tibi olyan bonyolult offenzív és defenzív stratégiát dolgozott ki, hogy maga sem tudta követni. Gazsi anyatigrisként, Vári Zoli pedig apaoroszlánként küzdöttek, igazán szép párost alkottak, amint egy eldugott sarokból figyeltem őket. Külsősünk, Ádám vitte a prímet: azzal

szórakozott, hogy megpróbált mandínerből, azaz a falra célozva eltalálni valakit, de sehogyszem sikerült neki. Őt viszont folyamatosan kinyírták, mert egy tükör mellett ácsorgott és AZ VISZONT visszaverte az ellenfél lövedékeit. Aztán ott voltak azok a furcsa sívító szirénák, amelyek szinte folyamatosan bömböltek. Először azt hittem, ez is a hangulatfokozáshoz tartozik, aztán rájöttem, hogy percnként foglalják el a bázisunkat (= megszámlálhatatlan mínuszpont). Már éppen kezdtük felfogni a játék lényegét, amikor a menet végét jelző szignál jelezte, hogy ne erőlködünk tovább. Az eredmény nem publikus, de arányaiban olyan, mintha összevetnénk Magyarország és Kína lakosainak számát.

A második összecsapásra minden idegszálunkkal koncentráltunk. Az első 25 másodpercig fej-fej mellett haladt az 576-os és a GURU-s elit alakulat, de ekkor valami történhetett, mert elvesztették a fejüket ellenfeleink. Támadásba lendültek, a galádok! Első hullámukat súlyos vérveszteségek árán visszavertük, még a másodikat is megúsztuk ordító szirénaszó nélkül, de aztán kezdődött előlről a verki: Martin bemondta az unalmast, Ancy-nak eszébe jutott a fánk és kiment a fejéből, hogy ki kivel van és merre támad, Vári Zoli és Gazsi önfeláldozó desszant akciókat hajtottak végre az ellenfél vonalai mögé kerülve, Temesvári Tibi még az előző vereség okait latolgatta egy sarokban, Ádám ádáz harcot folytatott tükkörképével, én pedig mellmagasságig húztam a nacimat, hogy minél kevesebb látszon ki a rikíroán fehér trikómból. Az eredményt azt hiszem ismét nem kell ismertetnem. *(Bocs, hogy közbeszólók - valószínűleg a gomolygó füst miatt történt, hogy Zolee kicsit összekeverte az ellenfélként megjelent csapatokat. Először játszottunk ugyanis a GURU-val, másodsorra a PC-X-szel. Egy sztorit azért engedjete meg meg Zolee teljesítményével kapcsolatban: üvöltve rohannok vissza fegyvert tölteni, nyomomban az állat módjára lődöző Comigával és Mr. Chaos-szal, már csak pár lépés van hátra, amikor is az egyik fedezék mögül előugrik egy fehér trikós fickó és hidegvérrel mellbelső - utána csak annyit mondott: Ja, te vagy az, Martin?)...*

Bevallom, kicsit sportszerűtlenül azt sem vártuk meg, hogy a két győztes párviadalából ki kerül ki győztesen, hanem behúzott farkkal elsomfordáltunk a helyszínről. Dél-

utáni kupaktanácsunkon azonban már oldott volt a hangulat. Megállapítottuk, hogy semmi extra nem történt, hisz végre valamiben nem mi lettünk az ELSŐK. Már úgyis kezdett uncsi lenni (bocs!)...

Zolee



"Utánozás majomszokás" - tudják már az óvodások is. "Utánozó majom!" - skántálják vihogva a kisiskolások. Aztán mire felnőnek ezek a gyerkőcök, elfelejtik a régi mondókat és jól képen törülnek a gyermek korosztályt az eddig már százszor-ezerszer lerágott lábszárcsontokkal, a befutott és híres játékok koppintásaival. A Doom már vagy húszféle variációban megjelent, az eredetét persze egy sem pipálta le, de még mindig van olyan cég, amelyik nem áttolja újból felvenni a repertoárjába. A minap lökte ki a piacra a US GOLD az OPERATION BODY COUNT című törtémet, amelyet meg nem erősített források szerint orvosok már alkalmaztak a sokkterápia területén és 10 belgyógyász közül 9 ezt ajánlja köptetőtea helyett. "Izgalom 40 féle szinten, fejlesztett Wolfenstein 3D rutinok, taktikázó ellenfelek" - hirdeti büszkén a borító. A frászt! A Változatos Hátterek nevű csapat úgy három tagból áll (könyvtár, folyosó, véccé), a fejlesztést biztos arra értették, hogy ha belelövünk a falba, akkor le pattogzik a vakolat róla (tyűha!), az ellenfelek taktikája pedig kimerül abban, hogy nagy bátran ötvenen nekünk rontanak és ha visszalövünk, akkor vértócsát színlelve maguk körül élettelenül összerogynak.



Valahol a távoli - vagy talán nem is annyira távoli jövőben járunk. A Post Terran Minerals Corporationnek a naprendszer valamennyi bolygóján vannak bányái. Egy nap megszakad a kapcsolat valamennyi bányászkolóniával. Hamarosan kiderül, idegen invázió indult a Plutóról, melynek végső célpontja a Föld. Az emberiségnek csak egy esélye maradt: egy rajtaütésszerű támadás.

Nos, röviden ez a situáció az Interplay legújabb játékában, a Descentben. Noha a program fejlesztője a Parallax Software volt, mégis kísértetiesen hasonlít az egész a Doomhoz. A feladatunk most is mindent szétlőni, ami mozog, azonban ezt nem gyalogszerrel tesszük, hanem egy PYRO-GX űrrepülővel. Ennek megfelelően tehát ezúttal 360 fokos szögben bármerre irányíthatjuk az űrhajónkat a 3D-s terepen.



A Medium Lifter gyémánt tuskéit jobb ha elkerüljük.

lentyűkkel, a rakéták illetve bombák közül pedig a 6-tól 0-ig válogathatunk. Itt jegyezném meg, hogy a Proximity Bombot nem löjük ki, hanem csak kirakjuk a hajóból, tehát vigyázzunk, nehogy mi magunk menjünk rá. A fegyverekhez persze lőszer is kell, ezt általában az ellenség-

kódkártyás ajtók még külön színnel is. Ennél többet tehát egyszerűen el sem lehet képzelni.

AKKOR MENTSÜNK EGY ALLÁST...

A játékban ami nem nagyon tetszett, az az volt, hogy nem lehet menet közben állást menteni. Ez mondjuk valószínűleg annak köszönhető, hogy a játék számolja az életeink számát, így tehát a mentésnek úgy látszik a programozók nem látták értelmét. Persze azért tárolhatjuk az állásainkat, de mindig csak egy bánya kitisztítása után. Ha új játékot akarunk kezdeni (max. étellel, de min. fegyverrel), akkor sem kell azon újra végigmenni, amin egyszer már túljutottunk, hanem választhatunk, hányadik részből akarunk kezdeni. Ha egy játékon belül felejtünk, csak a kiszabadított túsók, na meg a pilóták hal meg, a felvett fegyvereket a következő étellel a robbanás helyén újra felvehetjük. Aki ezt pedig az eddig leírtak nem győztek meg, azoknak következőzen néhány magá-



A 3D-s térképpel gyerekkénték a tájékozódás.

DESCENT

A DOOM 2 UTÁN AZ ÚJ TRÓNKÖVETELŐ: A DESCENT

A KÜLDETÉS

Az idegenek immár az összes bányát a hatalmukba kerítették, s a bányászrobotokat átprogramozták hadi célokra, valamint a bányákban jelenleg is egyre újabb típusokat fejlesztenek ki. Feladatunk tehát, hogy először is a naphoz közelebb eső bolygókat, a Venust és a Merkurt, majd visszafordulva a további bolygókat és végül a Plutót tisztítsuk meg a behatolóktól. Mindegyik bányának a legsebezhetőbb pontja a Fúziós Reaktor, amelyet ha sikerül kilőnünk, az egy önmegsemmisítő folyamatot indít be. Mielőtt ezt tehát megtennénk, előtte mindig ajánlott megkeresni a véskijáratot, ugyanis a robbanás előtt azon át kell távoznunk, csakúgy mint a Star Warsban. Utunk során azonban más feladat is vár reánk: a bánya dolgozóit az idegenek túsúként tartják fogva, őket a legjobb tudásunk szerint meg kell keresnünk, illetve kiszabadítanunk. A bányászok mindig egy vasajtó mögül fognak integetni, ettől a vasajtótól pedig néhány rakéta segítségével szabadulhatunk meg.

A játékban, csakúgy mint a Doomban számos extra fegyvert vehetünk fel. A fegyverek közül az 1-től 5-ig bil-



Az integető bányászok csak ránk várnak.

től tudjuk elvenni, de a lézerekhez minden bányában találhatunk feltöltő állomásokat is. A muníción kívül persze találkozunk majd pajzsot növelő, vagy láthatatlanná tévő extrákkal is, stb...

A MÁR JÓL BEVÁLT KEZELÉS

Az irányítás is egy az egyben megegyezik a Doommal, így azt hiszem tapasztalt doomosoknak ez nem is okoz gondot. Itt azonban egy kicsit nehezebb a dolgunk, mivel a négy kurzorbillentyű (vagy a joystick) csak a hajónk forgatására elég, tehát az előre, illetve hátramenetben mindenképp igénybe kell vennünk a billentyűzet "A" és "Z" billentyűjét. Ennek köszönhetően, amikor még lőni is akarunk a CTRL-lal, meg még "csúszkálni" is akarunk az ALT segítségével, elég jó zongorista ujjakra lesz szükségünk, hogy a csata izgalmában mindig a megfelelő billentyűt nyomjuk. Na persze csak gyakorlás kérdése. Utunk során most is a TAB-bal hívhatjuk le a már bejárt területek térképét, amelyet a járatok bonyolultsága miatt szintén 3D-ben forgathatunk, kicsinyíthetünk, nagyíthatunk. Ezen minden ajtó jelölve van, a

ért beszélő technikai adat: több mint 30 bejárható bánya, multi-channel digitalizált hangeffektek, némi rock muzsikával fűszerezve, intelligens ellenség, mely képes az összecsapásokból tanulni, többjátékos üzemmód (hálózatlan keresztül), melyben akár négyen vehetnek részt egymás ellen. Rögzíthetünk ún. demokat, melyeken azután végignézhethetjük újra a csatáinkat.

Végül egy tipp: a reaktorok közelében mindig heves ellenállásba fogunk ütközni, s maga a reaktor is igen hatékony lövedékekkel tüzel, tehát ilyenkor ajánlatos egy fedezék mögé bújni, és onnan előcsusszanva eregetni az áldásunkat.

Vári Zoltán



A reaktorok lövedékeitől óvakodjunk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KIADJA: **DESCENT INTERPLAY**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 91%

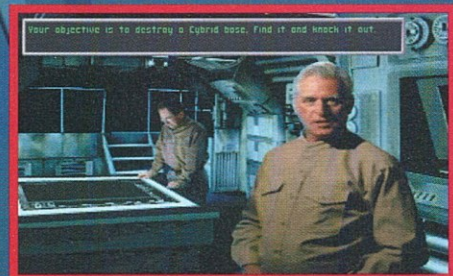
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A JÖVŐ HÁBORÚI MOST

Ismét egy játék, mely a jövőbe kalauzol bennünket, egy felettébb embertelen és brutális világba, ahol az emberek robotok bőrébe bújva harcolnak egymás ellen. A konfliktus lehetőségét a "Cybrid"-ek feltalálása már magában hordozta: a tudósoknak sikerült ki-



Imádom az ilyen küldetéseket! Igazi "search and destroy"! fejleszteni egy olyan mesterséges intelligenciával rendelkező gépet, mely képes volt döntéseket hozni, tanulni, gondolkodni. Az új szerkeztű előnyeit rengeteg téren hasznosították - de végül lecsapott rá a hadiipar, s robotostbe építve rettenetes gyilkológépeket, ún. HERC-eket készítettek. Ahogy az már lenni szokott, a HERC-ek rossz kezekbe kerültek, s elkezdődött a világ leigázása - a Cybridekkel vezérelt HERC-eknek nem volt ellenfele. Úgy tűnt, hogy az önálló akarattal rendelkező Cybridek fogják uralni a bolygót, de szerencsére, húsz évi fejlesztés eredményekép-

mezes verziója is. Jömagamnak a CD-s verzióhoz volt szerencsém, de a kézikönyv szerint a két verzió teljesen megegyezik, csak a lemezeshoz külön kell a speech diskeket beszerezni. Valószínű, hogy a lemez verzió intrója kevésbé látványos.

CSAK RÖVIDEN - A KEZELÉS RŐL

A rövidke, ámde igen látványos intro után a címképernyőre kerülünk. Bejelentkezéskor azonnal robotba csücsülhetünk (*Instant action*), missziót teljesíthetünk (*single mission*), folytathatjuk a megkezdett hadjáratot (*resume*), vagy új hadjáratba kezdhetünk (*career*). Az *options* gombbal léphetünk a beállításokhoz, ahol a zenét, felbontást, irányítást állíthatjuk. Miután választottunk a játéktípusok közül, a *briefing* ponttal kaphatunk eligazítást, hogy mit is kell csinálnunk; az *arming* ponttal felfegyverezhetjük a kiválasztott robotunkat, s ha hadjáratba kezdünk, választathatunk társakat a *crew* pont alatt. Aki komolyabb játékokra vágyik egy mezei lövöldözésnél, az min-



A belső nézet is dögös.

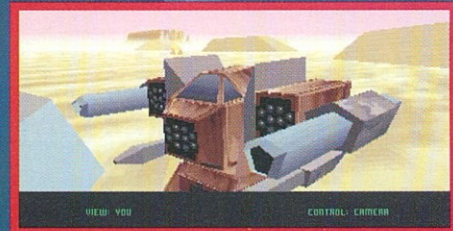
tunk. Részletezni nem fogom, először is mert nincs rá hely, másodsor mert kitűnően benne van a kézikönyvben, harmadszor pedig nagyon egyértelműek a menük.

AKKOR LÁSSUK A MACIT!

Az irányítás cseppet sem bonyolult: gyakorlatilag csak a billentyűzetre vagyunk utalva (ha nincs joyunk), de a menük jó részét egerrel is aktivizálni lehet. A műszerfal leginkább egy repülőszimulátorra emlékeztet: a numerikus billentyűzeten 1-9-ig válogathatunk

EARTH SIEGE

pen az ellenállók is komoly tűzerejű robotokat készítettek. Ám azokat a HERC-eket nem Cybridek irányítják, hanem emberek. S most erre a feladatra alkalmas pilótákat keresnek, olyanokat akik gyorsan tanulnak, gyorsan gondolkodnak, gyorsan reagálnak és lönek... olyanokat, amilyen TE vagy!



Vérfagyasztó! Dugig ágyúkkal és rakétákkal.

MIT ESZIK A...

Hardware igénye a mai "normának" felel meg. A hangkártyákat igen szép számmal ismeri, egyedüli problémám a Graviszel volt. Ahhoz, hogy digi hang és zene is legyen, a *resource.cfg*-ben a [Music] pont alatt változtassunk: *Driver#=a002*, *PortAddress=388*. Egyébként nekem az intro után azonnal lefagyott. A digi hangjai kifejezetten kellemesek, a grafikára azonban lehet némi panasz. Nem rossz, de a manapság megjelenő 3D-s játékokhoz képest a minősége lehetne egy picivel jobb, kidolgozottabb. Főleg a tereptárgyak kidolgozása szegényes, de a robotok közelről kifejezetten dögösek. A játéknak létezik CD-s és le-

denképpen kezdjen bele egy hadjáratba, mert akkor valamicske stratégiai résszel is találkozhatunk: javíthatjuk robotjainkat, újakat építhetünk, újítha-

tegyvereink közül, melyek a legvadabb lézer, sugár és elektromágneses ágyú, illetve rakétavető. F1-F12-ig a különféle monitorbeállítások között mazsolázhatunk: sérülés indikátor, rádióüzenetek, navigációs térkép, radar, rakétanézet - egyszóval minden szükséges információt gyorsan elérünk. Aki



Higgyétek el: nem ő az első Cybrid áldozat...

nagyon hangulatosat akar, ássa bele magát a küldetéseibe, a csoportos küldetések meg a csapatmunka felejthetetlen élményeket nyújtanak. Aki pedig látványra vágyik vagy mutogatni szeretné másoknak, hogy mit is tud a PC-je, az kapcsoljon át külső nézetre (V), s úgy játszszone (enterrel válthatunk, hogy a kamerát vagy a robotunkat mozgathatjuk). Nos, akik belefáradtak egy kökemény kalandjátékba, vagy ki akarnak kapcsolódni egy agytornászató stratégiai játék-ból, azok kapják elő az Earthsiege-t, s hűtsék le magukat - megéri!

Koronczai Gáspár

576 ^{KByte} ÉRTÉKELŐ

EARTH SIEGE KIJADJA: SIERRA

g r á f i k a [Progress bar]

h a n g / z e n e [Progress bar]

kezelhetőség [Progress bar]

k i h í v á s [Progress bar]

PITE KORREKT KEMÉNY

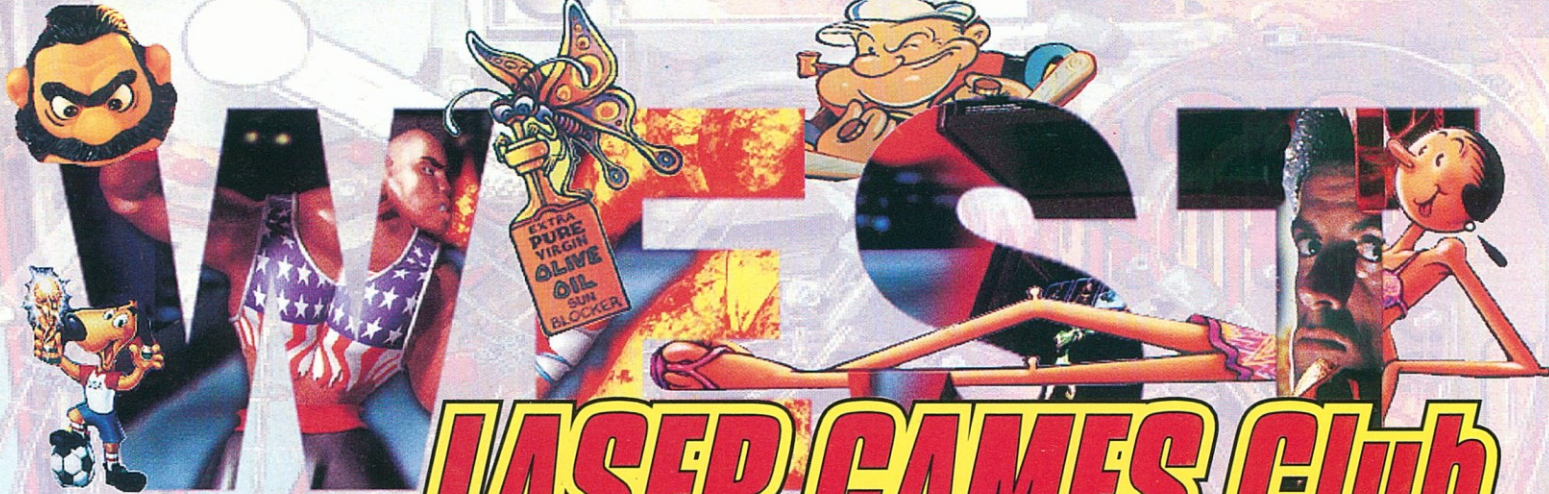
ÖSSZAHATÁS

73%

C64: LEMEZ KAZETTA

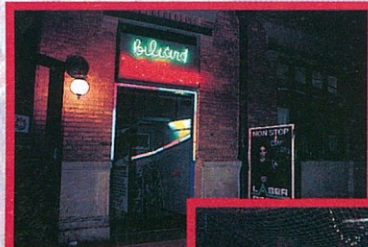
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 32MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



LASER GAMES CLUB

Amikor tavaly év elején Londonban jártam csak úgy sajgott a szívem a sok szuper játékkerem láttán. Arról álmodtam, hogy egyszer talán nálunk is lesz egy olyan hely, ahol a világpremierrel egyidőben próbálhatom ki a legújabb gépeket, elfogadható környezetben, megfizethető áron. Mivel a pénzbedobós masinák által nyújtott hangulatot egy számítógép sem tudja nyújtani, ezért rajtam kívül gondolom sokan vannak hasonlóképpen ezzel a kérdéssel. Egy helyet ismerek, ahol a három fenti kitétel teljesül: a WEST LASER GAMES CLUB-ot.



Az igen hosszú nevű játékkerem (a továbbiakban csak WEST) a nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, mélybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bömbölő zene és a gépek hangja tölti be a hatalmas termet - nomenon a biliárd golyók jellegzetes hangja, hiszen itt több asztal is várja a pool stílus szerelmeseit. De nehogy azt gondoljátok, hogy ezzel véget ér az extra meglepetések sora. A WEST az arcade gépek mellett ugyanis egy másik szórakozást is kínál, ez pedig a LASER DROME. A külföldön már hatalmas népszerűségnek örvendő játékban lézerfegyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcosok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszletekkel és gomolygó füsttel megtöltött

arénában. Ez az a hely, ahol úgy érezheted magad, mint Ripley hadnagy a "Bolygó neve: halál"-ban! Itt nem egy videójáték diktálja a tempót, hanem TE irányítod a harc menetét. Csak a TE ügyességeden múlik, hogy mikor talál-



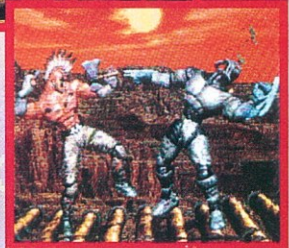
Azt hiszem a tuti környezet és a hangulat adott, de mi a helyzet az árakkal? Tapasztalataim szerint a WEST-ben a legolcsóbb egy menet a játékgépeken és ez a legújabb csodákra - VIRTUA FIGHTER, PRIMAL RAGE - is érvényes. A legújabb nevek egytől-egyig megtalálhatók, csupán néhány hatalmas méretű szimulátor nem fér be a terembe, de az illetékesek már ezen a problémán is dolgoznak. A flipperek között ott van a POPEYE, a DEMOLITION MAN és a WORLD CUP SOCCER, plusz a többi kedvenc. Aki pedig nyugodtabb lö-



Nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, mélybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bömbölő zene és a gépek hangja tölti be a hatalmas termet - nomenon a biliárd golyók jellegzetes hangja, hiszen itt több asztal is várja a pool stílus szerelmeseit. De nehogy azt gondoljátok, hogy ezzel véget ér az extra meglepetések sora. A WEST az arcade gépek mellett ugyanis egy másik szórakozást is kínál, ez pedig a LASER DROME. A külföldön már hatalmas népszerűségnek örvendő játékban lézerfegyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcosok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszletekkel és gomolygó füsttel megtöltött

nek el és milyen pontosan célzol. CSAPATOD összhangja a döntő abban, hogy hányszor foglaljátok el az ellenfél bázisát. Képzeld el, hogy a sötétben csak a vörös lézernyenyek cikázását látod. Hallo, hogy társaid valahol a közelében próbálnak előrébb jutni. A hangszórókból démoni zene szól. Húsz percig a TE kezében van a túlélésed. A LASER DROME-ban 20 perc játék 350 forintba kerül személyenként, melynek végén nyomtatásban kapod meg a csapat teljesítményét. Sokak szerint a WEST lézeres játékában a legjobb a fegyverek találati pontossága a hasonló helyekhez képest és a játékszabályok is kellemesek. Unikumnak számít, hogy külön kérésre a "szóló" játékfajta is kérhető (összesen kb. 10 fajta létezik), amelyben kizárólag magatokra vagyatok utalva, mindenki-mindenki ellen!

FIGHTERS-szel. A gépek közül most a KILLER INSTINCT-et emelném ki, amely egy a Mortal Kombatot megszegező verekedős csoda. A program grafikáját és animációit a SILICON GRAPHICS szupercomputerrel készítették és higgyétek el, hogy nincs hozzá hasonló. A szereplők annyira plasztikusak, hogy szinte kiesnek a képből, a zene és a digitalizált beszéd pedig elképesztő hangulatot ad a játéknak. A programot az a RARE csoport készítette, akik a Donkey Kong Countryt hozták ki a Super Nintendora.



Kétségtelen, hogy a pénzbedobós masinák színvonalát otthoni gépeken nem lehet produkálni. De hát nincs is erre szükség: ezért találták ki a játékkermeket!



Martin

MANGA

A MANGA három cyberpunk sorozata közül az AD POLICE az, amely a legközelebb áll a William Gibson (Neuromancer) által megálmodott techno-világhoz. Az előző számban bemutatott GENOCYBER-t inkább Shadowrun-osnak éreztem a szörnyek miatt - az AD POLICE sokkal inkább hollywoodi kalandfilmekhez áll közel, éppen ezért talán szélesebb a nézőtábora. A 3 részes sorozat elég rövid, huszonegynéhány perces epizódokból áll, amelyek szorosan kapcsolódnak egymáshoz.

2027-ben vagyunk Mega Tokyóban. Az emberek életének könnyebbé tételéért folytatott kutatások eljutottak oda, hogy megalkották az első intelligenciával rendelkező cyborgokat. A VOOMER-ek olyan munkákat végeztek el, amelyre az emberek már nem voltak hajlandók. Rövidesen azonban jelentkeztek az első negatív jelek - a Voomerek közül több megvált és az emberek ellen fordult. Egyértelművé vált, hogy egy "normál" rendőr nem szállhat szembe egy ilyen gépezettel - megalakult tehát az AD POLICE, amely kizárólag az

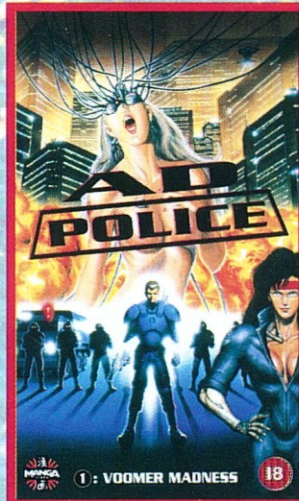
ámokfutó cyborgok megfékezésére szakosodott. Tagjai egytől-egyig kemény férfiak és nők.

1>VOOMER MADNESS

A még zöldfülű AD POLICE tag, LEON és társa, NENA nyomozásba kezdenek egyik társuk halála kapcsán. Kiderítik, hogy valaki illegálisan olyan Voomereket állított újra szolgálatba, amelyeket előzőleg már elpusztítottak. Az egyik ilyen Voomer egy csodálatosan gyönyörű nő, akinek elborult fantáziáját csak egy sötét emlék uralja: azt az embert keresi, aki egyszer már megölte őt. Ez a valaki Leon.

2>THE PARADISE LOOP

Amióta Mega Tokyóban megépült az új gyorsvasút, senki sem használja már az öreg, lerobbant és igen veszélyes metró. A PARADISE LOOP nevű vonal a bűnözés melegágya lett, ahol mindennaposak a gyilkosságok. A második részben a rendőrség éppen egy ilyen gyilkosságsorozat után nyomoz,



melynek áldozatai szép fiatal prostituáltak. Az AD POLICE mint megfigyelő vesz részt az ügyben, hiszen elképzelhető, hogy az elkövető egy Voomer. Természetesen annak is fennáll a veszélye, hogy ezúttal valami még különösebb dologgal állnak szemben a bűnüldöző szervek. Az a technológia, amely létrehozta a Voomereket, lehetőséget adott az emberek számára, hogy különböző külső és belső szerveiket mesterséges gépekkel helyettesítsék. És itt kezdődik az igazi cyber-világ, hiszen egy lézeres szemoptikát hamarosan ugyanolyan könnyen elfogad a közvélemény, mint annak idején a nadrágba bújt nők látványát.

3>I WANT MEDICINE...

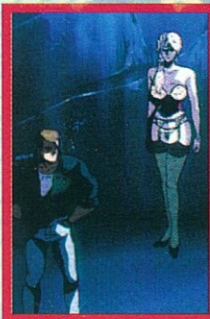
A harmadik rész főszereplője BILLY, egy ex-AD POLICE tag, akit végzetes sebesülése után anti-voomer cyborggá alakítanak. A cyborg teljesen érzéketlen a külvilággal szemben, még imádója, a csinos doktornő és egykori szeretője, Nena sem tud hatni rá. Csak a gyógyszerként alkalmazott drogok lebegnek a szeme előtt. Billy agya, amely lényegében az egyetlen még élő szervet képviseli, képtelen elviselni a fémvázat. Mivel emberi érzései a fájdalomakon kívül többé nincsenek, egy új érzés keríti hatalmába - a gyilkolásvágy, amely rövidesen az AD POLICE

tagjai ellen irányul. Egyedül Nena az, akit mélyebben is érdekel Billy sorsa...

Az AD POLICE mindhárom epizódjában egy-egy lényeges kérdés merül fel a lehetséges cyber-jövőről kapcsolatban. Ez első arra keres választ, hogy milyen következményei lehetnek a túlzott technikai fejlődésnek. Ebből adódik a második epizód mondanivalója: hol a határ az ember és a gép között? Ha géppel helyettesítem az egyik szervemet, akkor odaadom az emberi mivoltom egy darabját? Ilyenformán meddig, hány "százalékig" marad "ember" az ember? A harmadik rész rejti a legkegyetlenebb dilemmát: még ha az ember, a "környezet" el is fogadja a cyborgtestbe ültetett emberi agyat, akkor sem biztos, hogy az agy is képes megbirkózni ezzel a borzalmas teherrel.

Engem rendkívül megfogott az AD POLICE történet. Egy idő után nem úgy néztem, mint egy normál kalandfilmet, hiszen a feltett kérdések bennem is megfogalmazódtak. Megpróbáltam beleképzelni magam a szereplők bőrébe - akik közül a negatív jelleműek sem egyértelműen negatívok - hogy én miképpen döntenék. Hiszen ők azért válnak gyilkossá, mert képtelenek magukban feldolgozni a technikai fejlődés ütemét és következményeit. Gondolatok csak bele - ma még kizárólag az orvostudomány használja a műszerveket. Lehet, hogy csak egy lépés választ el minket az AD POLICE-ban bemutatott világtól...

Martin



Elkezdődött a 32 bites konzolháború! A ringben a SATURN és a PS-X!

1988-ban a SONY megállapodást kötött a Nintendoval, hogy készít nekik egy CD-ROM lejátszós konzolt. Az eredmény egy Super Nintendo kompatibilis kütyü lett volna - a PLAYSTATION. Később a SONY gondolt egy nagyot és úgy döntött, hogy ő is be száll a videojáték üzletbe. Saját szakállára kezdett fejleszteni. Az eredmény egy olyan konzol lett, amelynek technikai adatai hallatán minden játékefejlesztő cég felkapta a fejét - jelenleg csak Japánban 164 (közülük 56 kilétét még homály fedi) csoport foglalkozik az évszázad gépével, a PS-X-szel. Mielőtt belekezdenék a cikkbe, egy helyesbítést kell eszközölnöm. Amikor a SATURN-ról írtam még úgy tudtam, hogy a gép 1024/2048 szín egyidejű megjelenítésére képes. Nos közben kiderült, hogy ez az adat nem halálbiztos. Az ellentmondó híresztelések miatt valószínű, hogy a masina ennél több színt is tud a képernyőre varázsolni (talán 32 ezret is).

Január végén érkezett meg a semmitmondó sárga-fekete kartondoboz a szerkesztőségünkbe, amely a nagy csodát hivatott prezentálni. Mivel már elmúlt a 6 óras záróra, én voltam a szerencsés, aki az első estét "eltöltötte" a PS-X-szel. Tény, hogy azon az estén nem sokat aludtam. Két játékot kaptunk a géphez, a NAMCO RIDGE RACER-ét és egy 3 dimenziós verekedős csodát, a TOSHINDEN-t (Tale of the Gods in Combat). Mivel a még gép csak japán verzióban létezik, a 110 voltos adapter és az NTSC televízió alapszükségletnek számított, de hát ez szerencsére nem volt akadály.

Azóta nem tudok napirendre térni a látottak felett. Egy olyan játékterem örültnek, mint én is

vagyok, a PS-X a mennyországot jelenti. Még nem akarok ítélni sem, hiszen a SATURN-hoz azóta sincs a Virtua Fighteren kívül más játékunk...de mégis: ezt a gépet egyszerűen nem lehet, vagy nagyon nehéz túlszárnyalni! Technikailag a két masina körülbelül egy szinten mozog, ezért a következőkben óriási hangsúly helyeződik majd a játékok minőségére, amely tudvalegőleg

kolású polygonokból 500 ezret mozgat másodpercenként.

-Az adatfeldolgozó-egység 80 MIPS-es és kompatibilis a JPEG, MPEG1 és H.261-es formátumokkal. A gép hangja "csak" 24 csatornás, 44.1 Hz-es.

-A grafikai adatok közül itt sem tudom pontosan, hogy hány szín lehet egyszerre a képernyőn. A teljes paletta 16.7 millió színből áll. Kétféle felbontást használ a

PS-X SONY® P



Motor Toon Grand Prix - PS-X



Motor Toon Grand Prix - PS-X



Motor Toon Grand Prix - PS-X

számok, ezért lássuk a PS-X jellemzőit:

-A központi CPU egy R3000A 32 bites RISC chip, 33MHz-es sebességgel. Adatfeldolgozó képessége 30 MIPS. A 3 dimenziós mozgató egység 66 MIPS-es, 1.5 millió "flat" árnyékolású polygon/sec mozgására képes. A jóval bonyolultabb "texture-mapped" és fényforrásos árnyé-

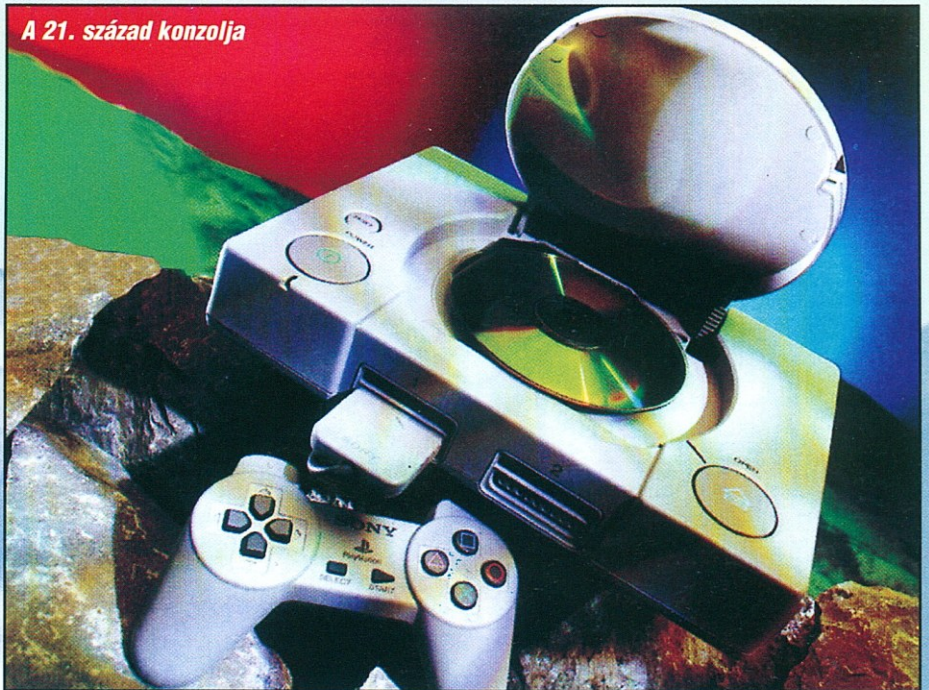
gép, a 256x224-est és a 640x480-ast. A különböző sprite mozgatókat és torzításokat mind tudja a PS-X.

Kicst persze bánatos is vagyok. Ennek az az oka, hogy őszintén sajnálom a kisebb pénzü vásárlóréteget - jelenleg a gép tokkal-vo-nóval-vámmal-áfával jóval több mint 100.000 forintba kerül (az 576 SHOP-ban is megrendelhető). Ha kijön az európai verzió, akkor sem lesz 80-90 ezer forint alatt, amely a széles rétegeknek bizony elfogadhatatlan. Így amíg

jobb megoldás nem születik, csak kevesek engedhetik meg maguknak azt, hogy SAJÁT játéktérmi minőségű konzoljuk legyen otthon. Tetszik vagy nem, ki kell jelenteni, hogy a SONY a PS-X-et a japán és a távolkeleti piacra készítette, ahol több millió darabos eladási statisztikával számolnak. Egy olyan országban, ahol egy átlagos családban 4-5 féle konzol van, ez reális tervnek tűnik!

A programokról csak a legjobbakat lehet elmondani. A két tesztelt játékról még olvashattok a következőkben, de a többi, még készülöben levő is csodálatos. Láttam egy eredeti japán videokazettát, amelyen olyan stuffok voltak, hogy nem hittem a szememnek. Ha ezek tényleg úgy fognak kinézni, mint ott, semmi sem állíthatja meg a PS-X-et.

A 21. század konzolja



LAYSTATION

A SONY jelmondata – Ha egy játék nem REAL-TIME-os, akkor az nem is igazi játék!

Márpedig a RIDGE RACER-t és a TOSHINDEN-t alapul véve a dolog valószínűnek látszik (képzeltetek el például egy Doom-szerű játékot, amelyben a közeledő csontváz nem "pixelesedik" és még az orrunk előtt ugrálva is tökéletes a grafikája!).

A PS-X hátsó része is rejt néhány érdekességet. Alapkiszerelésben a géphez normál RCA zsinórt adnak, amellyel a legtöbb TV-re minden gond nélkül rá lehet kötni. Nemsokára a boltokban lesz az S-video és a speciális AV Multi kábel is. Az EXTERNAL I/O csatlakozó rendeltetését

egyelőre homály fedi, a COMMUNICATION PORT-on keresztül viszont két gépet lehet összekötni, például egy RIDGE RACER-es páros versenyre. Az irányító (joy) teljesen futurisztikus külsejű, 4 gombos, plusz hátul is van rajta 4 gomb, az SNES joyhoz hasonlóan! A joyok felett található nyílásokba olyan memóriakártyák illeszt-

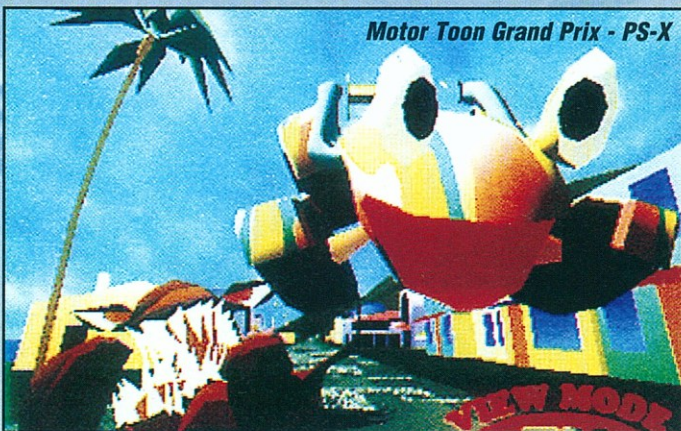
Boxer's Road



hetők, amelyekre a játékallosokat lehet elmenteni. A gép audio CD lejátszó része olyan profi, mint a "rendes" SONY CD lemezjátszóké.

Martin

Motor Toon Grand Prix - PS-X



Philosoma - PS-X

Az egyik legnagyobb japán videojáték gyártó cég, a NAMCO végérvényesen elkötelezte magát a PS-X mellett. Mivel a gép elég erős ahhoz, hogy a legnagyobb játéktérmi automaták színvonalát is 100%-osan visszaadja, a NAMCO átadta nekik az összes híres játékok átírási jogát. Ezek közül az első a fantasztikus RIDGE RACER, ezt fogja követni az egymás ellen is játszható, fantasztikus témájú CYBER SLED (szintén vektorgrafikás kivitelben).

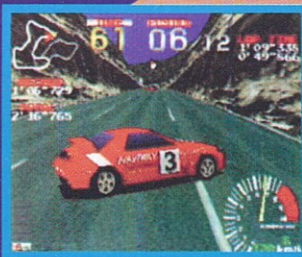
Ezidáig nem voltam autóverseny rajongó, sőt, kifejezetten nem bírtam a különböző számítógépes és konzol "vezetős" programokat. Egyedül a SEGA DAYTONA USA gépe fogott meg, de az is inkább a sebessége, grafikája és a játéktérmi automata

nehéz helyzetben vagyok, mert egy ilyen látványt nem lehet leírni. Ez a texture-mapped vektorgrafika netovábbja. Nézzétek meg a képeket - hát nem csodálatos?

Már az első kiadott PS-X játék, a RIDGE RACER is tökéletesen bizonyítja, hogy a gép nem csak a grafikában verhetetlen. A CD drive ultragyorsan tölt és ha jól vettem észre, EGYBŐL beolvassa az egész játékot! Töltés közben egy kis figyelmességet kapunk a Namco-tól, az 1982-es Galaxian című játékában lődözhetünk. Ez a kis intermezzo máris egy extra dolgot rejt, hiszen ha leszedjük az összes ellenfelet, a 4 választható autófajta újabb nyolccal bővül! Így 12 gyönyörűen lefestett géppel versenyezhetünk, melyek

pályán mehetünk, amely azonban elég változatos és a későbbiekben egy kisebb szakasszal is bővül. Az utolsó futamban már csak két kocsi áll rajthoz, a miénk és az egész mezőny legdögösebb gépe, a "Sárga" (a pilóta vezetési stílusa meglehetősen idegesítő, autós nyelven szólva paraszt/bunkó). A 4 menet megnyerése után "visszafelé", azaz a megszokott menetiránnyal szemben is teljesítenünk kell a pályákat. Érdekes, hogy ugyanazon a pályán megyünk, de a fordított irányok miatt egy egészen új színezetet kap a terep. Végül a 8. pályán a főellenfelet kerülünk szembe, egy koromfekete Lamborghinivel, amelynek egy pajkos sárga ördög van az elejére festve (azt már csak zárójelben merem

RIDGE RACER



hatalmas képernyője miatt. Úgy voltam vele, hogy azt a színvonalat ott-hon egy gép sem tudja nyújtani. Tévedtem. A RIDGE RACER a valaha készült legtokéletesebb versenyjáték, melynek grafikája 99,9%-os mása a játéktérmi verzióknak (szerintem egyedül a visszapillantó tükör hiányzik), sebessége ELKÉPESZTŐ, játszhatósága pedig tökéletes. Nagyon



mondani, hogy a fekete álomautóknak 13-as a rajtszáma). Így lényegében két megnyerése van a RIDGE RACER-nek, amelyek nem egyszerű



állóképek, hanem percekig futó állati animációk. A verseny közben természetesen vadító CD zene szól, néhol teljesen elképesztő techno beütéssel. És ez még csak az elsőnek megjelent játék!

négyféle alaptulajdon-ságban különböznek.

A játékban kétféle nézet van, egy külső és egy belső, melyek közül mindkettő szuperül működik. Nagyon tetszett, hogy a belső nézetnél nincs műszerfal, az adatok a képzeletbeli szélvédőre vannak vetítve, így még jobb a kilátás - nagyobb a kép. Sajnos csak egy

Martin



Toshinden

TALE OF THE GODS IN COMBAT

Ha a 3D vektorgrafikás vererekedős játékok kerülnek szóba, mindenkinek a SEGA Virtua Fightere jut az eszébe. Büszke is rá a SEGA, hiszen ezt a játékot adják az új szupergép-hez, a SATURN-hoz. A vererekedős stuffjairól híres TAKARA viszont a PS-X-et szemelte ki magának és elkészítette a VF ikertestvérét, a TOSHINDEN-t. Mivel a VF abszolút szupersztárnak számít Japánban (szinte már misztikus tisz-



telet övezi), elég merész vállalkozás volt egy lát-szólag teljesen hasonló programot készíteni.

A TOSHINDEN szerencsére nem egy buta koppintás, hanem egy csodálatosan megkomponált játék, amely békésen megfér a VF mellett a trónon. Lehet, hogy az ismertető alapján (vagy ha előben megnézik) a TAKARA játékát jobbnak fogják érezni, de az igazság-hoz hozzátartozik, hogy a Virtua Fighter mozgatója sokkal élethűbb, mint a TOSHINDEN-é. A TOSHINDEN inkább látványosabb, a speciális mozgások és varázslatok miatt nem életszerű - kissé SF 2 hangulatú.



A játék nagy újtása a fegyverek megjelenésében rejlik. A 8 szereplő mindegyike valamilyen eszközt használ, emellett mindegyiknek speciális rúgótechnikája van. Mivel a PS-X irányító 8 gombja megengedi ezt, még speciális varázslatokat is tudnak csinálni, amitől a játék állati látványossá válik. Sőt a profiknak még olyan irány-gomb kombinációkat is elrejtettek, mint az SF2-ben - a harcok változatoságára azt hiszem nem lehet panasz, hiszen így a fegyveres és a "pusztakezes" kombókat tetszőlegesen lehet míxelni.

A háterek és a figurák grafikája elképesztő. A kamera (3 féle helyzetbe állítható: madártávlat, felső és oldalnézet)

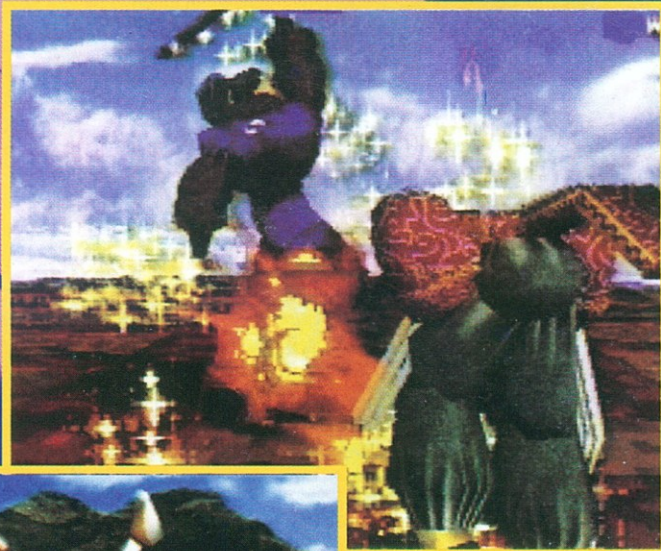
egyfolytában veszi a játékosokat és ami a legnagyobb ász: a karakterek távolodását és közeledését ki/be zoomolással követi! Így akármeddig mehetünk

hátra, egyre távolabbról nézhetjük az eseményeket (ezt néhány speckó mozgás ki is használja!). A profik tudják, hogy milyen idegesítő az, amikor araszolnánk

hátra, de a másik játékos miatt megáll a kép - itt ilyen nincs. A védekezés a klasszikus "hátrahúzásos" módszerrel történik, el is bukfenézhetük az ellenfél támadásai előtt. Ekkor abszolút 3 dimenziós a hatás, hiszen az egyik figura a másik mögé vagy elé ke-



rül (talán nem túl szerencsés, hogy ilyenkor a kamera nem vált rögtön pozíciót, így az egyik játékos takarásban marad). Azt már csak apróságként említem, hogy ha ugyanazt a szereplőt választja mind a két játékos, akkor nem csak a színükben fognak különbözni egymástól, hanem egy kicsit a külsejükben is! Az összes szereplő le-



győzése után egy monstre méretű szamuráj-skorpió jelenik meg, aki a konzolos pályafutásom egyik legszemetebb főnöke volt. A hozzá tartozó háttér pedig az eddig látott leggyönyörűbb: egy óriási forgó orsót képzeljete el a térben, amely fölött ott lebeg a játéktér négyzetes padlója. A játék 90 ezer (!) polygont mozgat másodpercenként, amelyek a Gouraud-shading és a texture-mapping technikákkal készültek.

Martin

Előre is bocsánatot kérek, de ez most nem egy szokásos leírás leírás lesz. Ennek oka, hogy most nem kívánok egy oldalon keresztül tesztelni egy olyan programot, amelyet játszani kell, nem elemezgetni. Csak címszavakban: dzsungel, jópofa főhős, sok ellenfél, még több csapda, ugrálás, kincsgyűjtés, szuper grafika, hangok dettó. Ja és egy MEGLEPETÉS!

Imádom a kellemes meglepetéseket. Milyen boldog voltam, amikor több mint tíz évvel ezelőtt megkaptam az első konzolomat, az ATARI 2600-ast és az első húsvéti locsolkodás után megvettem a JÁTÉKOT: a PITFALL-t. Ei sem tudom mondani, mennyire szerettem. Sajnos a második részt már nem kaptam meg, mert jött az új gép. Később a C64-esen is küzdöttem vele, ugyanolyan hévvel. Bejött a NINTENDO, azon is van PITFALL, de akkor már nem izgató annyira a dolog. Most viszont örült módjára szaguldottam át a MegaDrive verzió pályáin, hogy végre megtaláljam a MEGLEPETEST. Hiszen az 1994-es PITFALL-ban benne van a teljes, legelső Atari verzió is.

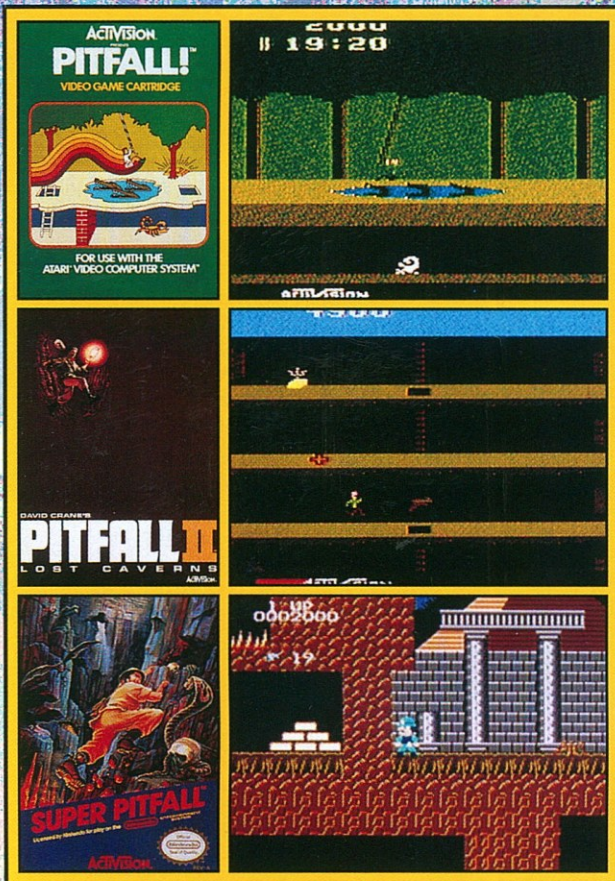
PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

Komolyan mondom, sokkal jobban érdekelt a régi játék, mint ez az új feldolgozás. Sokan elhúlvé nézik az "öreg" grafikáját, hogy mennyire primitív és milyen borzalom a hangja és különbenis... Amikor itt játszottam vele a szerkesztőségben a főnököm dilisnek nézett, hogy miért tetszik nekem ez ennyire. Nem tudom - valahogy nekem ezek számítanak jó játéknak. Tök mindegy, hogy milyen a grafika és milyen a hang: a klasszikusokat úgysem lehet felülmúlni. Higgyétek el, itt

van mellettem karnyújtásnyira a két 32 bites álmógép a SATURN és a PLAYSTATION, de mégis inkább az öreg PITFALL-lal játszánék. Amikor annak idején egy partin betöltöttem a PHARAO'S COURSE (vagy valami hasonló volt a címe) Amigás verzióját mindenki hangosan röhögött, hiszen az volt az egyik első C64-es stuff. Ugyanígy voltam a HEAD OVER HEELS Amigás átiratával is. Ennyi év után rájöttem, hogy felesleges 32-64-XX bites gépeket kihozni, ha nincs hozzájuk ere-

deti játék, hamar a süllyesztőben végzik. Nézték csak meg a DOOM-ot. Képtelenség leutánozni vagy más gépre rendesen átírni - mindig a PC-s változat lesz az igazi (példa rá a 32X, ott sem sikerült a tökéletes konverzió). Szóval van 1994-es PITFALL is. Végeredményben ugyanaz a főhős, ugyanaz a sztori, technikailag minden a csúcsra van hozva... De nem tudom... Ha nem lenne beépítve a régi játék is, nem futtatnám annyira az anyagot. De így egészen más! Semmi sem izgalmasabb, mint a dzsungel és a maja templomok. Óriási élvezet azért küzdeni, hogy végre egy rejtett helyen megtaláljuk a gyanús grafikájú skorpiót, ezáltal az időlagutat és



Sok évvel ezelőtt Harry Pitfall volt a leghíresebb kincsvadász (Indiana Jones akkor még óvodás volt). A merész kalandor számtalan utazása után révbe ért és felnevelte fiát, Harry Juniorot. A gyermek apja természetét örökölte és addig nem nyugodott meg, amíg rá nem vette a papát egy utolsó kalandra. Mikor 18 éves lett, az öreg összekapolta a felszerelést és kiadta az ukaszt: irány a közép-amerikai dzsungel, ahol az elveszett maja kincsek vannak. Akkor még nem tudták, hogy a legendás kincseket ZAKELUA varázsló szelleme őrzi.

bejussunk a régi programba. Az életek elvesztése után újra meg újra nekimenjünk és nosztalgiazzunk, utána tovább keressük a kincseket. Így az új játék is egészen más színezetet kap, kiemelkedik a többi tucatmű közül. Az SNES verzió grafikája ha lehet még szebb is, azt is érdemes megnézni. Persze ezt csak az éli át, aki annak idején szerette az eredeti PITFALL-t (vagy egészen fogékony típus) - az új generációnak a játék csak egy "máskálós" a sok közül, egy estés szórakozás. Hát mi ez a rendelt Killer Instincthez vagy a digitalizált Mortal 2-höz képest? Néha már attól félek, hogy egyik este hazafelé menet elémtoppan egy Scorpion kosztüümös 14 éves fiúcska és KIVÉGEZ, esetleg jókedvében találok és csak Babalítyt csinál velem - minek eredményeképpen alsónadrágra vetköztet, cumit dug a számba és beleültet egy pocsollyába.



Martin

VIEWPOINT

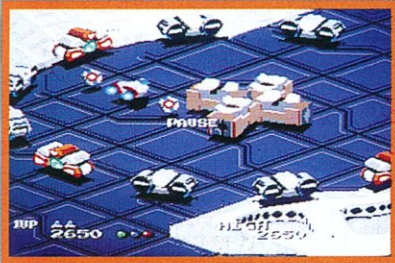
fegyverzenél, bio-mechanikus szörnyek és hi-tech gépek, tölthető szuperlövés. A Zaxxon az anya. Izometrikus, mondjuk úgy 3 dimenziós látkép, jókora figurák, szögletes formák. Csak egy a bibi: a MegaDrive elég mostohán kezeli a 3D-t, ezért ha túl sok sprite van a képernyőn, láthatóan lelassul az akció. Szerintem ez elég ciki, hiszen ilyet az utóbbi időben nem nagyon láttam. Viszont a grafika és a játékmenet annyira szuper, hogy az élmény kedvéért még ezt is el lehet nézni - legalábbis én átsiklottam felette.

Azt viszont nem értem, hogy ha egy cég ennyi energiát feccöl egy játékba, akkor miért nem készíti el mondjuk a 32X változatot is? Nézzétek meg a képeket: szerintem halálos a grafika, tényleg egyedülállóan néz ki a program, de mennyivel jobb lett volna ez 256 színnel és akadózás nélkül? Miért kell örökösen az egyszerűbb megoldásokra törekedni - a kozoloknál aztán nem hivatkozhatnak a cégek a kalózkodásra és az emiatt elvesztett bevételre, hiszen az még ritka, mint a fehér holló. Úgy látom, hogy a kiadók néha maguk ellen dolgoznak és nem mérlegelik, hogy a piacnak mi lenne a legjobb megoldás. Most tényleg dühös vagyok, mert egy ilyen külön-

leges programot tényleg 32X-re kellett volna kihozni (lemerem fogadni, hogy kijön egy halom olyan 32X játék is, amelynek abszolút elég lett volna a MD). Ráadásul a kazetta dobozán egy olyan semmitmondó cím-grafika van, ami alapján soha nem vennék meg a játékot (még jó, hogy az 576 segít nektek a vásárlásban). Lényegében csak annyit tudok mondani, hogy a VIEWPOINT egy különleges lövöldözős anyag, amelyet a kevésbé kritikus MegaDrive-osoknak ajánlok.

Martin

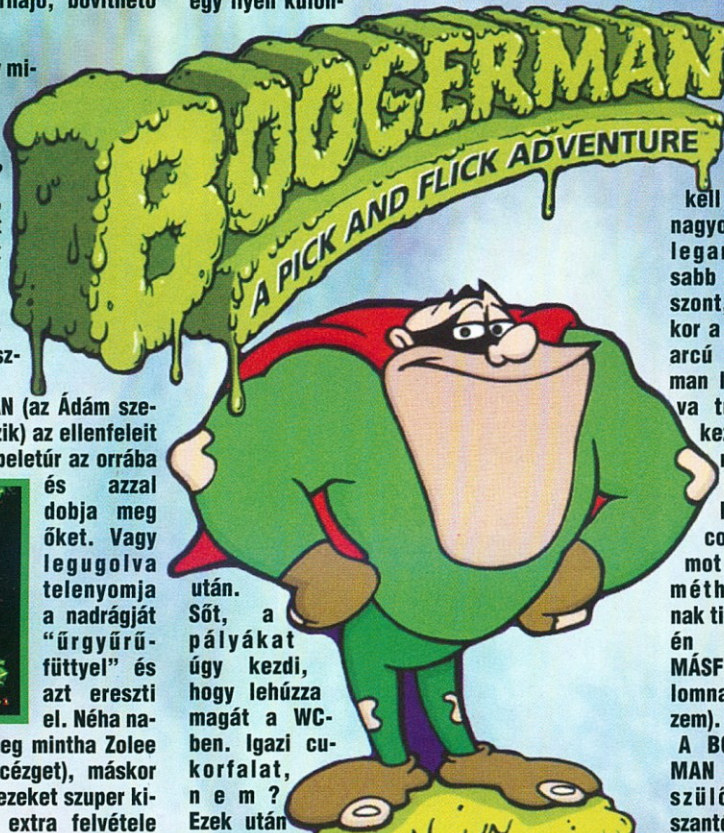
Voltatok már úgy játékkal, hogy ránéztek és egyből rágerjedtetek? Én így voltam a VIEWPOINT-tal, amely a japán NEO GEO nevű konzolról került át a MegaDrive-ra. Stílusát tekintve az anyag lövöldözős, amit én tudvaleg nagyon csípek. Sőt, alapjaiban az



R-TYPE-ra és az ősi ZAXXON-ra épít, melyek szintén a legjobban között vannak. Az R-Type az apa. Dögös űrhajó, bővíthető

Gondolkoztatok már azon, hogy miért akkora sztár Beavis és Butt-Head? Miért szeretik a mai fiatalok a buta, gonosz, izléstelen és otromba hősöket? Nekem fogalmam sincs róla, pedig én is bírom őket. Most azonban vetélytársuk akadt BOOGERMAN személyében, aki a legújabb MegaDrive-os negatíván pozitív hős. Ezennel a játékot az akció/máskálós osztályba sorolom.

Kezdem ott, hogy BOOGERMAN (az Ádám szerint "bogárman", tök jól hangzik) az ellenfeleit igen sajátos módon intézi el: beletúr az orrába és azzal dobja meg őket. Vagy legugolva telenyomja a nadrágját "ürgyűrűfüttel" és azt ereszti el. Néha nagyot és zöldet köppent (ezt meg mintha Zolee mondta volna, ő mindent becézget), máskor meg kedvesen büfizik. Persze ezeket szuper kivitelben is előadja, néhány extra felvétele



után. Sőt, a pályákat úgy kezdi, hogy lehúzza magát a WC-ben. Igazi cukorfalat, nem e m? Ezek után

komolyan lehet venni a játékot? No persze most csak a kényes dolgokat soroltam fel, hiszen hősünk tud egy csomó hétköznapi mozgást is: tolni, lógni, lengeni, ugrani, és repülni is (ehhez meg kell enni egy doboz chili-babot és f...ni egy nagyot).

A legaranyosabb viszont, amikor a bárgyú arcú bogárman lehajolva turkálni kezd egy nagy halom barna valamiben, ami alatt az extra cucok lapulnak (a játék ismertetője ezt a halmot szeméthalomnak titulálja, én inkább MÁSFÉLE halomnak nézem). A BOOGERMAN igazi szülőboszszantó játék. El tudom képzelni, amikor a vásott gyerek csutkára felhangosított TV mellett nyomogatja a SUPER FART és a BURP gombját (az anyuka meg kétpercenként rohángal be, hogy ilyet jó gyermek nem csinál, csak diszkrét csendben). A grafika általam "vonalrajznak" hívott stílusú és mint ilyen, szuper. A digi hangok pedig egyszerűen... élethűek! Ja, az egyik pályát FLATULENT SWAMPS-nak hívják. Bátran kérdezzétek csak meg a doktorbácsit, hogy mit jelent latinul "flatulálás"!



SEGA

doc MARTIN

the adventures of **BATMAN & ROBIN**

A múltkor bekapcsotam a TV-t, végigzongoráztam a gombokon, egyszer csak az RTL-en megláttam egy rajzfilmet, amelynek annyira sajátos volt a stílusa, hogy kapásból odaszegeztem a képernyő elé. Rövidesen megjelent a főszereplő, BATMAN és társa, ROBIN. A főszereplők nagyon karakteresre vannak rajzolva, BATMAN-t például állati machora vették, szinte már cinikus a tekintete (közben rájöttem, honnan oly ismerős az arc: ZOLEE apura hasonlít, akinek ugyanolyan széles az álla és szúrós a nézése)! Később aztán újra találkoztam a denevéremberrel, a 3DO-hoz mellékelte CD lemezen is található egy rajzfilm a főszereplésével. Most meg itt a mozi SNES játékverziója is. De az én igazi denevéremberem mégis ZOLEE marad, aki már megint megitta a kólát, másikat meg effelejtett hozni.

Szerintem BATMAN akkora sztár a gyerekek körében, hogy túl sok biztatásra nincs is szükség vele kapcsolatban. Az egy játékost lefoglaló programban 8 pályán kell végigmenni, melyek további



részekre bomlanak. A pályák végén főellenfeleket kell legyőzni, az 5. szinten pedig egy kis Batmobil száguldásra is alkalom nyílik. Ha elhalálunk, a CONTINUE opcióval újrajátszhatjuk a pályát, a PASS-WORD END-del pedig kikérhetjük a későbbi folytatáshoz szükséges kódszót. A kód egyébként minden teljesített pálya után megjelenik, de a HARD fokozaton nincs a kódos folytatásra lehetőség. A játék során többféle fegyvert és tárgyat

Martin

WILD & WACKY SPORTS

Az SNES kitüntetett helyzetben van, hiszen a TINY TOON sorozatot egyelőre kizárólag erre a gépre írták meg. Aki tehát szeretné interaktív módon is átélni a jópofa rajzfilmhősök kalandjait, az sürgősen szerezzen be egy ilyen masinát. A W&W-ban négy állatgyerek a főszereplő: Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck és a Tazmán Ördög kislia, Dizzy Devil. Ezúttal a srácok egy mókás olimpián vesznek részt, ahol teljesen egyedi sportágakban kell domborítaniuk. A program az egyszerre többek által is játszható "sport" családba tartozik - érdekessége az, hogy a MULTITAP adapterrel EGYSZERRE NÉGYEN is küzdhetnek vele. Mivel vannak olyan sportok is, amikor ténylegesen négyen vannak a képernyőn, ez egy egész gyerekhadnak nyújt szórakozást.



A játékot 4 nehézségi fokra bontották, 6-8-10-12 versenyszámmal. Ahhoz, hogy folyamatosan továbbjussunk adott pontszámokat kell teljesíteni. Az ügyködésünket többféle szempontból díjazza a gép: számol a gyorsaságra, a stílusra és az ügyességre is. A versenyek előtt mindig megkapjuk a teljesítendő feladat leírását és a kívánt pontszámot. Kikérhetjük az irányító-kiosztást is, amely elég fontos, hiszen a sportágakat eltérő módon kell kezelni. Általában két alapformával találkozunk: az egyikben egy szereplőt kell mozgatni, a másikban a gombok nyomogatásával az "erőt" kell feltornáznunk. Mivel ez egy automata joystick segítségével gyerekjáték, a program nagyrészen nehézség nélkül át lehet vergődni (gond csak akkor van, ha többen játszunk és mindenkinek ilyen irányítója van). A teljesített részek után kódokat kapunk a későbbi folytatáshoz.

Lássuk tehát a versenyszámokat: *Fagyidobálás* (érjünk el minél több tálatot), *Szakadékperem-kicentizés* (nekifutásból álljunk meg a szakadék szélén), *Súlyemelés* (nyomjuk ki az egyre nehezebb súlyokat), *Tányérdobás* (dobjuk minél messzebbre az alátétet), *Akadályfutás* (gyűjtünk értékes tárgyakat), *Repülés* (szedjük össze a lufikat majd bombázzuk le a házat), *Sielés, Rúdugrás* (gyűjtünk csillagokat), *Bungee-jumping* (gyűjtünk minél több pontot), *Favágás* (aprítjuk a fát), *Úszás* (gyűjtjük a tárgyakat), *Rakétakilövés* (üssük minél magasabbra a rakétát).

Martin



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Greatest Adventures



A múltkor valaki a szememre vetette, hogy nagyon ritkán "húzok le" játékokat. Belegondoltam... Tényleg, de hát mi rosszat mondjak én egy olyan játékról, amelynek szép a grafikája, jó a zenéje és a maga kategóriájában valamin "elmegy"? Manapság minden konzolos anyag jól néz ki, csak ugye sok egy kaptafára készült. Itt van például az INDIANA JONES. Külsőleg nagyon kellemes az anyag, változatos, a 3 dimenziós MODE 7-es pályák tök jól néznek ki - de valahogy hiányzik belőle valami. Valami, ami miatt az ember akár százszor is nekimegy a feladatnak és addig izzad, amíg túl nem jut rajta. Node csak ezért nem lehet valamit leocsárolni, hiszen biztosan van egy csomó olyan ember, akik szívesen játszanak az

egyszerű akció programokkal.

A program története a három Indy film legérdekesebb részleteit foglalja össze. A furcsa keverékben feltűnnek az "Elveszett Frigyláda fosztogatói", a "Végzet temploma" és az "Utolsó keresztelovag" legizgalmasabb jelenetei, melyekben ezúttal mi irányítjuk a hőst. Mivel a feladat nagyon sokrétű, így először érdemes megbarátkozni az eléggé bonyolult irányítással, begyakorolni a bukfeceztést és az ostoros lengést. Ezek nélkül ugyanis néhány helyen lehetetlen továbbjutni. Három pályán nem gyalog közeledünk: a hőmezőn egy gumicsónakkal csúszunk lefelé, a barlangban izgalmas csillekocsikázás vár ránk, végül egy duplafedelű repcsivel kell légi-csatázni. A grafika néhol egészen fantasztikus, de nekem kicsit nehéznek tűnt a játék.



Martin

INDIANA JONES!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Amikor megjelent a STAR WARS még elképedve álltam az SNES előtt - meglepődésem oka a szuper grafika és a rettentő nehéz játékmenet volt. Az EMPIRE STRIKES BACK már nem okozott meglepetést, de azért végignyomtam, bevallom elég sok szenvedés árán. Most megjött a harmadik epizód, érdeklődve ültem le tesztelni.

(HEAL). Tökéletesen felesleges vívni, védeni meg egyáltalán - csak ugrani és szaltózni kell, hiszen eközben a lézerekard minden ellenfelet lekaszál. Mivel másodpercenként jelennek meg a különféle dögök és ezek közül minimum minden harmadik ad valami extrát, abszolút hülyének kell lenni ahhoz, hogy egyáltalán életet veszítsünk! Amikor pedig nem szivecskét vagy LIFE METER növelő kardot kapunk, akkor

Luke hátulról lekasza a szörnyet. Jabba ugyan csak egyszerű feladat. Han Solot kell választani, aki energiavesztés nélkül szét tudja lőni a puffadt testét. Aranyos játék a JEDI, tényleg bomba a grafikája és a hangjai, de állati buta. Számtalan alkalommal lehet egy-egy ciklust újracsinálni benne, így töménytelen energia, élet és extra cumó szerezhető (Leivalal mentetek be Jabba hajójába. Az egyik emelet bal szélén van egy kiemelkedés, ahova hordók gurulnak be.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Körülbelül egy óra múlva már a sokadik pályán jártam és még mindig nem vesztettem egy folytatási lehetőséget sem. Most vagy én lettem nagyon bíka tesztelő, vagy a játék nem változott egy

fikarcnyit sem... Valószínűleg az utóbbi történt.

A JEDI-ben mindössze annyi újítást fedeztem fel, hogy a pályák előtt több szereplő közül lehet választani. Persze ott, ahol erre igazán szükség lenne, már nincs meg ez a lehetőség (lásd az Ewokos helyszínt). Egyébként ha mindig Luke-ot irányítjuk, szinte gond nélkül át lehet jutni a legnehezebb részekre is - ennek oka Luke egyik Jedi-képessége, a gyógyítás



egy zöld gömb a jutalmunk, amitől a FORCE töltődik vissza. A SELECT gombbal beállítjuk a HEAL opciót és csak pumpálgatjuk vissza az energiát... Igazán komplikált feladat. Aki esetleg nem ismerné az előző részeket, annak megígrom, hogy elugrás után ha még egyszer megnyomjuk az ugrás gombot, sokkal magasabbra pattanunk fel. Így még a szakadékokkal sem nagyon kell küzdeni.

Egyedül a főellenfelekkel akadhat probléma, náluk sajnos mindig meg kell találni a taktikát. A Rancor szörnyet például a következő hahota módszerrel nyírtam ki: indulás után rögtön kikértem a VANISH trükköt és átugrottam a dögöt, minek eredményeképpen én ugyan átkerültem a másik oldalra, de a borjú nem fordult utánam! Csak bekapcsoltam az automata ugrást és szépen végignézttem, ahogy



Nyírjátok ki mindenkit és a pörgéssel ugráljátok rá a hordókra, melyek mindig adnak valami extrát. Ezt ismételjétek addig, amíg meg nem unjátok!

Martin



EGY STRATÉGIAI JÁTÉK,



MELYHEZ VILLÁMGYORS DÖNTÉSEK,

SPACE FEDERATION

ÉS FÜRGE UJJAK SZÜKSÉGESEK.

Úgy tűnik, az Interplay a stratégiai játékok igazi szakértőjévé lépett elő. Csak egy hónap telt el, hogy hírt adtunk a minden szempontból csúcsonk számító Warcraft-ról, s máris megérkezett az újabb mű. A Space Federationben csatáinkat az űrben, mindenféle különös és kegyetlen faj ellen kell megvívni. A több mint húsz különböző pályán más és más feladatot kapunk, az önálló bázis felépítésétől kezdve, a három ellenünk szövetséges faj teljes megsemmisítéséig. A programban egy új rendszerben megtelepedni vágyó faj főparancsnokát személyesítjük meg, aki bolygótól bolygóig repkedve osztja a parancsokat, fejleszti a bázisokat, s szervezi a hadsereget.

Az irányítás teljesen valós idejű. Itt nincs idő arra, hogy minden lépésünket megfontoljunk, folyamatosan kell repkedni, parancsokat adni, mert az ellenfél egy pillanatra sem áll le. Ez jó megoldás, de kicsit kellemetlenné válik, amikor kiderül, hogy a hajókat és a bolygókat a távolból nem tudjuk irányítani. Ha valakinek újabb utasítást akarunk adni, parancsnoki hajókkal oda kell repülnünk a közvetlen közelébe. Repülés közben pedig elfogyhat az üzemanyag, leléphet űrhajónkat, s máris visszakerülünk a főhadiszállásra. Egy ostromlott bolygóra például képtelenség bejutni, így a lerombolt épületek felújítását is csak a támadók elűzése után kezdhethetjük meg. Ezt a kényelmetlenséget csak úgy kerülhetjük el, ha a játék kezdetén az opciók között Ship helyett Phantom módot állítunk be (ekkor hajó helyett egy célkeresztet mozgathatunk minden veszély nélkül).

A BOLYGÓN

Factor: Itt a különböző űrhajókat gyárthatjuk le. Összesen tíz modell közül választhatunk, de a jobbák megépítéséhez már három gyárnak kell üzemelnie a bolygón. A Satellite a bolygó védelmét segíti, a Repair Ship a közelében lévő sérült hajókat javítja ki, a Troop Carrier az ismeretlen bolygókra szállít felfedező csapatot, a Planet Bomber az el-



Két játékosnál csak a képernyő felét használhatjuk.

lenséges bolygók épületeit bombázza le, a Pirate Ship pedig elfoglalja a közelében lévő ellenséges hajót.

Itt a gyárban kell azt is megadnunk, hogy miután elkészült egy hajó, mit csináljon: elküldhetjük egy célpontra, járőrözhet egy kijelölt útvonalon, illetve várakozhat valamelyik bolygó űrkikötőjében.

Planetary Improvement: A bolygó életéhez szükséges épületeket építhetjük itt fel. A gyár mellett építhetünk védelmi berendezéseket (Defense), bányákat (Strip Mine), élelmiszer előállító üzemeket (Hydroponics), lakóhelyet (Bio-Sphere), űrkikötőt (Space Port) és főhadiszállást (Headquarters).

A legtöbb épületből egy bolygón legfeljebb három lehet. Ezek üzemeltetése természetesen pénzt emészt fel, így folyamatosan figyelni kell, elegendő-e a bolygón előállított összeg a fenntartásra. Amikor egy új épületet választunk, a kép alján baloldalt látszik az építéshez szükséges, valamint a rendelkezésünkre álló pénz és nyersanyag (itt csak a

bolygón lévő nyersanyagot tudjuk használni, a pénz azonban összes bolygónkra közös). Jobb alul a Variable Cost első csikja az új épület éves költségét, a második pedig a bolygón évente felhasználható pénzösszeget jelzi (ez piros, ha többet használunk el, mint amennyit megtermelünk). Főhadiszállásból bolygóinkon összesen egy lehet. Amikor egy újat felépítünk, a régi automatikusan megszűnik.

Destroy Structure: Egy feleslegessé vált épület lerombolása. Az építkezéshez felhasznált nyersanyag és pénz ilyenkor visszakerül a kasszába.



Az egyik legnehezebb feladat: 4 faj és 12 bolygó egymás ellen.



A parancsnoki hajó leszálláshoz készülődik.

Repair Structure: A csatákban megsérült épületek helyreállítása. A sérült épületek természetesen kisebb termelékenységgel dolgoznak.

Map: A csillagterképen a bolygók helyzetét, hajóink és az ellenség mozgását követhetjük nyomon.

Planet Economy: Itt négy grafikonot találunk, melyek a bolygó népességének, élelmének, pénz-, és nyersanyag-termelésének alakulását mutatják be. Egy grafikonra rábökve az összes bolygó görbéje megjelenik, s néha tanácsot is kapunk, mit építsünk legközelebb.

Storage Bay: Az űrkikötőben állomásozó hajókat indíthatjuk útra. Először válasszuk ki az utazó hajókat, majd a Launch után adhatjuk meg az úticélt.

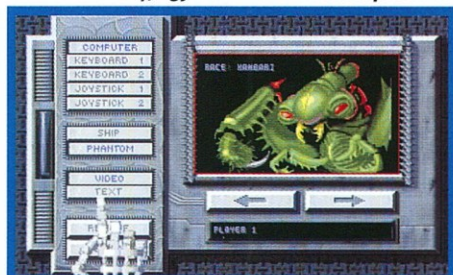
Supply Lines: A különböző típusú bolygókon mást és mást érdemes előállítani. S amikor élelemből, nyersanyagból vagy emberből az egyiknek sok van, egy konvojjal elszállíthatjuk más bolygókra. Az Add gombbal új szállítmányt hozhatunk létre, amely mindaddig folytatja ingázá-

sát, amíg a Delete-tel meg nem szüntetjük. A View Outgoing és Incoming pedig a bolygóról kimenő, illetve bejövő kiegészítő mennyiségét mutatja

AZ IRÁNYÍTÁS

A bolygók menüjében a G-vel választhatunk, a szóközzel pedig visszaléphetünk. A legfelső szintről a szóközzel az űrbe jutunk, s ilyenkor mehetünk át a parancsnoki hajóval más bolygóra. A hajót az A és D gombokkal forgathatjuk, a W gyorsít, az S lassít, a G pedig leszáll a hajó alatti bolygóra. Repülés közben a szóközzel lövhetünk, a harcot azonban érdemes elkerülni, hiszen a parancsnoki hajó majdnem a leggyengébb. Ha repülés közben valamelyik hajónk közelébe érünk, a G lenyomása után újabb parancsot adhatunk neki.

A leírásból látszik, hogy a játékban igazán sok lehetőségünk nincs. A stratégia egyértelmű: minél nagyobb népességet kell elérni a bolygókon (hiszen ez nagy bevételt eredményez), majd amint a pénz megvan, gyáratok, védelmi berendezéseket és hatalmas flottát kell építeni. Érdemes figyelni arra is, hogy az egyes fajok más-más taktikával támadnak (az egyik óvatos, a másik védtelenül hagyja főhadiszállását, a harmadik teljesen kiszámíthatatlan), így különböző ellencsapások le-



A Xanbarik mindig nagy flottával támadnak egy-egy bolygóra.

hetnek hatékonyak ellenük. A feladatok érdekesek, de megnyerésük a gép ellen kicsit nehéznek tűnik. Szerencsére két játékos is játszhat egymás ellen, sőt akár szövetséget is köthetnek a gép csapatai ellen.

576 KByte ÉRTÉKELŐ KÍADJA: INTERPLAY

SPACE FEDERATION

grafika ■■■■■■■■■■

hang/zene ■■■■■■■■■■

kezelhetőség ■■■■■■■■■■

kihívás ■■■■■■■■■■

PITE ■■■■■■■■■■ KORREKT ■■■■■■■■■■ KEMÉNY ■■■■■■■■■■

ÖSSZHTÁS 74%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

5.50: Kulcscsörgés a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lőn világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is, majdnem elvágódik a lézernyomtató keresztbe kifeszített zsinórjában, fűresöpör egy halom újságot, diát, faxot, molylepkét egy székről és letelepszik az íróasztalhoz (legalábbis annak néz ki az alapján, amennyi kilátszik belőle a sok limlom közül). Bágadtan pöccinti meg az asztalon lévő péce bekapcs-gombját, aztán hirtelen felvillanyozódik a tekintete és kimeredő szemekkel a monitort kezdi el stírólni. Egy plébojgőrl tűnik fel a képernyőn, karján valami kékes tetkő virul. Közelebb dugja öklülrés fejét, de nem látja jól azt a kis maszatot a csajsi vállán. Még közelebb merészkedik, még, még egy kicsit, a dumzli orrán kisül a monitor és ekkor felkiált: - Zolee! (ez vagyon rápingálva...) Hisz ez az én gépem!

6.10: Füstszagot érez, gyanakodva felpillant és körbenéz a szobában. Minden rendben. A falon hi-tech robotok, mangatekintetű fiúk és lányok, telefonszámok, ütemtervek, megsárgult fotók és szétcsapott szünnyogok bámulnak vissza rá. Akkor minek van ilyen égett szaga? Leejtí tekintetét a billentyűzetre és rádöbben: hiszen a keze alatt ég a munka... Éppen a februári szám Csevegőjét állítja össze, de nagyon szenved. Ha verset idéz, az a baj, ha viccet ír, az ellen ágállnak, ha cinikus, nem érti meg a jámbor olvasó, ha... szóval elhatározta, hogy egy ősi formát választ művéhez, ami ellen épeszű embernek nem lehet kifogása - komédiát fog írni. Méghozzá a szerkesztőség egy napját írja meg mini-atűrízált formában, mindent egy oldalba sűrítve bele. Elégedetten hátrádól tehát a székén, majd miután feltápáskodott a földről és a letört háttámlát visszaeskábálta a helyére, lázas munkába kezd.

7.02: Sanyi, a Mindenes matat a zárban. Késett. Két percet. Az egész napja felborult ezáltal, mivel 365 nap lemaradása van a bolti számlák könyvelésével, a kutyája lepisilte, a felesége már megint valami Kiskegyed után érdeklődött (hogy honnan tudhatta meg az asszony, hogy van valakim - gondolta) és egyáltalán, hogy lehet, hogy ez a dög Zolee már megint előbb beért azzal a rozzant püdertartójával (Corsa Joy, 1.4Si), mint ő a 17,5 éves BMW-jével (porlasztós, 1.8-as, szivárogo a napfénytetőn át a víz). Persze azért jó cimborák, csak állandóan húzzák egymást.

7.10: Gyorsvonat sebességgel berobog Vári Zoli, aki még néhány napig a dolgozó népet szolgálja egy elit alakulatnál (Magyar Honvédség, Irnokszázad). Azért siet, mert alighogy végigjátszotta az Cyberiat (előző nap kapta kézbe) és még másnapig el kéne készíteni az Alone in the Dark 3 leírását is (amit Zolee most nyújtott át neki). Nem is húzza az időt, inkább a csikot...

7.45: Belibben a Titkárnők Gyöngye, Nóri, aki minden reggel olyan friss és úde, hogy Sanyiban megáll... az ütó.

8.10: Lobogó hajzattal bezúdul Balogh Zsolti, akinek ma sem volt szerencséje: ismét rajtakapta egy fakabát, amint tilosban kanyarodott ki a kigyózó sorból. Gyorsan le is ül foteljába, lábát elegánsan felhajtja az asztalra és közgazdászhoz méltóan számolásba kezd: heti 1000 forint bírság, szorozva négygel, osztva harminccal... Az egyenlet végeredménye a napi átlagos fuvardij az otthonától az irodáig (a benzinköltséget nem számítva). Nnamarmost: ha nem kanyarodna ki mindig szabálytalanul, akkor az havi 4000 forint megtakarítást eredményezne, ez egy évben majd 50 rongy, ami húsz év alatt 1.000.000, adómentesen! Ebből aztán már akár egy jól menő bolthálózatot is fel lehet húzni, nemde?! Így kell ezt csinálni...

8.30 - 10.30: Minimum kétszáz telefoncsörgés, amiből a fele téves, a másik fele pont azt keresi, aki vécen ül, kiment, meg sem jött, már nem dolgozik itt, stb. Megérkezik a családi válakozás feje és a feje neje, kiosztanak néhány letolást, de aztán lecsillapodnak a kedélyek és mindenki munkába temeti bánatát. Balogh Zsolti egy tekerics faxpapírt elhasznál üzleti ügyeinek intézésére, aztán fél tisztól unja a banánt, megkezdí a visszaszámlálást este hatig, a szokásos foci kezdetéig. Sanyi ideggörcseivel küzködve csicsereg a vámosokkal,

hogy minél előbb kihozhassa a karmaik közül a két hete náluk rohadó stuffokat, de azok gözölgöt és lágyat tojnak a fejére. Zolee intézkedik, fontosnak tettetí magát, a telefonvonalon ül, majd amikor már minden haverjának elmesélte legújabb izlésficamos viccét, elhúzza a belét a grafikushoz és a tördelökhöz (de valami megmagyarázhatatlan oknál fogva sem itt, sem ott nem elérhető telefonon).

10.30 (de inkább még később): Csizmatalp koppan, friss bőr szaga terjeng, szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik. Nyilik a keresztpántos ajtó és belép Ó... Minden tekintet rajta pihen. Óh, istenem, milyen kafa srác. Ennek a csávónak van stílusa. A bórjakó alól elősejlik a „..EVIGN..” felirat, tetkő villan, napszemüveg lazán a homokra csapva, borosta serceg az arcon. "Na mi a hányás?" - kérí enyhén ilúzióromboló kappanhangon, de aztán meg- enyhül a stílusa, mikor látja, hogy minden szem rászegezódik és csak vele foglalkoznak. Ó miszter egoista, alias Martin. Kihasználja, hogy a főszerkesztői asztal üresen áll, laza mozdulatokkal odalépdel Zolee zugához, titkos infók, Manga-filmek, játékok után kutatva, majd belép a számítógépes

rendszerébe is és még az .exe fájlokat is elolvassa, nehogy valamiből kimaradjon. Felderítö körútja általában eredménytelen, úgyhogy peckesen átlépdel a saját irodájába és betöltí valamelyik kedvenc játékát. Két perc múlva zeng az iroda az obszcén és gyalázkodó ordibálásoktól, ugyanis egy főszörny folyamatosan legyalázza Martin karakterét és ezért a játék egy szemét, gennyes és csaló. És ez így megy pár perces megszakításokkal az est beálltaig.

12.00 - 17.00: Véletlenszerűen feltűnik az irodában valamennyi újságíró, akik vagy cikkeikkel állítanak be, vagy új prédákra lesve játékszagot éreznek és csak úgy benéznek. A telefonvonal továbbra is ég, a tévéből bömböl valamelyik égi csenel rágógumizenéje, a postás mindig kétszer csenget, Sanyi fejét a falba veri és tovább bratyizik a vámosokkal (mindhiába), Zsolti vízszintesre állítja a székét és elnyomja a buzgóság, Martin óbégat és az ötödik jojt nyúví, Nóri az apróhirdetésekkel szütyög, Zolee megbeszél estére egy kis összeröffenést a külsős haverokkal aztán ismét felkerekedik a grafikust és a tördelőket meglátogatni, de soha nem ér oda. Aztán lassan elszelednek a komédia szereplői és sötétségbe borul az iroda.

21.00: Kulcscsörgés a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lőn világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is és asztala felé tartva azon gondolkodik, hogy milyen hatást vált majd ki a Csevegő ilyen éles műfajváltása...

Zolee



CD

32

32. oldal



Nem esem gyakorta túlzásokba, de most tényleg elállt a szavam is, amikor megpillantottam a PSYGNOSIS ifjanc varázslóját, FLINK-et és a személye köré font játékot. Először gondoltam azt, hogy a CD32 olyat nyújt, amire valójában képes és megérdemel. És itt nem csak a briliáns gra-



● Amint megmozdulunk, a kis vámpír azonnal nekünk ront.

fikára gondolok, hiszen hasonló mélységű kidolgozottságot már láthatunk a Lion Heartban (még Amiga 500-ason is!), hanem az igazán pergő játékmentre, a szerteágazó cselekményre, az új ötletekre és nem utolsó sorban a villámgyors lemezkezelésre.

LÁSSUK MIRŐL ÉS KIRŐL IS VAN SZÓ!



● Még túl kevés alapanyagunk van a varázslatokhoz.

A sztoritól inkább megkímélek mindenkit (csak címszavakban: elvetemült varázsló jön, fekete fellegek gyülekeznek, idillnek vége, négy mágikus életelixír elrablódik, kristályá varázsolódik és eldugódik tuti helyekre, Flink felkekedik tuti helyeket megkeresni és elvetemült varázslót örökre likvidálni). Nem is ez a lényeg! Ott van a kutya elásva, hogy ilyen átlagos történet köré is lehet élvezetes játékot keríteni. Mert itt nemcsak egy egyszerű mászkálós játékról van szó, hanem a kombinációs készséget is próbára tevő programról. Hadd említsek néhány példát: egyes helyeket csak úgy tudunk elérni, hogy köveket cipelünk a platformok alá és azokról tudunk felugrani rájuk. Vagy: a játékba beépített varázs-készítő opció nagyon sok fejtorést

okoz majd sokaknak, hiszen csak a megfelelő komponensek összekeverésével hozható össze egy-egy hathatós varázslat, de még a sikeres kotyvasztás után is ügyelnünk kell, mert minden felhasznált varázslat csökkenti az energiánkat. Egy rossz időben elsütött varázslat pont az el-



● A láda információs lapot rejtett. Kövessük pontosan az utasításokat.

lenkező hatást válthatja ki. A taktikázás tehát nagyon fontos szerepet kap a játékban, de ne feledkezzünk meg az időzítésről se. Számos ügyességi részt csak maximálisan pontos és "előre megfontolt" mozdulatokkal lehet megoldani. A mozgó platformokon való hosszú és kimerítő ugráncolás, a liánkötélen való egyensúlyozás csak kiragadott példák, a neheze csak ezek után következnek.

A MÁGIA TUDOMÁNYA

Mint már említettem, a játék egyik fontos eleme a varázslatok létrehozása és megfelelő helyen és időben való használatuk. Menet közben a ládákban és a kinyitott ellenfelektől ún. *scrollokat* (tekerceket) és *alapanyagokat* zsákmányolhatunk. A tekercek rejtik a varázslatok hozzávalóinak pontos arányait, s ezen utasítások pontos betartásával készíthetjük el a kívánt varázst. A *Spirit Bomb* mágikus energiával teperi le az ellenfelünket, a *Demon Spell* egy segítő szellemet idéz meg, de sok energiát szív le, a *Magic Shield* védőburkot képez egy időre körénk, a *Platform Spell* pedig időlegesen "lép-



● A felvett követ fegyverként és lépcsőként is használhatjuk.

csőt" állít az egyébként elérhetetlen platformokhoz. Aztán itt van még a *Dust Devil*, amely egy mini tornádóval elragadja az ellenfelünket, a *Lightning Spell* mindent elpusztít körülöttünk, a *Quick Grow* segítségével pedig hirtelen óriási-vá növünk.

A ROSSZ FIÚK

Számtalan van belőlük. Utunk minden állomásán más és más alakban tűnnek fel, de alap tulajdonságaik ugyanazok: ha a fejükre ugrunk, egy rövid időre elkábulnak és kiszolgáltatottan várják a véget. Ekkor vagy ismételten rájuk ugrunk, ami után a mágikus erejük átszáll belénk, vagy felkaphatjuk őket és elhajítva fegyverként használhatjuk a néhány másodperce megbénuult testüket. De ne tartsuk őket túl sokáig az öltünkben, mert ha magukhoz térnek, akkor annak mi isszuk meg a levét! Ha egy ellenféllel ütközünk, akkor mágikus erőnkből elszabadul néhány egységnyi, amik egy darabig még ott köröznek a fejünk fölött, úgyhogy megmenthető néhány közülük, ha szemfülesek vagyunk. Ha a képernyő tetején lévő csuporból az utolsó adag varázslötty is elfogy, életet veszünk. Külön említést érdemelnek a pálya végi főellenfelek, amelyek mérete csúcsokat döntöget, van hogy kilógnak a képből, olyan behemótok.

A KONKLÚZIÓ

A játék minden tekintetben csúcs. A grafika nagyon változatos, az animációk komoly munkáról tanúskodnak, a karakterek mozgatása kidolgozott és pontos (még a legnagyobb forgatagban is folyamatos). A varázslást is jó ötletnek tartom, hiszen annak ellenére, hogy nem egy ördögösség, szint



● A háterek kidolgozottságára azt hiszem nem lehet panaszi.

visz a játékba. A nehézségi fok elég magas, nemcsak a komoly ellenállás nehezíti a játékos dolgát, hanem a nagyon sok útvesztő, rejtett pálya, elágazás is próbára teszi a kitarásunkat. Külön kiemelném a példásan gyors lemezkezelést, ugyanis pillanatok alatt betöltődik a következő pálya, s ezáltal folyamatos az élvezet - bár ez a minimum, amit egy vérbeli 32 bites, CD-s játéktól elvárhatunk.

Hosszú várakozás után végre megjelent a (tavalyi) év legnagyobb izgalommal várt játéka, a Zeewolf. Betöltése után azonnal kiderül, hogy az izgalom nem volt hiábavaló, mert a szimulátor csodálatos. A programot nagyjából úgy képzeljétek el, mintha a Desert Strike, Lynx és a Virus című, korábban megjelent helikopter-, illetve űrhajószimulátorok legegységesebb részeit egybeolvasztották volna egy teljesen élethű játékba.

A külső nézetből irányított akciókban túsokat kell kiszabadítanunk, sérült helikoptereket kell biztonságos helyre kísérnünk, meg kell szereznünk és tartanunk a légi-, és szárazföldi főlényt, és így tovább. Mindezt persze csodálatosan megrajzolt és mozgagott poligontájakon, tengerek, hegyek, szántóföldek fölött. Magát a helikopterünket példásan könnyű irányítani, akár a joyt, akár az egeret részeseztitek előnyben. A gép ugyanis mindig arra fordul, amerre mutatunk - ilyen egyszerű az egész. Nem kell mindenféle csűrökormányokkal meg sebesség-szabályzókkal bibelődni, hiszen gépünk a joy/egér folyamatos nyomására süllyed és gyorsul, elengedése pedig emelkedik és lassul. Ezenkívül még néhány billentyűt kell kezelni, és kész.

A LEGFONTOSABB KEZELŐBILLENTYŐK

- **RETURN:** taktikai képernyő ki/be. Ugyanúgy működik, mint a Desert Strike-ben, tehát a térképen kívül fegyvereink és üzemanyagunk mennyiségét is számszerűen megnézhetjük itt. A legjobb azonban az, hogy egy kis képernyőn itt is látszik a játéktér, tehát a gépet innen is irányíthatjuk. Az egyes célponttípusok között a fel/le, azon belül a konkrét célpontok között a jobb/bal kurzornyalakkal váltogathatunk. Itt olvasható el a feladat kivonata is (ez csak emlékeztető, nem túl részletes), valamint az, hogy például az épp kiválasztott ellenséges helikoptert lelőttük-e már, vagy sem. A képernyő pontos felépítését külön képen találhatjátok.

- **SPACE:** fegyvereink között váltogathatunk vele.

- **G:** ki/behúzza a futóműveket és ezzel együtt lassan süllyedni/emelkedni kezd a gép (ilyenkor a tűzgomb megnyomására a kopter "ugrik" egyet, ezzel igazíthatunk irányunkon, nem kell a futóművet ki-be húzalnunk). Saját támaszpontjainkon leszállva (pl. az anyahajón) üzemanyagot tölthetünk és a raktárban feltölthetjük fegyvereinket az ellenfelek kilövéséért kapott pénz ellenében (a kurzornyalakkal). Pajzsunkat csak úgy tölthetjük fel, hogy kiszabadítjuk a túsokat. Ha mind meghal, az bizony pech.



Az ötletek nem újak, de a kivitelezés magáért beszél.

Ü z e m a n y a g , és fegyvertöltőt néha a pályán elrejtve is találhatunk, épületek és tereptárgyak alatt.

- **P:** pause.

- **H:** csőrőlövel felvehetünk valami terhet, ha felette lebegünk. Ezzel a módszerrel saját tankjainkat is bevihetjük erősítés-ként az ellenség területére (néha épp ez a feladat). A teher élethűen

himbálódik alattunk, ezért vigyázzunk rá, mert ha sokszor odaverjük a földhöz, felrobbanhat. Egyes "rakományok" szállítás közben is irtják az ellenfeleket, ezzel mintegy megduplázva tűz

erőnket. Épp ezért az sem csoda, hogy a légvédelmi ágyúk néha nem ránk, hanem hasznos terhünkre céloznak először.

- **ESC:** kilépés a küldetésből.

- **F10:** kilépés a játékból.

KONKRÉT TIPPEK

- már a legelején kezdjünk megbarátkozni az egérrel, ugyanis a későbbi pályákon sokszor szükség lesz arra az extra fordulékonyagra, amit ezzel a kezelési módszerrel kapunk. Sokkal



könnyebb lesz így kitérni a tankok, ágyúk forduló csövei elől, mint a joy-jal, amely csak a négy alapirányt ismeri. A leszállásnál lehetnek ugyan gondok, de ilyenkor egyszerűen eresszük ki a futóművet és a CTRL megnyomásával váltunk át joy-irányításra. Ilyenkor az autopilóta szépen lerak minket. Felszállásnál húzzuk be a kereket, majd váltunk vissza egérre, és menet.

- levegő-levegő rakétáink elég fordulékonyak, úgyhogy nem kell sokat cicázni a célzással:

Térkép.	A kicsinyített játéktér.	A megmaradt üzemanyag és fegyverek száma. Az, hogy melyik aktív, nem látható itt.	Az egyes célpontok és a velük kapcsolatos feladatok. Váltogatás a kurzorgombokkal.								
		<table border="1"> <tr> <td>Cannon</td> <td>Rocket</td> </tr> <tr> <td>598</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>AAM</td> <td>Fuel</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>8687</td> </tr> </table>	Cannon	Rocket	598	13	AAM	Fuel	2	8687	
Cannon	Rocket										
598	13										
AAM	Fuel										
2	8687										
		Recover Men Rescue men waiting in this building.									

ZEZWOLF

amint az ellenséges légi jármű megjelenik a célzóképernyőn, adagoljunk neki oda egyet. Majdnem biztos, hogy talál.

- használjuk ki fegyvereink hatótávolságát. Amint valami feltűnik a célképernyőn (lehet, hogy ilyenkor a játéktéren még nem is látszik), álljunk meg és tűz. Ezzel a módszerrel garantáltan tovább élünk, mintha beleszáguldanánk négy-öt tankba.

- minden túszt mentünk meg ha lehet, mert mindegyikért extra pontok járnak. A felhasználatlan fegyvereinket se pufogtassuk el feleslegesen, ezekért szintén pontokat kapunk.

- a töltőhelyeken nem csak venni lehet fegyvereket, hanem eladni is. Ez hasznos lehet, ha például minden repülőt kilőttünk, de maradt még néhány rakétánk. Ezeket adjuk el, a kapott pénzen pedig vegyünk tankok elleni fegyvereket. A gépágyú a leghasznosabb, mert az mindenféle célpont ellen jó.

- az ellenséges fregattok rakétával vagy ágyúval lehetnek felszerelve. Az ágyú hátrafelé nem tud löni, úgyhogy innen nyugodtan kilőhetjük őket.

- mindig olvassuk el figyelmesen az eligazítást, mert a taktikai képernyőn nem derül ki, hogy

például hány túszt kell megmenteni, így elég kínos helyzetekbe kerülhetünk, körbe-körbe keringve a pályán túsztok után kutatva, amikor már rég mehetnénk haza.

- a túsztokkal legtöbbször örök is táboroznak, akik ha elérik a gépünket, azonnal felrobbantják azt a már benne levő emberekkel együtt. A foglyok kék, az örök zöld ruhát viselnek, és általában külön épületből futnak elő.



A zöld fickó a mi emberünk.

- túszzabeditásnál vigyázzunk, hogy csak a (ricsárd) börtön ajtaját löjük szét, magát a házat ne, mert akkor a foglyoknak is kampec.



Az üzemanyagtöltő már készenlétben áll.

- ha felrobbanunk, fegyvereink is elpusztulnak. Ezért ha gépünk nagyon legyengült, néha nem árt lepakolni a raktárba, mert különben hamar elfogyhatnak tartalékaink és a küldetést nem tudjuk befejezni.

- néha az ellenség saját egységeit is kilövi, ha úgy szállunk le, hogy az elpusztítandó objektum köztünk és az ágyú között van. Ilyenkor egyszerűen szálljunk fel-le addig, amíg a löveg el nem végzi a piszkos munkát.

Ennyi lett volna a Zeewolf. Mindenkinek szívből tudom ajánlani, mert kezelhetősége példamutatóan egyszerű, a látvány pedig teljesen élethű a füs-

A játék a shoot 'em up és a szimulátor tökéletes keveréke.

töltő és égő tankokkal, integető emberekkel, a lövéseink nyomán porzó talajjal illetve csobbanó vízzel. Akár a szimulátorokat, akár a shoot 'em upokat szereted, ez a játék Neked készült!

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ
 KIADJA: **ZEEWOLF EMPIRE**

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 93%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

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

PÉ ÉRKEZÉSI

DISCWORLD

A **DISCWORLD** név mögött egy állati aranyos és jókora humorral megáldott, képregényfigurák főszereplésével elkészült kalandjáték húzódik meg, amelynek a játékpiacon óriása, a **PSYGNOSIS** adott életet. Az Angliában és az óceán túloldalán népszerű fantasy humorista-szerző, Terry Pratchett ötlete alapján és állandó felügyelete mellett fejlesztett játékban egy kelekótya varázslót és állandó útítársát, az izgó-mozgó bőröndjét



irányítjuk, akik egy elszabadult sárkány megtalálásán serénykednek. A szakemberek minimum 100 óras játékidőt ígérnek, dögnehez feladványokat és egészen pontosan 77 szereplőt: ezek az adatok még a Lucasarts-féle produkciókat is lepipálják, de a játék legnagyobb pozitívuma nem ebben rejlik, hanem az újfajta és egyszerűen zseniális kezelésben. Nincs ikonablázat, nincs zavaró inventory állandóan a képernyőn, hanem csak akkor ugrik elő, ha főhőseinkre pöccintünk és még akkor is ide-oda tologatható, sőt át is méretezhető. Kivenni, betenni, használni: egy pillanat műve. Aztán itt vannak a fergeteges animációk, gegek, amiktől dől az ember a röhögéstől. És ha ez még mindig kevés, akkor az "angolszakos kollégáknak" tudom ajánlani a folyamatos párbeszédet, amelyekben nemcsak hogy profi színészek szólnak meg, hanem a képi humor mellett állandó audió-röhejt is eredményeznek.

WOLF

A **WOLF** névről minden bizonnyal leginkább egy szimulátor vagy akciójáték képe jelenik meg legtöbbünk képzeletében, azonban jelen esetben kicsit másról van szó. A **US GOLD** ezzel a névvel ruházta fel nemrég megjelent stratégiai játékát, amelyben a címhez igazodva, egy farkascorda irányítása lesz a feladatunk. Gondoljunk csak bele, milyen nehéz lehet egy ordasvezérnek a dolga, hogy csapatának élelmet, védelmet és nyugalmat tudjon biztosítani. Állandó veszélyben forog a farka élete a prémvadászok miatt, akik nemcsak fegyveresen, hanem csapdákkal és vermekkel is az életükre törnek. Az élelem szerzése sem egyszerű dolog, gondos tervekre van szükség a zsákmányállat bekerítéséhez és foglyul ejtéséhez.



Az évszakok változása szintén gondokkal teli, a zsákmány és víz előteremtése évszakonként újabb és újabb kihívásokat állít a farkasok elé. Arról nem is beszélve, hogy folyamatos hierarchia harc folyik a farka vezetéséért, tehát nem egyszerű dolog a "kis családnak" irányítása. A játékban a környezet és a szituációk opcionálisan beállíthatók, de kérhetünk véletlenszerű alaphelyzetet is. A grafika nem a legmagasabb szintű, kissé szegényes, de a szerep- és stratégia játék elemek egészséges keveréke nagyon játszhatóvá teszi az anyagot. Az érdekes témaválasztás pedig igazi telitalálat.

STEREOWORLD

Hallotta már valaki a **STEREOWORLD** kifejezést? Aki nem, annak elárulom, hogy egy **HATALMAS** örületről van szó, amely néhány hónap óta söpör végig Európán, megfertözve embereket százezreire. A lényege, hogy nonfiguratív képeken (mint az adásszűnet a tévében, csak színes pöttyökkel, kockákkal, formákkal) egy bizonyos nézőpontból bámulva őket egy teljesen élethű és 3D-s kép villan elő kiemelkedve a felület síkjából. Az utcákon árulják a képeket, albumokat, embertömeg pedig kiguvadt szemekkel állja körül a portékát, de az istennek sem lát többet, mint kusza vonalat, pöttyök összességét. Az **IMPACT SOFTWARE** kiadta az örület számítógépes változatát, amelyben nemcsak állóképeket bámulhatunk megkövülve, hanem akár fallabdát is játszhatunk 3 dimenzi-



ós környezetben, vagy szeretteinknek készíthetünk 3D-s üdvözlőkártyákat személyreszóló feliratokkal - feltéve ha nem folyik ki közben a szemünk. Ezen kívül saját készítésű állóképek is alkothatók, sőt a szemünk előtt lepereg egy "morph-effekt" is, amikor szinte kézzel tapinthatóan átváltozik egy bicikli autóvá. Az egész trükk lényege, hogy ne a képre fókuszáljunk a tekintetünket, hanem mögé próbáljunk nézni. Amint felfedezünk egy apró formát vagy vonalat, akkor annak nyomán indulunk el a képen, és egy pillanat alatt kirajzolódik a térbeli alakzat. Vagy örökre kancsalok maradunk.

PSYCHO PINBALL

Nem gondoltam volna, hogy a flippercsászár 21st Century mellett a **CODEMASTERS** is bele mer vágni egy flipperprogram fejlesztésébe, aztán amikor az első demokat megláttam a **PSYCHO PINBALL**-ból, akkor kezdtem megnyugodni: nem konkurenciaharcról, hanem "békés egymás mellett élésről" van szó. A játékon meglátszik, hogy egy (a szó pozitív értelmében vett) gyerekes gárda készítette, ugyanazok, akik a Micro Machines sorozatot. A grafika és a hanghatások inkább a lágyabb stílus kedvelőit célozzák meg



- semmi fedetlen női kebel, hátborzongató halálfej, stb. És ez így van rendjén, hiszen nem mindenki értékeli a keménységet. Viszont szolgáltatásaiban bármelyik előddel felveszi a versenyt, sőt! A négyféle tábla, a megszámlálhatatlan bónuszpont és al-játék elérésének lehetősége, a felületnek megfelelő fénytörésű és változtatható sebességű laszti, a többféle felületű asztal és az 1-4 játékos opció szinte már alapkövetelmények. Amit plusz szolgáltatásként értékelhetünk, az a valóban realiztikus asztal-lökődés (tilt), mivel az eddigi időtlen mocorgás helyett valóban beleng az asztal és szépen, élethűen módosul a golyó útja is. A játék PC-re lemez és CD-s változatban is megjelent, a különbség a bevezető képsorokban van, mivel CD-n Silicon Graphics képsorok fokozák az adrenalin szintet.

THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF

A múlt hónapi hírekben már beszámoltam a **CORE DESIGN** által fejlesztett **THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF**-ról, és lapzártá előtt két nappal meg is érkezett a végleges verzió. Nem vagyok egy nagy golfszakértő, de azt egyből éreztem, hogy valami egészen extra dologgal akadtam össze. Pont olyanoknak készítették a játékokat, akik csak a tévéből ismerhetik ezt az úri sportot, és igazán nem is nagyon akarnak elmélyedni benne, de egy látványos és könnyen kezelhető golfprogramra szívesen beruháznának. Nem is a szó eredeti értelmében vett szimulátor, hanem inkább videójáték, hiszen leegyszerűsített szabályaival, könnyű kezelhetőségével és 3 féle látványos kameraállásával és animációival leginkább a kezdők kedvére akar tenni. Példának okáért a labda mozgását a három kamera felváltva mutatja, hol a labda szemszögéből, hol a játékos háta mögül - és mindezt ütés közben teszi! Ez adja a játék virtuális jellegét - mintha egy közvetítés legszebb pillanatait mazsolázná ki számunkra a számítógép. A játékosok átlagos tulajdonságokkal kezdenek, amelyek jó eredmények elérésével fokozatosan javíthatók. Természetesen a profik részére is tartogat meglepetéseket, hiszen a hétféle játéktípus, négyféle pálya és a nehézségi fok állíthatósága az ő igényeiket is maximálisan kielégíti.



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



Az *All New World of Lemmings*-ről már írtunk a PC verzió megjelenése kapcsán, most azonban - minő öröm - megjelent az Amiga 1200-as változat is a **PSYGNOSIS** jóvoltából. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abamaradt, tehát hőseink ismét léghajón járják a világot, s így árasztják el a Földet. Lemmingjeink azonban nagyobbak lettek, így grafikájuk és animációjuk még kifejezőbb és tökéletesebb. Már az induláskor kellemes meglepetésben van részünk, hiszen például ninja lemmingek vagy ókori egyiptomi lemmingek közül is választhatunk. Ennek megfelelően a különböző törzsből való lemmingek nem csak a ruhájuk színében különböznek, hanem öltöztetük, de még a járásuk és a mozgásuk is eltérő. A játékmenet és az irányítás szintén teljesen átalakult. Mindössze öt dolgot tudunk lemmingjeinkkel csinálni: megfordulni, blokkolni, ugrani, s ami vadonat új: tárgyakat használni, illetve a felvett tárgyakat letenni. Tárgyaink a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, mint például téglá, mellyel az előző részekhez hasonlóan építkezni tudunk, avagy WC-pumpa, amit a falak megmászására használhatunk. A programban immár a környezet, azaz a tereptárgyak, és az azokon található egyéb ellenséges, vagy barátságos élőlények is jobban kiveszik a részüket, de a legfőbb vetélytársunk ebben a részben is az idő.

SUBWAR

Ez a hónap a PC-s konverziók jegyében telik el, hiszen a **MICROPROSE**-féle *SUBWAR* is most jött ki Amiga 1200-asra. Az idő 2050, a helyszín a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításaért, korántsem békés a vízalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányként flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérelt zsoldosa. 12 missziót kell teljesítenünk a sikerhez, ötféle tengeralattjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén, 125 féle 3D-s objektummal találkozhatunk, melyek között többféle tengerfenéken közlekedő lánctalpas,



tengeralattjáró, felszíni hajó, bálna, helikopter, repülőgép, harcálláspont, fegyverek, található. A fény-árnyék hatást a közkedvelt Gouraud-shading technikával oldották meg, igen tetszetősen. Nagyon jó a műszerek funkciója, elrendezése, az egész emlékeztet egy repülőgép műszerfalához, a HUD-on egyedi módon jelennek meg a sonar által "letapogatott" célpontok. Áttekinthető az irányítópanel is, a joystickos irányítás megszokható, a grafika azonban kissé nehézkes és lassú, a hangok pedig szegényesek (a sonar bippegése nagyon hiányzik).

SIM CITY 2000



Ugye megmondtam, hogy a PC konverziók hónapja a mostani. A **MAXIS** a *SimCity*-vel egy fantasztikus sorozatot indított útjára és bár a programozói nem fogynak ki a jobbnál jobb ötletekből, most egy kis időre mégis visszatértek az őshöz, a városokhoz a *SIM CITY 2000*-ben, amit Amiga 1200-asra jelentettek meg. A játék arról szól, hogy egy újonnan alapított kisvárosban polgármesterré választanak. Polgármesterként pedig az a feladatunk, hogy a várost minél nagyobbá, vonzóbbá tegyük, azaz úgy kell fejlesztenünk a környéket, hogy egy újonnan lakást, munkahelyet, vizet és áramot, szórakozási és tanulási lehetőségeket kell biztosítanunk számukra. A várost enyhén döntött felülnézetből látjuk, 256 színben pompázva, az építkezéseket és rombolásokat jópofa hangok kísérik (főleg erősítőre kivezetve) és ami a legfontosabb, rengeteg eszköz áll rendelkezésünkre a tevékenységek elvégzéséhez. A játéknak nincs határozott vége. Mindenki önmagával és az eddig elért eredményekkel versenyezhet, a cél egy minél nagyobb, jól működő város felépítése. Azt, hogy milyen jól végezzük munkánkat, elsősorban a lakosok száma és az újságok közvélemény-kutatásainak eredménye mutatja. Egy dolog azonban nagyon zavaró a játékban: iszonyú lassú, pedig 4 mb RAM kell az elindításához és ajánlott a hard-disk is.

WHIZZ

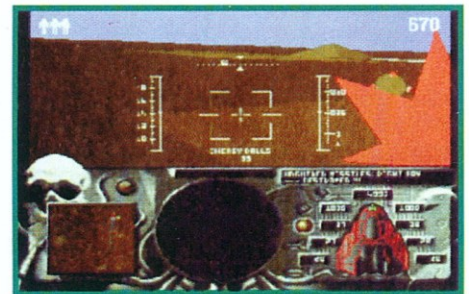
A **FLAIR** nevének hallatán a jóérzésűek hátán feláll a szőr, hiszen gyerekes játékaik miatt nem örvendenek túl nagy népszerűségnek. Most sem hazudtolták meg a róluk kialakult képet, de talán egy apró lépéssel feljebb léptek a minőségi ranglétrán a napokban megjelentetett *WHIZZ* című játékkal. Az izometrikus ábrázolású logikai-ügyességi játékban egy varázsló nyulat alakítunk, akinek legfőbb vágya, hogy végigbúdkácsoljon a számtalan pályán. Menet közben tárgyakat (zászlókat, kulcsokat, elemzősiát) gyűjtögethetünk, amelyekkel időt/energi-



át/pontot szerzünk, miközben ellenfelek, csapdák, zsácutcák állják utunkat. Ez eddig nem hangzik rosszul, hanem pocskéul. Ami a program előnyére szolgál, az az izometrikus játékok reneszánsza, a változatos hátterek és az elég nehéz játékmenet. Egy-egy rossz lépéssel komoly egészségkárosodást szenvedhetünk (hajkihullás, idegzsába, stb). Egy apró jótanács: a piros vagy fehér színű ellenfelek nem elpusztíthatók, azok útjából térjünk ki és rászuk le őket, de az egyéb színűeket feltétlenül kaszaboljuk le, mert csak láb alatt vannak. Az elhullott ellenfelek kétféle kagylót hagynak maguk után, de csak a piros "ehető", a fehér mérgező (= energiacsökkenés). Aki szereti a stílust, az végül is elszórakozhat vele ideig-óráig, de mások messziről kerüljék el.

EMBRIO

Aki már megunta a szimulátorok idegesítő precízítésát, az akciószegény anyagokat, a túl könnyen abszolválható küldetéseket, az most fellélegezhet, mert pont nekik találták ki a **BLACK LEGEND** programozói az *EMBRIO*-t. A program tulajdonságai egy mondatban összefoglalhatók: rég nem látott finomságú és gyorsaságú scroll, folyamatos akció, igényes hangeffektek és állati nehéz játékmenet. Egy képzelt bolygó felszínén teljesítünk szolgálatot homoksziklónkkal, mikor komoly támadás ér bennünket: minden irányból golyózápor zúdul ránk, rakéták és bombák robbanásai rászák meg járművünket. Emberfeletti teljesítményre lesz szükségünk, ha a heves támadást vissza akarjuk verni. Grafikailag a program ugyan nem a legfejlettebb technikát alkalmazza (szegényes vektorgrafika), de azt legalább gyorsan animálja, ricogésnek nyoma sincs. A fegyverek változatosak: sorozatvetők, golyószórók, energialabdák, irányított és nem irányított rakéták - hogy csak a saftosabbakat említem. A becsapódások realiztikusra sikeredtek, a hanghatások mellett a képernyő is beleremeg a találatba. Egyszóval minden a helyén van, csak az a fránya nehézségi fok lett volna egy kicsit takarékra állítva. Az egyenlőtlen küzdelmet egy kicsit helyrebillenthetjük, ha a serial portról egy társunk is bekapcsolódik a játékba.



A C64 hős korában se szeri se száma nem volt a közkedvelt ninja-történetekre épülő játékoknak - volt amelyek csak az akcióra, volt amelyek a gondolkodásra és taktikázásra is építettek (IK+, Exploding Fist, Last Ninja). Hosszú időnek kellett eltelnie ahhoz, hogy egy, az elődökkel versenyre kelő program napvilágot lásson. Lehet, hogy túl sokára nyúlt a várakozás... Az Amiga és PC változatok megjelenése után 2 évvel mutatta be üdvöskéjét a német illetőségű PRESTIGE, bízva abban, hogy még nem húnyt ki teljesen az érdeklődés a 8-bites gépre megjelent programok iránt.

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR...

A történet szerint a japán dinasztiák legnagyobbikának, Yuichiro shogunnak féltve őrzött szamurájkardja, a család ereklyéje egy holdfényes éjszaka eltűnt. Rablásra gyanakodtak, nem is alaptalanul: Toranaga nagyúr, Japán északi részének uralkodója így próbálta meg behódolásra rábírní az évszázadok óta útjában álló Yuichiro-t. A családi drámával fenyegető esemény nagyon megrázta Yuichiro shogunt és titkon felbérlette országát legtapasztaltabb bérgyilkosát (ez Te vagy) és megbízta a mágikus erejű kard visszaszerzésével - eddig a történet.

MIT TEGYÜNK ÉS MIVEL?

Műfaját tekintve a játék az akció/stratégia kategóriákba sorolható. Nem egyszerűen jól kell forgatnunk a kardunkat, hanem az eszüknek is vágnia kell. Az egyes helyszínekről gyakorta két-, vagy háromfelé ágazik el az út és minden irány más és más ellenfelet, feladatot, információt vagy segítséget rejt. A földön fekvő tárgyak felyehetők és kellő időben használhatók is. Például az egyik helyszínen egy halálán lévő papba ütközünk, akin csak egy speciális gyógyír segíthet. Több helyszínnel távolabb egy vízköpőn nem tudunk átjutni. Visszafordulva egy harcos ninjába ütközünk, aki mögött valami furcsa tárgy lapul. Ha le-



● Ugye milyen szép a háttér? Igazi mestermunka.

győzzük a harcost kiderül, hogy a földön egy nagyhatalmú orvosságos pirula fekszik. Szaladjunk vele a paphoz, aki cserébe egy buddha-szobrot ad át nekünk, amit feláldozva a kútnál, átmehetünk és folytathatjuk utunkat. A leverte ellenfelek hullája mellett és elvéve a földön is fegyvereket találhatunk, amelyeket érdemes begyűjteni, de SOHA ne az egyéb tárgyak eldobása árán! Nem tudhatjuk, hogy egy papirusztekercs vagy kaja mikor jöhet jól. Az ellenfeleket amúgy is le lehet győzni egy kis koncentrációval, főleg a távolról bevitt ütések eredményesek (repülőrugás a fejre, majd azonnal visszaugrás alapállásba - szinte mindenkinél beválik).



● Itt vehetjük fel a batyunkba a mágikus gyógyszert.

SWORD OF HONOUR

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR!

MEGOSZLÓ VÉLEMÉNYEK

A játék grafikája két részre osztható. A hátterek igazi mesterművek (királyi paloták a messzeségben, függőkeretek, templomrészek), a karakterek azonban apró termetűk ellenére is elnagyoltnak tűnnek. Mozgásuk darabos, kissé suta. Ezt felelteti azonban a valóban kihívásokkal teli és kitarást igénylő játékmenet: ezt jelzi a 4 lemezoldalnyi sűrített adat is. Főleg és hosszantó (legalábbis a külső szemlélő szempontjából), hogy minden egyes helyszínt külön tölt be a program, legalább 10-15 helyszínt illet volna bepakolni a memóriába a folyamatosság kedvéért. Mindezek ellenére játszható az anyag, olyannyira, hogy tervezzük teljes tércp és feladatrajz készítését az elkövetkezendő számok valamelyikében.



● Ez kemény küzdelem lesz, alig van már energiánk.

Külön kitérnék a billentyűzet speciális funkcióira. Az **F1**-gyel a dilógus/tárgylistá képernyő között válthatunk, az **1-9** gombokkal használni tudjuk az aktuális pozícióban lévő tárgyat, **SHIFT** plusz **1-9**-cel átadhatjuk őket valakinek, **Commodore** plusz **1-9**-cel pedig eldobhatjuk a feleslegessé vált cuccokat. **INS/DEL** nyomására kiíródik a legutolsó üzenet/párbeszéd szövege, **SPACE**-szel shurikent dobhatunk (már ha van nálunk), a **RETURN**-nel pedig az aktuális szöveget lezárhatjuk a kintől jövő támadások ellen. A joystick használata egyértelmű, de azért érdemes az első képernyőn (ahol még nincs ellenfél) begyakorolni a védekező és támadó mozgásokat.



● Érdemes a beteg papnak segíteni, nem lesz hálátlan.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
SWORD OF HONOUR KÍADJA: PRESTIGE

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

ÖSSZHATÁS
82%

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

Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Az ehavi (sajnos immáron csak egyoldalas) Fantazmagóriában egy új örületről, a kártyás fantasy játékokról olvashattok. Most persze sokan kételkedve ingatják fejüket, hogy vajh' mi újat hozhatnak be a kártyás játékok az amúgy is túlszűfolt fantasy és sci-fi piacra? Eleinte jómagam is értetlenül álltam eme játékok hallatlan népszerűsége előtt, hisz kívülről szemlélve egy-egy parti meglehetősen kaotikusnak és unalmasnak látszott. Aztán nagynehezen, fáradtságot s időt nem kímélve beszereztem egy-két paklit, s elkezdtem játszani. Csak ekkor döbentem rá, hogy mennyi lehetőség rejlik egy kártyás játékban, ami nem kizárólag a szerencsére, hanem a logikára is épít. Először is, a lapok sokféleségét figyelembe véve jó ideig nem fullad méla unalomba a játék. Amennyiben mégis kezdene egyhangúvá válni a dolog, elég néhány új paklit szereznünk, s máris megoldottuk a problémát. Persze semmi sem fenéig tejfel, hisz bizonyos szempontból a kártyás-játékokban lehet a leginkább tápolni. Gondoljunk csak bele: milyen paklit állíthat össze magának az, aki mondjuk 20-30 csomagból válogat? És milyet az, aki csak 5-6 pakliból? Szóval aki egy igazán kemény paklit akar összeszedni, annak igen mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Magyarországon a két legelterjedtebb kártyás játék a Magic - The Gathering és a Spellfire.

MAGIC - THE GATHERING

Tán az első kártyás fantasy játék, épp ezért népszerűsége külföldön és itthon egyaránt hatalmas. A Magic két vagy több varázsló harcán alapul, cél a többi játékos megsemmisítése. Minden résztvevő egy adott számú életponttal indul, ezt az ellenséges szörnyek illetve varázslatok csökkenthetik. Természetesen mi is idézhetünk szörnyeket, varázstárgyakat, ezekért manát kell áldoznunk. A manát ún. föld-lapok adnak, minden föld-lap csak a színével megegyező manát ad. A legtöbb lapnál meg

van kötve, hogy leidézéséhez milyen színű manát kell áldoznunk.

Igen sok függ attól is, hogy paklinkban milyen szörnyek vannak. Minden szörnynek van egy támadó és egy védő értéke, harcban ezek különbsége adja meg, hogy a teremtmény túlélte-e az ütközetet. Ezekon kívül van még számtalan varázslat, varázstárgy és egyéb lap, ezek ismertetésébe kár is lenne belemerülni. Egy biztos: a Magic hosszú távon kellemes szórakozást biztosít a stílus rajongóinak, korra való tekintet nélkül.

SPELL-FIRE

A TSR első (s valószínűleg nem is utolsó) kártyás játéka az ADandD népszerű világain játszódik. Az alappaklihoz (mely a Magic-

hez képest meglepően olcsó) szerezhetünk Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms, Greyhawk és Dragonlance kiegészítő csomagokat.

A játék célja ezúttal nem ellenfeleink kiirtása, hanem 6 birodalom-kártya lerakása. Természetesen itt is vannak hősök, varázslatok, varázstárgyak és segítők, de ezek megidézéséhez nem kell semmi. Csak lerakjuk a lapot és kész...

A Spellfire-ban a legfontosabbak a hősök, hisz csak ők támadhatnak és védhetnek egy birodalmat. Minden hősnek van egy szintje, harcban mindig a magasabb szintű csapat győz (döntetlenül a védekező fél diadalmas-kodik). Egy hős vagy szörny szintjét varázstárgyakkal, varázslatokkal vagy segítőkkel növelhetjük. A varázstárgyak egyébként permanensen megmaradnak, míg a varázslatok és segítők csak egyszer használhatók.

A legyőzött birodalmakat le kell fordítani, ezek egy időre kiestek a játékból. Az így megsemmisített lapokat csak úgy hívhatjuk vissza, hogy ledobunk 3 lapot a kezünkéből.

A játék érdekes újítása, hogy a birodalmakat piramis alakzatban kell leraknunk, s ellenfelünk csak a legfelső lapot támadhatja. Ezt elfoglalva nyomulhat csak a második, majd harmadik sorban lévő birodalmak ellen. Összintén szólva nekem a kártyás játékok közül a Spellfire a legszimpatikusabb. Részben az egyszerű, ámde gördülékeny szabályok, részben pedig a színvonalas illusztrációk miatt.

Hát akkor egyenlőre ennyit a különféle kártyás játékokról. Aki szeretné maga is megismerkedni ezzel a jópofa hobbival, az készüljön fel jónéhány napi heveny máskálásra, mivel a Magic és Spellfire (főleg az előbbi) hiánycikknek számít. Én már csak arra vagyok kíváncsi, hogy vajon mikor jelenik meg az első magyar nyelvű kártyás játék? Meglehet, hogy már nem kell sokat várni...

T.J.



1036 Budapest,
III. ker., Lajos utca 40.
Tel.: 250-41-57
Nyitva: H-P: 10-18 óráig,
Szo: 10-14 óráig

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTÉK SZAKÜZLET

AD&D angol nyelvű szerepjáték, minden létező kiegészítőjével.
(Rolemaster, Shadowrun, Battletech, stb.)

Havonta 4-5 féle újdonság!

Magyar szerepjátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S.,
Középfölde, Star Wars.

Régi és új regények, lapozgatós könyvek, művészeti albumok,
poszterek, matricák.

A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK, A LEGALACSONYABB ÁRAKON!
Kedvező árakon kiszolgálunk kiskereskedőket is.

EZT LÁTNÍ KELL!

Amikor elsőnek kezembe kaptam a Cyberiát, még emlíkszem, amint az installálása közben a játék dobozát nézegetve elmorfondóztam azon, hogy pofátlanság az Interplay részéről a dobozra gyönyörű szép színes fotókat rakni, miközben azokról magáról a játékról sem derül ki. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, miután elindítottam a programot, s kiderült, hogy azok az említett fotók valójában magát a JÁTEKOT ábrázolják. Igen, ez bizony játék nagy betűkkel, hiszen számomra úgy tűnt, hogy eddig mindenkinek, aki elakadt vele, s hozzám fordult, az életét mentem meg egy-egy hasznos tippel. Ez egy egész estét betöltő interaktív mozi, amely elől egyszerűen nem lehet addig felállni, amíg nem néztük végig.

Bevallom első nekifutásra a Cyberia játékmenete még nemigen tetszett, hiszen valójában kalandjaink fix animációk formájában peregnek le, ami ugyan így csodálatosan élethű, de nekem elsőre egy kicsit túl korlátoznak tűnt. Ám belemerülve az izgalmas történetbe, az egyre nehezebb akció- és logikai feladatokat megoldva mutatja meg a já-



● A fűrótorony megvédésére jó reflexekre lesz szükségünk.



● "Sajnálom öregem, de én voltam a gyorsabb."

ték a valódi arcát. A történet többféleképpen is megoldható, persze egy csomó "zsákuccsával", az akció, és a logikai feladatok változatosak, a repülő részek pedig, az új csillagot, a Novastormot is felülmúlják. Ez utóbbi részek talán a legélvezetesebbek: a majdnem teljes képernyős játéktérben az összes mellettünk elsuhanó ellenséges gép, lövedék zaja kivehető, felismerhető. Egy tipikus példa: egy templom mellett elhaladva tökéletesen lehet hallani a félrevert harangokat. A hangulatot bombasztikus zenék emelik, s persze a programozók mindenre gondoltak: az ellenfeleink összes CB-s üzenetét is kiválóan fogjuk, egyszóval az összehatás fenomenális. Ha valaki dicsekedni akar barátainak, hogy mire is képes a PC-je, azt ajánlom, szerezzé be a Cyberiát.

A TÖRTÉNELMI ELŐZMÉNYEK

2027-et írunk. Mi egy computer-kalózt, egy tipikus "laza" stílusú fickót, Zebulon Pike Kingstont, rövidebben ZAK-ot fogjuk alakítani, aki kezdetben az FWA (Free World Alliance) titkoszolgálatának a börtönében sánylik. A titkoszolgálat főnöke, William Sorenson Devlin hasonló stílusú ember, ám neki inkább morbid humora van, s egy ajánlatot tesz ZAK-nak: választhat a halálos injekció vagy egy öngyilkos küldetés közül. Hogy miért pont hősünket választották ki erre a küldetésre? Nos ZAK-ban is ez a kérdés merül fel, amire Devlin válasza: mert ő a legjobb BLADES-kezelő. (Bioptic

EGY BEBÖRTÖNZÖTT COMPUTER-KALÓZ ALTERNATÍVÁI: HALÁLOS INJEKCIÓ VAGY ÖNGYILKOS KÜLDETÉS.

CYBERIA

Low Amplitude Displayed Energy System) A BLADES-ről tudni kell, hogy egy napszemüveghez hasonlít, ám akinek van érzéke a kezeléséhez, az szinte minden szerkezetét át tud tapogatni, azaz látni vele. Nos mivel ZAK nem nagyon szereti az injekciókat, inkább belevág a küldetésbe.

A játékba bejelentkezésünk után választanunk kell az akciót, és a logikai részek három féle nehézségi foka közül. (Mindkettőt nem lehet könnyebbé rakni.) A kezelés roppant egyszerű, lényegében csak a kurzor-billentyűkre, és a SPACE-re lesz szükségünk, a lövöldözős részeknél azonban ajánlott egeret használni. A program ezeknél a részekenél is minden igényt kielégít, így a kényelmetlen "pilóta" irányításról az "F"-fel átválthatunk a hagyományos irányításra is. A játék automatán fogja elmenteni az állásainkat bizonyos részeknél, ha pedig menet közben akarunk állást tölteni, úgy az "L" billentyűvel tehetjük azt meg.

Devlin a misszió céljáról állandóan csak homályosan fogalmaz, illetve csak kevés információt mond el, a BLADES-en keresztül is majd csak az aktuális feladatokra figyelmeztet. Indulás előtt nagyvonalakban persze vázolja a Cyberia Project célját: el kell jutnunk észak-kelet Szibériába, s ott egy kutatóbázison - ahol állítólag egy titkos fegyver van születőben - meg kell tudnunk minden áron, hogy mi folyik, mielőtt a kutatás eredménye a Kartell (ez egy bünszövetkezet) kezébe jut. Ehhez vissza is kapja ZAK a BLADES-jét, valamint adnak neki még egy plaspistolt is. Utunkat a Norvég Tengeren kezdjük, ahol első kapcsolatunk Santos lesz, akinek a fűrótoronyán egy TF-22-es Transfighter vár ránk.

A NORVÉG TENGEREN

A fűrótoronyhoz légpárnás hajón érkezünk. Kiszállva Santos szól le a hangárba hangosbmondón, hogy a jobb oldali

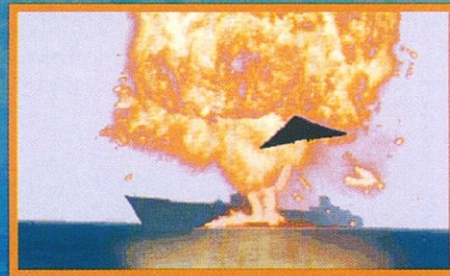
ajtón keresztül menjünk fel hozzá. Tegyük így. A folyosón azonban egy másik ügynökbe, azaz ügynökne, Giaba botlunk, aki egy fegyvert szegez ránk. Forduljunk felé, s adjuk oda a plaspistolunk töltetét. Így már leereszti a fegyverét, ám nincs sok időnk társalogni, mivel a fűrótoronyt támadás éri. Gyorsan menjünk Gia után, majd az elágazásnál jobbra. Egy gépágyút fogunk most



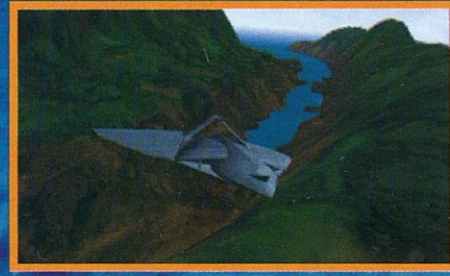
● Az anyahajó megostromlása még csak a bevezető feladat.

irányítani, amelyhez innentől már csak a gyorsaságunkra, és az ügyességünkre lesz szükségünk. Egy jótanács: amikor Gia a "Magnetic Mine!" felkiáltással figyelmeztet minket, gyorsan pásztázzuk végig az óceán felszínét, mivel egy akna közeledik.

Ha sikeresen végzünk az ellenséggel, Gia lép hozzánk s az izgalmas csata után egy csókra szomjazik. Kétféleképpen folytathatjuk: ha ellent mondunk Gianak (ez az egyszerűbb megoldás) a hangár másik ajtaján keresztül, a liftet bekapcsolva, majd fellifteve egyből a TF-22-eshez jutunk. Ha megcsókoljuk Giat, magunkra haragítjuk a kamerán át leskelődő féltékeny Santost, aki azal az ürüggyel, hogy mi csaltuk a fűrótoronyhoz



● A jól végzett munka gyümölcse.



● Kár, hogy a tájban nincs időnk gyönyörködni.



● Az Arkangyal Bázis kihaltsága csak pillanatnyi látszat.

az ellenséget, elfogat minket, és megkínoz elektro-sokkal. Ekkor azonban közbelép Gia, s a szerencsétlen páros kinyírja egymást. Még szerencse, hogy a bilincsünk távkapcsolója a földre leesve aktivizálódik. Forduljunk oda Santos holttestéhez, és vegyük ki a plaspisztolja töltetét. A raktárban körülnézve találhatunk egy ládát ez azonban sugárérzékeny robbanóanyagot tartalmaz, tehát ne vizsgáljuk át a BLADES-szel (F10). Ha azonban Santoséktól rögtön az első elágazásnál jobbra fordulunk, egy létrához jutunk, amin másszunk fel. Fenn az első ajtón menjünk be, majd az ajtó kapcsolójához lépve rögtön zárjuk is azt le magunk mögött. Ezután húzódjunk a dobozok mögé, így hősünk az egyik őrt hallgatja ki, amint az épp megkapja CB-n az üzenetet főnökei haláláról, és a szökésünkről. Elindul felénk, ám csak akkor lőjük, amikor már emeli felénk a pisztolyát, különben elé fogunk tüzelni. Miután az őrt egy hátast vetett a mélybe, menjünk a repülőhöz. Odaérve a túloldalra egy újabb őrt láthatunk sétálni. Úgy menjünk a doboz mögé, hogy az takarjon minket. Ha végeztünk ellenfelünkkel (itt kapcsolódik újra össze a kétféle történet), nézzünk el a repülő hátuljához, ahol a gép aljára erősítve hősünk egy időzített bombát fedez fel. A BLADES-szel vizsgáljuk át (F2), s hatástalanítsuk. (Jobbról balra haladva a 2., 4., 6. kapcsoló.) Szálljunk be a gépbe, s indulás.

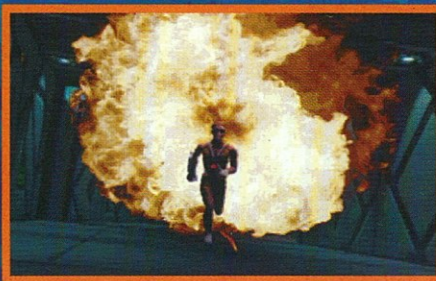


● Az alagútban a tartálykocsikra semmiképp ne lőjünk.

EGY KIS LÉGI CSATA A KARTELL ERŐNKEL

A repülőn utazva Devlin jelentkezik be, s közli, hogy hamarosan nagyobb Kartell erőkre fogunk ütközni. Ezután a már említett repülő, lövöldözős részek következnek, amelyekhez azt hiszem más-

ra nincs szükség, mint jó reflexekre. Egy jó tanács: az alagútba érve a tartálykocsikra ne tüzeljünk, s az alagút vége felé ennek érdekében leginkább csak a jobb oldalra tüzeljünk. Ha minden jól megy, hamarosan Szibériában landolunk. Devlin üzen ismét, s elmondja, hogy a Kartell emberei sajnos már megelőzték minket, tehát késüljünk fel a legrosszabbra.



● A kibiztosított gránátot figyelmen kívül hagyva, könnyen így járhatunk.

SZIBÉRIA

Itt megint két út lehetséges: jobbról közelítve a kutató komplexumot rövidebb az út, s csak egy ventilátoron kell sikeresen átugranunk, majd egy fűlsüketítő géptermen kell áthaladnunk, még mielőtt ZAK dobhártyája beszakadna. A raktárban egyelőre még ne toljuk el a ládát, hanem menjünk ki a folyosóra.

A másik út balra hosszabb, tehát sietnünk kell (rögtön kell nyomni az irányokat), különben emberünk megfagy. Itt egy újabb tűzharcba is keveredünk, majd egy kódolt ajtó állja az utunkat. Ismét átvizsgálás következik (F2), s így az áramköröket átlátva nyissuk ki a zárat. (Jobbról balra haladva 2., 5., 7. kapcsoló.) Tovább haladva kapcsolódik a kapcsolótáblához, s vizsgáljuk át infrared scanrel (F1). Az így látott számokat rakjuk emelkedő sorrendbe, s így üssük le a kapcsolótábla billentyűit (2571 és ENTER). A folyosón az első jobbra nyíló ajtón menjünk be, ahol egy rakás Kartelles fickót kell kinyírunk. (Egy tipp: rögtön, ahogy benyitunk, jobbra, tűz, ismét jobbra, tűz. Ezután hősünk egy fedezék mögé ugrik, s onnantól szokványos módon folyik a csata.)

Visszatérve a folyosóra, a következő ajtó mögött csupán egy lényeges dolgot, egy komputert találunk, melynek üzeneteiből egy igen hasznos információt vehetünk ki: a személyi adatokhoz a kódzó, egy híres hős, aki "a hálóteremben függ". A folyosó következő ajtaja a hálóterem, ahol meg is találhatjuk az említett ember portréját. A folyosó utolsó ajtaján belépve újabb két Kartell tagba botlunk, épp tanácskoznak. Először ne csináljunk semmit, csak hallgassuk ki őket. Amikor az Arnold nevű távozik, lépünk a fal mögé, s onnan lőjük le a másikat. Menjünk ki mi is a másik ajtón, ahol egy újabb folyosón keresztül egy újabb szá-

mítógépterembe jutunk. Ülünk le a jobbra lévő géphez, s üssük be az említett kódot (EINSTEIN). A személyi adatok végén (ahol nincs fénykép) egy különös kódsort láthatunk, ezt jegyezzük meg alaposan. Visszatérve a folyosóra hirtelen kinyílik egy lifttajtó, s csak annyira van időnk, hogy tüzeljünk. (Már előtte nyomjuk egyfolytában a jobbra nyílt, és a tüzet.) A lift utasának azonban így is volt ideje kibiztosítani egy gránátot, tehát gyorsan fussunk a lifttajtó kapcsolójához, s üssük be rajta a komputeren látott kódot. Ha elég gyorsak voltunk, a lifttajtó bezárul, s a detonáció csak a lifttaknát rázza meg.

Menjünk vissza a raktárba, s immár toljuk el a sarokban lévő dobozt, mely egy ajtót takart el.



● Egy kis tűzharc a labor őreivel.

Az ajtó mögött egy különös liftet találunk, melyre álljunk rá. Lenn az eddigi ténykedéseinknek köszönhetően már nincsenek őrcsapatok, csak egy figura másol be valamit egy számítógépbe egy üvegablak mögött. Menjünk oda az ablakhoz, s akkor oszontunk át a túloldalra, amikor a fickó éppen elfordul a monitor felé. (Ha észrevesz minket, elég "fullasztó" élményben lesz részünk.) Lépjünk ki a folyosóra, s látogassuk meg balra az első ajtón keresztül az iménti emberünket, s nyírjuk ki. Visszatérve a folyosóra jobbra forduljunk, s a folyosó végén lévő ajtón lépünk be. Itt az egyik tudós hullája fekszik egy üvegfal mögött, de ami számunkra fontosabb, bent van egy kódkártya is. Az itt lévő komputerrel nyissuk ki az üveges szoba szellőzőnyílásait (VENT), s térjünk vissza a különös lifthez. Most azonban ne menjünk fel, hanem forduljunk balra, s lökjük ki a rácsot. Így a szellőzőrendszer folyosójára jutunk, aminek a végébe érve, az immár nyitva lévő nyíláson keresztül kivehetjük a kódkártyát.



● Az elszabadult vírus megtette a hatását.

EGY KÉPREGÉNY MELYNEK FŐHŐSE TE LEHETSZ!

Peter Grey egy teljesen hétköznapi ember volt, aki mellet az ember egyszerűen elmegy az utcán. Egy leromlott állapotú kis könyvkereskedés tulajdonosának mondhatta magát, ahol a vevők nem túlságosan tolongtak. A felesége nemrég hagyta ott a legjobb barátjával, egyszerűen élete romokban hevert. A gondjai elől - talán gyerekesnek tűnik - a képregények közé menekült. Kedvenc sorozata a Cygnus Comics-tól a Darksheer sorozat volt. Most azonban úgy tűnik erről az élvezetről is le kell mondania, ugyanis a Cygnus Comics bejelentette, hogy befejezi Darksheer kalandjait.

Nos, ebben a helyzetben vesszük mi át Peter irányítását az EOA legújabb kalandjátékában, a Noctropolisban. A játék kezelése a Blue Force-éhoz hasonló, meglátszik, hogy ez is amerikai játék. Az egér jobb gombjára tehát egy "piramis" jön be, erről válogathatunk a megfelelő parancsokból. (Open - nyitni ; Look - vizsgálni ; Move - mozgatni, ám ezzel lehet gépeket működtetni is ; Get -

OTTHON, ÉDES OTTHON

A történet elején tehát szokásunkhoz híven otthon lopjuk a napot. Vegyük fel a számláinkat az asztalról, majd menjünk hátra, a szobánkba. Itt a sarokból egy képeslapot vehetünk fel (az ex-feleségünk írta írónikus stílusban), s tegyük el az asztal alól a figyelmeztető levelet, valamint az asztalról a "Szeretnék Darksheer lenni" pályázat visszaigazoló nyugtáját. Nos, már sok szó esett Darksheerről, nézzük meg tehát ki is ő valójában, s vegyük fel a szék elől, az ottománról a képregényt.

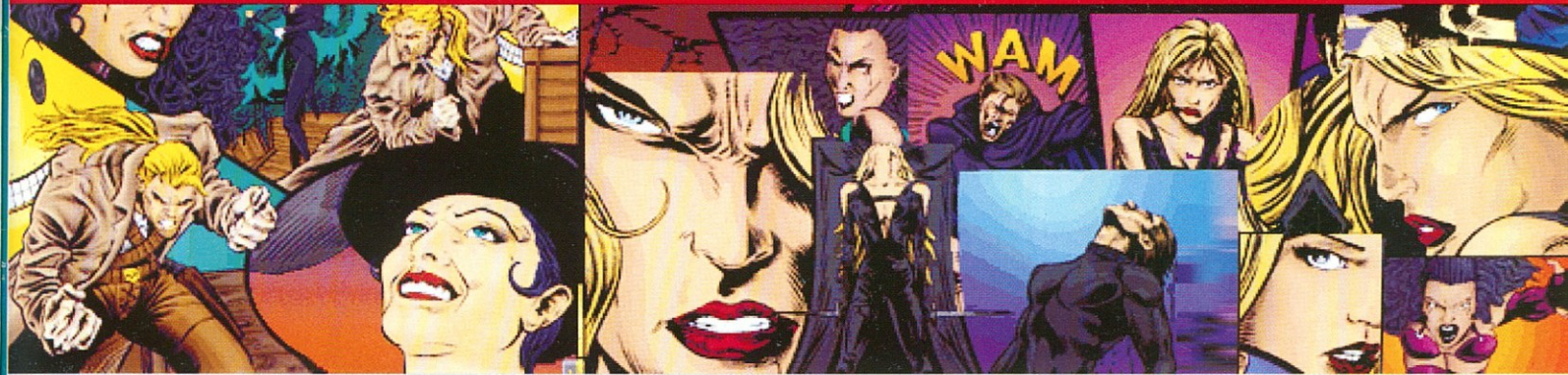
Mint láthatjuk, Darksheer leginkább Batmanhez hasonlítható, ő Noctropolis, az örökké sötét város igazság-bajnoka, aki kiirtja, vagy hűvörsre teszi a rosszfiúkat. Ehhez az erejét egy különös anyagnak köszönheti, egy folyadék, ami voltaképpen nem is folyadék, hanem a sötétség tiszta



● Peter itt érkezik az ismeretlen, de mégis ismerős városba.

thumb, az örült tudós, aki egy baleset következtében a mutáns növényei segítségével tért vissza az élok sorába, TopHat a varázslónő, Drealmer, aki képes gyilkolni az emberek álmain keresztül, s végül Master Macabre, aki valaha becsületes sebész volt, ám miután a bűnözés magával sodorta, brutális gyilkossá vált. Használjuk az ezüst érmét, melyet hősünk a megszokástól vezérével felpöcköl a levegőbe. A földre leesve azonban megmagyarázhatatlan dolog történik: egy kapu jelenik meg, amely magába szippantja Petert.

N O C T R O P O L I S



felvenni ; Goto - menni ; Talk - beszélgetni ; Travel - utazni ; Setup - a program paramétereinek beállításai ; Disk - állás mentés/töltés ; Inv - inventory ; Use - a tárgyainkat használni.)

A játékmenet elsöre talán furcsa lehet, ugyanis a megszokott kalandjátékokkal ellentétben nem maszkálhatunk össze-vissza a képernyőkön, mindig csak oda mehetünk, ahol értelmes dolgot tudunk csinálni. Ez azonban rövid játék után megszokható. A játék grafikája (ez azt hiszem a képeinkből is látszik) nem mindennapi. Gyönyörű, színes, kézzel rajzolt SVGA felbontású ún. képregény stílusú háttérken digitalizált színészek alakítják hőseinket, akikkel persze végig digitalizált dialógusokban beszélgethetünk. A játékban ugyan nincs semmilyen forradalmi újítás, vagy szemet gyönyörködtető animáció, de már csak a káprázatos háttér, no meg a misztikus szto-riamiatt is érdemes ezt az anyagot végigjátszani.



● A mauzóleum a Succubus otthona.

essenciája, ez a Liquidark. Ezt az anyagot egy ősi szerzetesrend fejlesztette ki, amelyre Darksheer még civil emberként annak idején véletlenül bukkant rá. Darksheernek van persze egy csodálatos partnere is, ő Stiletto, akihez - talán betegesnek tűnhet ez egy képregény figura esetén - mint azt a hősünk szobafalán lévő posztereket elnézve rájöhettünk, Peter különösképpen vonzódik. A képregény utolsó részében Darksheer visszavonul, mivel úgy gondolja hogy ő ennél az igazságosztó szerepnél többre született. Az olvasás után hősünk elszenderedik, s rémálmából egy vámpírszerű nőszeméllyel a csengő ébreszti fel.

Menjünk a bejárati ajtóhoz, s beszéljünk a kis küldöncel. Egy csomagot tart a kezében, s azt állítja, a jövőnk van benne. Kérdésünkre, hogy mi van benne (What's inside...) valamit misztériumról, álomról, cseleszövésről kezd beszélni.

Kérdezzük meg, kinek jött, majd mire kiderül, hogy nekünk a Cygnustól, adjuk hát oda a pályázat nyugtáját. (Whois... , Grey... , I've got...) A csomagban a pályázat nyerevénye, két érme, és nagy meglepetésünkre a Darksheer sorozat folytatását találjuk. Elolvassa a képregényt kiderül, hogy Noctropolis börtönéből egy Flux nevű alak kiszabadította a legveszedelmesebb bűnözőket, így alkotva egy csapatot, melynek tagjai: Succubus, a női démon, Green-

NOCTROPOLIS CITY

Egy ismeretlen, de mégis ismerős város közepére érkeztünk. Menjünk az újságarúshoz, aki furcsa formának

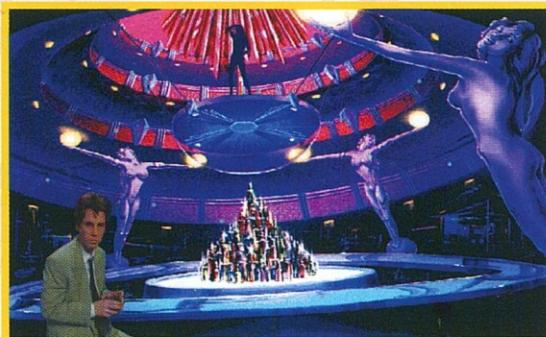


● Végre rátaláltunk a Succubus-ra...vagy ő talált ránk?

tart minket. Mondjuk, hogy nem idevalósiak vagyunk, majd amikor elmondja, hogy Noctropolisba kerültünk, kérdezzük a képregényből ismert Desmond atyáról. (I'm not..., I'm looking...) Azonban semmit sem mond ingyen, tehát adjuk oda neki a képregényünket. (Maybe..., How about this...) Így már hajlandó információval szolgálni, s ad egy újságot is, amiben valami betörésről írnak az obszervatóriumban, s még valami botrányról az épülő Sunspire Toronyházzal kapcsolatban. Ezután kérdezzük ki őt mindenről, amiről tudjuk, mivel így címeiket tudhatunk meg. Menjünk is el egy új címre (travel), a templomhoz.

A kerítésnél ólálkodó fiútól megtudhatjuk, hogy az atyát hetek óta fogva tartja egy démon kőszobor, a Succubus műve. Balra a kerítés mellől vegyük fel a drótkábelt, s törjük le a rozsdás kerítésvasat. Nyissuk ki a

jobboldali lámpa aljánál az elektromos részek fedelét, s csatlakoztassuk a kábelünket. A vasat használva Peter rákóti a kábelt a vasra, s az egészet a kútba hajítja. Miután a szobor szétrobbant az elektrosoktól, lépünk be a templomba, s menjünk be a gyóntatófülkébe. Nyissuk ki az ablakot, ami mögött valóban Desmond atya ül, aki azonban kezdetben minket is démonnak vél. Magyarázkodjuk ki magunkat (Father Desmond..., Easy, Father..., The people..., Then you..., I destroyed...), mire megkérdezi, hogy mi a nevünk, s felajánlja, hogy legyünk mi a következő Darksheer. Fogadjuk el (Yes, Father...), majd kérdezzük ki őt is mindekről.



● A Neon Noose bárban a tönkrement Dynatek főnöke italozgat.

san társaságot is találunk: a rémálmból már ismerős Succubust. Teljesen mindegy, mit beszélünk vele, a vége az lesz, hogy most a valóságban is belénk mélyeszi a fogait. Halálos mérgétől már csak perceink vannak hátra

A játékmenet nehézsége ellenére a sztorinak, a gyönyörű SVGA háttérnek, és az egyes karakterekhez remekül kiválasztott színészeknek köszönhetően a Noctropolis minden "kalandornak" bátran ajánlom.

NYOMOZÁS A SUNSPIRE TOWER KÖRÜL

A Liquidark-os medencéből kijövet immár gyógyultan eszmélünk. Stiletto kérdésére, hogy hogy vagyunk, válaszoljuk hogy remekül (I feel great...). Ezután Stiletto próbára teszi képességeinket. (A helyes válaszok: Damn!..., You bitch!..., I've had enough..., ACTION: Incapacitable, ACTION: Kiss.) Im már hajlandó válaszolni az összes kérdésünkre. (Ha esetleg valaki elszúrja a próbát, Stiletto lakásán kérhet még egy utolsó lehetőséget.) A Shadowlair oszlopai közül kettőben rejtékhelyeket találhatunk, ezeket kinyitva az egyikből a shadeskin (Darksheer ruhája) és a Liquidark gránát kerül elő, míg a másikból egy könyv a Darksheer történelemről, és a Noctroglyph (amivel láthatatlanok tudunk lenni). Menjünk a Sunspire Towerhez, és vizsgáljuk meg a teherautót, amelyről a virágokat rakodják. Az autó oldaláról hűsünk a Central Park Növényház címét olvassa le. Beszéljünk az őrel. Adjuk be neki a mesét, hogy a város felülegelettől jövőnk új tervekkel (I'm from the city..., It's got..., He won't...), mire ő a Cygnushoz, Sam Jenkinshöz irányít. Bemenni tehát továbbra sem tudunk, szóljunk hát Stilettonak, aki erre női fortélyal eltereli az őrfigyelmét. Menjünk be az építkezésre, s a ge-



A SUCCUBUS NYOMÁBAN

Az atya ad egy - talán a Succubus nyomára vezet - csontot, ezt vigyük el a Főutcához, a Hall of Recordsba. Ez egy információs központ, tehát adjuk át a csontot az emelvény tetején tanyázó hivatalnoknak. Miután megvizsgálja,



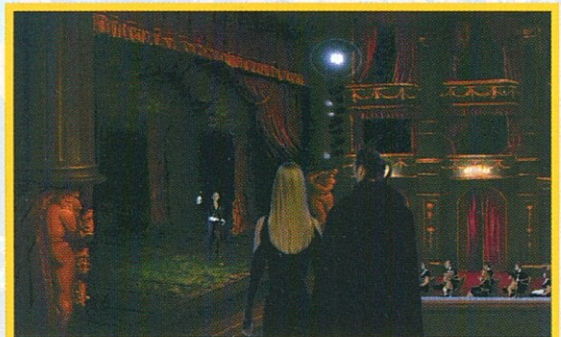
● Az opera előtti "hölgy" szívesen megmutatja a portékáját.

kiderül, hogy a csont egy a száz évvel ezelőtti katasztrófában elpusztult, akkor nagy hatalmú ember, Benjamin Hutchins maradványa. Ezután őt is kérdezzük ki mindenről, különösképp erről az emberről, akiről elmondja, hogy a Mauzóleumnál van eltemetve. Az atyánál tett látogatásunkkor megtudtuk Stiletto címét is, de mivel őt egyelőre nem tudjuk meggyőzni arról, hogy mi leszünk a következő Darksheer, inkább menjünk a Mauzóleumhoz. Nyissuk ki a hátszobor lámpát, s lépünk be az ajtón. A krematóriumban találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg a koporsót, mely-

(ezt láthatjuk a kép sarkában), tehát igyekezzünk. Toljuk el a szobrot, mire az emelvény elmozdulásával egy lejárát nyílik. Vegyük fel az eközben felleppent csipkedarabot, s menjünk le. A Succubus "hálószobájában" vagyunk. Toljuk félre a matracot a párnát. Az alatta látható naplót nyissuk ki, melyből kiderül, hogy a Succubus egy bombát rejtett el a templomban. Az egyik szobor kezében egy lándzsát láthatunk, ezt törjük ki, s feszítsük ki vele a balra lévő rácst. Ha kijutottunk, irány a templom. Az oltár mellett egyből felfedezhetjük, hogy egyel több szobor van, vegyük fel tehát a középső plasztik szobrot, s a párnát elhúzza a detonátort is. A Succubus látva, hogy a trükkje füstbe ment, immár szemtől szemben az atyának támad. Az atya persze nem képes őt lelőni, mivel a Succubus egy az azelőtt nála szolgált nővér testébe van beleköltözve. Stiletto azonban még idejében érkezik, s verekedni kezd a Succubusszal. Ne habozunk mi se, vegyük le az oltárról a kelyhet, töltsük meg szentelt vízzel, s öntsük a Succubus nyakába... A Succubustól tehát megszabadultunk, azonban a mérgétől immár Peter is erőtlenui rogyik össze. Stiletto meg már épp kezdett volna megkedvelni minket, ezért gyorsan elvisz minket Shadowlairba, Darksheer menedékhelyére.



rendákról vegyük fel az üvegágót, majd másszunk fel a teherliftre. Lökjük le róla a rakás téglát, s kapcsoljuk be a motorját. Fenn vegyük magunkhoz egy üvegdarabot, s liftezzünk vissza. A Cygnus (ez a képregény világában egy építész cég) előterében beszéljünk a portással, Wandával. (How about..., I'm with..., Listen..., You got it...) Panaszoljuk a melegre, tehát ha elintézzük a szerelőnél, Leonnál, hogy megcsinálja a légkondicionálót, talán beenged minket Jenkinshöz. Menjünk be a jobboldali ajtón a gépházba. Leon egy irtózatoss nagy bunkó, s kérésünkre, hogy csináljon valami kis hűvösöt, rá se hederít. Ismét Stilettonak kell szólunk. Stiletto bájai ismét célra vezetnek, a léhűtő elárulja, hogy csak Wanda bosszantására nem kapcsolta még be a berendezést. Miután Leon Stiletto jobbegyenesétől elszenderül, kapcsoljuk át a gépen a piros kapcsolót. Ismét beszéljünk Wandával (Perfect...), aki most már beenged minket Jenkinshöz. Beszélve Jenkinsszel (az elejtett óráját vegyük fel) kiderül, hogy a Sunspire Tower körül különös dolgok történtek, például arra kérte őt a megbízó, hogy legelőször a legfelső szintet fejezzék be, valamint valami titkos



● Tophat bűvész előadásához nem tolonganak az önként jelentkezők.



● "Egy fél kiló házi kolbászt kérnék."

darkkal, majd menjünk a Hall of Recordsba, s a hivatalnokot kérdezzük az operaház címéről.

TOPHAT DEMUTATÓJÁN

Az operaház előtt egy rosszleány árulja magát, ám inkább menjünk be. TopHat előadását láthatjuk, ám cseppet sem nyeri el a tetszésünk, mivel Stiletto elvarázsolja mellőlünk, s csak akkor kaphatjuk vissza őt, ha elhozzuk neki az Observatórium lenséit. Mielőtt azonban oda mennénk, térjünk vissza az üvegáshoz, s a mellette lévő teherautóból vegyünk ki a magokat, és a növesztőszert. Ezután irány az observatórium, aminek a biztonsági kamerája előtt a Noctroglph segítségével menjünk át. A bejárat mellett rakjuk a magokat a fal repedésébe, és öntsük rájuk a növesztőszert. A falon keletkezett lyukon másszunk be. Bent vegyünk fel a csavarhúzó, az olajozót, és a jegyzetfüzetet a liftről. (Persze úgy mászkáljunk, hogy nehogy reflektor fénybe kerüljünk.) Lيفةzzünk fel a teles-

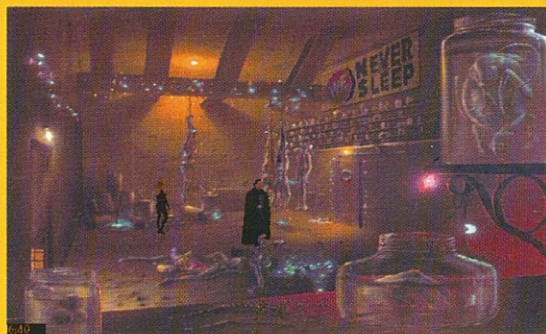
golópapírból. Ezután nyissunk be a hűtőkamrába. Vegyünk fel egy húskampót, toljuk el a kicsontozott marhákat, s másszunk le a mögöttük lévő létrán.

MASTER MACABRE BIRODALMÁBAN

Master Macabre "műtőjébe" jutottunk. Ahogy ő is mondja épp időben, hiszen épp most kezd munkálkodni Stiletton, s szegényt az egyik ujjától meg is szabadítja. Az előadás azonban nem sokáig tart, mivel minket pedig mérges gázzal kábít el. Ébredésünkkor Master Macabre jó vágású ábrázata vigyorog ránk. Rövid beszélgetés után elmegy, hogy tompább, fájdalommasabb eszközöket hozzon. Immár tehát mi is le vagyunk kötözve egy műtőasztalhoz, azonban a savas edényt le tudjuk rúgni, amely leesve szétmarja Stiletto ágyának a fekét. Ezután az asztal meglökte az felborítja a generátort, ami eltolja Stiletto egy éles kés mellett, mely elvágja a szíjait. Miután kiszabadultunk, vegyünk el egy lombikot a polcról s

szerkezetet is vittek oda, amelyet a Dynatek cég fejlesztett ki. (I'm from..., Who's the whacko..., What kind..., That's pretty...) Kérdezzük ki őt is mindenről. (Tell me about...) Ezután beszéljünk ismét Wandával, akit hamarosan a cég főnöke Ms. Shoto hivatja magához, akinek a liftkódját hő-szünk kifigyeli. Vegyünk fel Wanda asztala mellől a leesett liftkártyát, és segítségével mi is liftezzünk fel. Csevegjünk Ms. Shotoval. Beszélgetésünk azonban még ered-

a mellette lévő teherautóból vegyünk ki a magokat, és a növesztőszert. Ezután irány az observatórium, aminek a biztonsági kamerája előtt a Noctroglph segítségével menjünk át. A bejárat mellett rakjuk a magokat a fal repedésébe, és öntsük rájuk a növesztőszert. A falon keletkezett lyukon másszunk be. Bent vegyünk fel a csavarhúzó, az olajozót, és a jegyzetfüzetet a liftről. (Persze úgy mászkáljunk, hogy nehogy reflektor fénybe kerüljünk.) Lيفةzzünk fel a teles-



● Macabre áldozatai karácsonyi díszben.

ménytelen, mivel nem hajlandó semilyen konkrétummal szolgálni az építkezésről. Ha elmegyünk Bornick özevegéhez, vagy a nemrégiben tönkrement Dynatek főnökéhez, Jim Drake-hez, a Neon Noose bárba (a Dynatek színház romjait őrző rendőr igazít minket útba), beszélgetve velük kiderül, mindkettőjük szerencsétlensége a Sunspire Towerhez kapcsolódik.

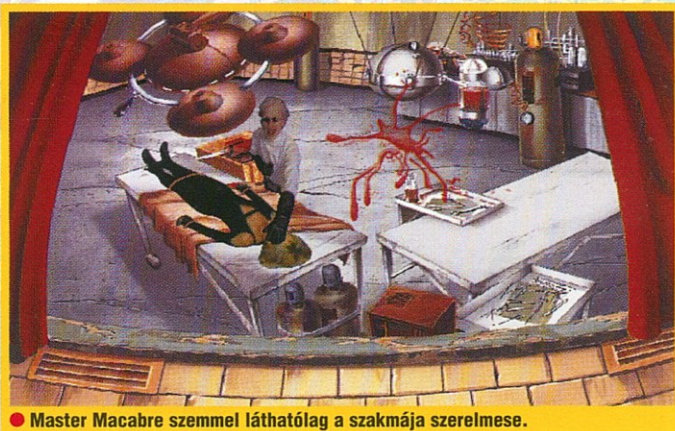
GREENTHUMBNÁL VENDÉGSÉGBEN

Látogassunk el a növényházhoz, s hatoljunk be az üvegvá-
góval. Greenthumb növényei közé kerülnünk, amelyek rög-
tön el is fogják hőseinket. Greenthumb is megjelenik, és
sajnálkozását fejezi ki, hogy nem tudjuk őt elkísérni az ope-
rába a NEX előadásra. Miután Greenthumb távozott, hasz-
náljuk a Liquidark bombánkat, amitől a növények elhalnak.
Vegyünk fel a földről az alélt Stiletto és távozzunk. Az üveg-
ház előtt egy plakátot sodor a szél, ez szintén a NEX-et hir-
deti. Gyógyítsuk magunkat ismét a Shadowlairben Liqui-

kóphoz, s az olaj és a csavarhúzó segítségével
vegyünk ki a lenséket. Térjünk vissza vele az
operába. TopHat persze nem tartja be az ígére-
tét, hanem inkább még minket is megsebesít.
Miután a takarító kioldozott minket, vegyünk fel
TopHat késeit, s ismét gyógyítsuk magunkat
Liquidarkkal. Térjünk vissza az operaházba. Ve-
gyünk fel a színpadról egy téglát, álljunk a kö-
zében látható színpadi lifthez, s vágjuk a téglát
a kapcsolójához. Lent az öltözőasztalról ve-
gyünk magunkhoz a sminkes dobozt, és a nyak-
láncot. Húzzuk el a kosztümmeket, s a mögöttük
lévő ajtón másszunk át. Vegyünk fel a cső tete-
jéről a csavarhúzó, s akasszuk ki vele a helyé-
ről a zárt ajtót. Az ajtó mögött egy frissen meg-
kötött téglafal van, nyissunk hát ki a tűzoltócsa-
pot, majd a csövet felvéve irányítsuk a falra a vízugarat. A

nyissunk ki az ajtót. Macabre lép be, akin Stiletto meg-
bosszulja a levágott ujját. Macabre áldozatai raktárában
töltsük fel a lombikot savval, s mehetünk tovább. A ven-
tillátor lapátjai között ugorjunk át, majd ott vegyük fel a
lomok közül a csap-kereket, és vágjuk le a kötelet, az
üvegdarabunkkal. Menjünk vissza az előző helyre, s kös-
sük a kötél egyik végét a hatalmas nehezékre, míg a má-
sikát Peter a ventilátorba hajítja. Miután a kötél elszak-
adt, menjünk ki a nehezék üttötte lyukon. Dobjuk a sa-
vat a csatorna feletti csőhöz, mire az leesve egy hídát
alkot. Menjünk át, majd ott rögjön az első ajtón jobbra
be. Vegyünk fel a földről a hajlított rudat, amivel az elő-
ző helyen tegyük biztonságossá a keskeny hídát. Men-
jünk át, s a következő helyen a kerekünkkel zárjuk el a
csatornát. (Ha akarunk, az itt található hálóval, pat-
kányt foghatunk Macabre raktárában.) Ott, ahol az előbb
a rudat vettük fel, másszunk le a csatornába, melyen ke-

pot, majd a csövet felvéve irányítsuk a falra a vízugarat. A
lyukon keresztül egy csoport
vagányba botlunk, beszéljünk
velük, ám információikat ők
sem adják ingyen. Ajánljuk fel
nekik először a késeket (Did
you..., Listen..., Tell you...)
Ekkor elmondják, hogy látták
Stilettoakat, további ajándé-
kért, a nyakláncért pedig el-
mondják, hogy a triciklin,
amin távoztak a belvárosi hen-
tes logóját látták. (What abo-
ut..., How about...) A hentes
címét az újságárustól tudhat-
juk meg. Vegyünk a hentesnél
házi kolbászt. (Do you make...,
Yeah..., I don't..., How abo-
ut...) Az újsággal fizessünk,
mivel épp kifogyott a csoma-



● Master Macabre szemmel láthatólag a szakmája szerelmese.

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akcióink csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"			AMIGA 1200			CD32			GAME BOY		
DAWN PATROL	6999	5999	SUBWAR 2050	4999	3999	WINTER S. SPORTS	999	599	RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
DELTA V	6999	4999	FIELDS OF GLORY	4999	3999	WRATH OF DEMON	999	799	SMASH TENNIS	8900	6900
DOOM 2	6999	5999	UFO	4999	3999				SPACE ACE	5900	3500
DREAMWEB	6999	4999							SUPER BATTLE TANK 2	6900	4900
HAND OF FATE	5999	4999	AMIGA			BRIAN THE LION	4999	2999	TROLLS	7900	5500
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	DISPOSABLE HERO	3999	2999	DANGEROUS STREETS	1999	1299	TURN AND BURN	9900	7900
RETRIBUTION	5999	3999	ELFMANIA	3999	2999	KID CHAOS	3999	2999	WWF RAW	9900	7900
SPACE FEDERATION	5999	4999	LOTUS TRILOGY	4499	3999	MYTH	2999	1999			
TRANSPORT TYCOON	5999	3999	MORTAL KOMBAT	3999	2999	PREMIERE	3999	2999	SEGA MEGADRIVE		
ZEPPELIN	6999	4999	NIGEL MANSEL GP	4499	3999	SUMMER OLYMPIX	1999	1299	BALL Z	8900	6900
			NIPPON SAFES INC	3999	2999	SUPER PUTTY	2999	1999	BARNEY THE DINO	7900	5900
			RISE OF THE ROBOTS	4999	3999	SURF NINJAS	2999	1299	BUBBLE AND SQUEEK	7900	5900
						TROLLS	1999	1299	DYNAMITE HEADY	9900	7900
						UFO	4999	2999	INCREDIBLE HULK	9900	6900
									LION KING	9900	8900
PC CDROM			C64 LEMEZ			SNES NTSC			SEGA MEGADRIVE		
ARMORED FIST	7999	4999	ATOMINO	799	599	CRAZY CHASE	9900	7500	BARNEY THE DINO	7900	5900
BLOODNET	6999	4999	BAAL	799	599	DOUBLE DRAGON V	9900	7900	BUBBLE AND SQUEEK	7900	5900
CIVILIZATION/RAILR.T.	4999	2999	BLUES BROTHERS	999	599	JURASSIC PARK	9900	7900	DYNAMITE HEADY	9900	7900
DARK LEGIONS	6999	3999	CAPTAIN FIZZ	799	599	POWER RANGERS	11900	9000	INCREDIBLE HULK	9900	6900
DAWN PATROL	6999	5999	DALEK ATTACK	799	599	PUSH OVER	5500	3700	LION KING	9900	8900
DREAMWEB	6999	4999	DEMON BLUE	699	499				MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
ECSTATICA	8999	6999	DYNASTY WARS	999	599				MICRO MACHINES	8900	7900
ELITE II	6999	3999	ELVIRA II	999	720				MORTAL KOMBAT II	11900	9900
F14 FLEET DEFENDER G.	6999	4999	KIDS PACK (6 játék)	999	699				NHL HOCKEY '94	7900	5900
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999	LETHAL WEAPON	799	399				OUTRUNNERS	9900	8900
LOTUS CHALL.	4999	3999	OPERATION HORMUZ	699	599				ROCK AND ROLL RACING	8900	6900
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	POPEYE CO. (3 játék)	999	699				SUBTERRANIA	8900	6900
MICROPROSE GP/GOLF	4999	2999	POSTMAN CO. (3 játék)	999	699				TAZMANIA 2	9900	7900
RETRIBUTION	5999	3999	STEIGAR	699	599						
STARLORD	6999	4999	SUBURBIAN COMMAN.	799	699						
SYNDICATE	7999	5999	TROLLS	899	599						
THE HORDE	6999	4999									
VOYEUR	6999	4999									
WOLFPACK	6999	3999									

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

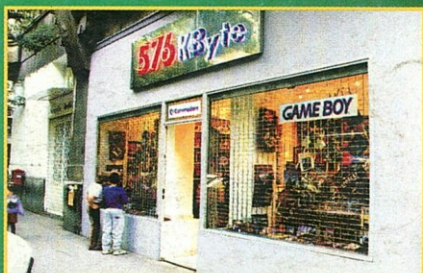
Akciós szelvény
ÉRVÉNYES 1995 MÁRCIUS 10-IG!
Ezen szelvény bemutatása a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolni meg-
EGY SZELVÉNY
CSAK EGY JÁTÉK
VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

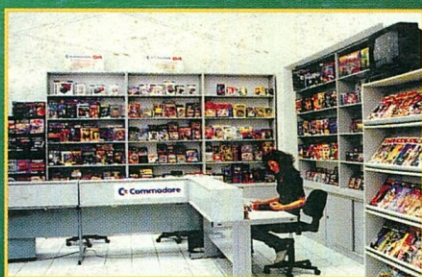
1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL