

Számítástechnikai magazin



BYTE

ECTS CSODÁK!

Háromoldalas hírösszeállításunkban a vezető szoftvercégek mutatják be büszkeségeiket, majd egy kis kiruccanásra invitálunk mindenkit: a dupla terjedelmű Csevegő célpontja a londoni "édes élet".

SÖTÉT ERŐK!

DARK FORCES: A Star Wars trilógia sztorija és a Doom-féle környezet megtette hatását: elkészült minden idők legösszetettebb 3D-s akciójátéka.

MORTAL KOMBAT 2: A speciális mozgások, rejtett karakterek és vérbő kivégzések teljes listája - kizárólag kötélidegzeű PC tulajdonosoknak.

ELŐ HÍRNÖKÖK!

LOST EDEN: Ős emberek és üslények mesebeli története, amelyből kiderül, hogy manapság miért nem háziállat a dinoszaurusz.

THE SCOTTISH OPEN: Virtuális élmények várnak ránk a nyár elején megjelenő golfszimulátorban. Kedvcsinálónak egy kis előzetes!

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO: Az első képkockák és tűzforró infók a játéktermi csodagép PC-re átirrt változatáról.



KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-	 90/7 79,-	 91/1 79,-
 91/2 79,-	 91/3 79,-	 91/4 79,-	 91/5 79,-	 91/6 79,-	 91/7-8 158,-	 91/9 98,-	 91/10 98,-
 91/11 98,-	 91/12 98,-	 92/1 98,-	 92/2 98,-	 92/3 98,-	 92/4 98,-	 92/5 98,-	 92/6 98,-
 92/7-8 196,-	 92/9 98,-	 92/10 98,-	 92/11 98,-	 92/12 98,-	 93/1 138,-	 93/2 138,-	 93/3 138,-
 93/4 138,-	 93/5 138,-	 93/6 138,-	 93/7-8 276,-	 93/9 168,-	 93/10 168,-	 93/11 168,-	 93/12 168,-
 94/1 168,-	 94/2 168,-	 94/3 168,-	 94/4 168,-	 94/5 168,-	 94/6 168,-	 94/7-8 336,-	 94/9 168,-
 94/10 218,-	 94/11 218,-	 94/12 218,-	 95/1 218,-	 95/2 218,-	 95/3 218,-	<p>Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg. Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen. Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.</p>	

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

576

KByte

TARTALOM

Nem izzik az ujjatok, ahogy lapozgattok? Ennyi exkluzivitást, ilyen forró beszámolókat, ennyire komplett leírásokat már régen hoztunk össze egy újságban. Alig tudtuk mindet belegyömöszölni...

ECTS

Megváltozott helyszínem, de töretlen lendülettel és színvonalon mutatták be büszkeségeiket a legnagyobb szoftvergyártók a londoni ECTS-en, a játékefejlesztések Mekkájában.



DARK FORCES

Nemhiába fentük rá a fókuszunkat majd' egy évig - minden eddigi rekordot megdöntve robbant be PC CD-s köztudatba a Star Wars Doom-klónja. Nekünk az állunk azóta is lifeg...



ATR vs BC RACERS

Az autóverseny, mint játéktéma örök érvényű. Hogy ki, milyen módon dolgozza fel, az már más tésztá. Cikkünkben kiderül, hogy mindkét "versenyző" dobogós helyezésre pályázhat...



SSF 2 TURBO

A világhírű pénzbedobós automata az arkádók után megkezdte hódítását a PC-ken is. Exkluzív előzetesünkben kiderül, hogy miért nem alaptalan ez az állítás.



ECTS HÍREK	4-6
LOST EDEN	7-9
CÍMLAPUNKON: DARK FORCES	10-11
A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA	15
SCOTTISH OPEN GOLF - ELŐZETES	16-17
NEWCOMER - FOLYTATÁS	18-19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
SUPER NINENDO ROVAT	26-29
CSEVEGŐ - ECTS BESZÁMOLÓ	30-31
CD 32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
ATR ÉS BC RACERS	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
P. F. DELUXE ÉS PSYCHO PINBALL	38-39
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	40
US NAVY FIGHTERS	41-43
WOODRUFF	44-47
MORTAL KOMBAT 2 - PC	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 Rt. Budapest (95.2543/04-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

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

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

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

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

Ezen a tavaszon is összegyűltek a legnevesebb szoftverkiadók, hogy bemutassák a szaksajtónak és a forgalmazóknak az elkövetkezendő néhány hónapra tervezett projektjeiket. Új helyen, a hatalmas területű Olympia Hallban került megrendezésre az esemény, amelyen mindenki részt vett, aki számít, csak néhány különösködő cég maradt az ajtókon kívül - ők a közeli hotelekben és galériákban mutatták be termékeiket (ennek fő mozgatórugója leginkább az Olympia bor-



sos árú helybérlete volt). A sok újdonságról még három oldalon is csak tallózva lehet beszámolni, ezért a legérdekesebbeket vettem nagytító alá - a teljesség igénye nélkül.

ACTIVISION

Az egyik legpatinásabb "szoftveres" egy hatalmas képernyőjű és igazi pilótafülkéjű szimulátorban mutatta be a már-már kész változatát több millió dolláros fejlesztésének, a **MECHWARRIOR - THE CLANS 2**-nek. A sokak által kedvelt BattleTech fil-



mek és képregények hangulatát próbálja visszaadni a játék, amely valójában egy küldetésekkel telítődött, egymás ellen vívott, XXXI. századi képzelte jövőben játszódó robotszimulátor. 14 féle robotost közül választhatunk, bázikus fegyverekkel szerelhetjük fel a dögöket, többféle nézetből követhetjük az eseményeket, amelyek lélegzetelállító 3D-s környezetben folynak. Ez év második felében számíthatunk rá. Rohamléptekkel folyik másik büszkeségünk, a **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE** PC CD-s, Windows alá installálható változatának fejlesztése is. A Pitfall sorozat legújabb darabja a konzolokon már bizonyított, a legendás Harry Jr. kalandjaival a maják földjén, krokodilok és hűsevő növények között most a PC piacot cé-



lozták meg. A verzió különlegessége a speciális módszerekkel felvett CD-s hangeffektek, nemege a megszámlálhatatlan fázisú animációiról híres grafika. Megjelenése ősszel várható.

CORE DESIGN

Ők nem a kiállításon mutatták be újdonságaikat, hanem egy közeli szálloda konferenciatermében adtak ízelítőt jövőbeli terveikről. A számos érdekesség közül nekem leginkább egy abszolút bizarr PC-s játék keltette fel a figyelmemet, a **SVAGMAN** névre keresztelt izometrikus kaland/akciójáték. A 3D-s megvalósítású játékban egy fiúcska bőrébe bújunk, akinek egy elvárásolt házban kell logikai/ügyességi/reflexeket igénylő feladatokat megoldania, miközben rusnya teremnyek üldözik. A játék nagyon kezdeti állapotban volt még, a sztóri is elég ködös, de a karakterek megformálása, a fiúcska mozgása és a játéktér megjelenítése egészen egyedül volt. Egyelőre csak a szereplőgárdát tudom bemutatni, remélem hamarosan többet is tudok róla mondani. Megjelenési határidőről még szó sem esett.

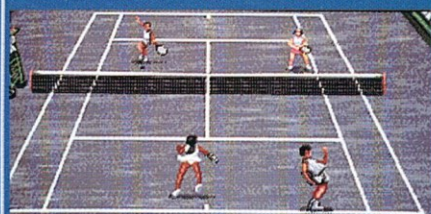


CODEMASTERS

A szoftverház ismét elővette műtűr autóit és júliusra tervezi a **MICRO MACHINES 2** megjelenését PC-re. A kissé kétértelmű (Gyorsabban! Még jobban! To-



vább!) feliratú pótlóban díszelő bombázó kinézetű hölgy is ezt hirdette a standon. A kijelentések igazak: a felpörgetett tempó lenyűgöző, a kisautók ha lehet még fürgébbek, a hátterek az eddigi idétlenek után még morbidabbnak hatnak (ebédlőasztal, fürdőszobapadló, stb), a játék pedig négy játékos számára is maximális élvezetet kínál. Nyári megjelenéssel ígérik a konzolokon kirobbanó sikert elért teniszes '96-os változatát, a **PETE SAMPRAS TENNIS '96**-ot PC-re. A



program a játszhatóságának, az animációk ötletességének és maximális életszerűségének, nemege a több játékos üzemmódjának köszönhetette sikerét, amelyre idén még dobhatnak egy lapáttal - ez leginkább a PC-s változat sebességében és a választható ellenfelek számában fog megmutatkozni.

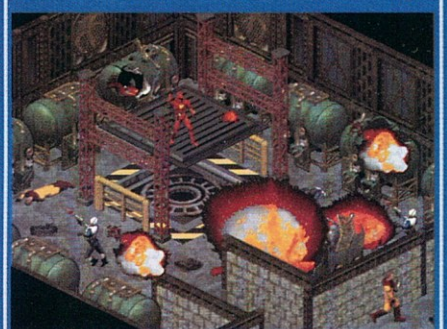
ELECTRONIC ARTS

Az egyik legfemesebb játékalettával az Electronic Arts jelentkezt, hiszen 3 programjuk is a keményebb stílusok szerelmeseinek okoz majd álmatlan éjszakákat. Lássuk elsőként a **CRUSADER**-t, amely egy futu-

risztikus környezetben játszódó akciójáték. Specialitásai közé tartoznak az SVGA felbontású hátterek, a rendelt karakterek, amelyek abszolút szabadon és élet-



hűen mozognak a tengelyük körül, a cselekményt folyamatosan kommentáló videobejávások és a feletébb izgalmas játékművet. Folyik a vér a leölt ellenfelek testéből, halálsikolyok hasítanak bele a levegőbe - egyszóval elég brutális. Nemkevéské erőszakos a **CYBERMAGE** névre keresztelt System Shock utód. A leginkább grafikájáról és cyberpunk sztórijáról hírhedt játékban szintén rendelt karakterek mozognak a Doomtól megismert, de jóval finomabban kidolgo-



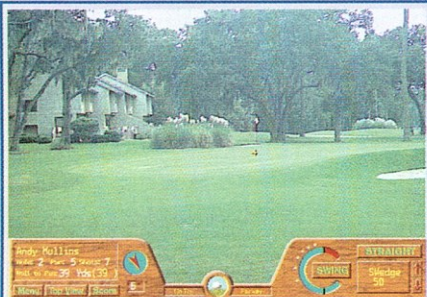
zott techno-hátterek előtt, kiegészülve az eddig hallott legfélelmetesebb hanghatásokkal. Igéretek szerint nemcsak vérontás lesz a feladat, hanem komoly fejtörőkre, taktikai feladványokra is számíthatunk. Legnagyobb érdeklődésre azonban a Flashback 3D-s "szinonimája" tarthat számot, azaz a **PROJECT MORPH**. Túl sokat nem is érdemes róla mondani: elég az hozzá, hogy a régi történetet kissé átgyúrták a



programozók, majd a cselekményt 3 dimenziós terepre helyezték, speciális kameraállások váltogatásával felvillanyozták a hangulatot és az eddig 2 dimenzióban is elképesztő animációkat (futás, ugrás, tárcsere, töltés) 3 dimenziós látványvá alakították. Szív-döglesztő... Mindhárom játék csak PC CD-re készül, s idén még piacra kívánják őket dobni.

EMPIRE

A cég standján legérdekesebbnek a **PICTURE PERFECT GOLF** bizonyult, amelyet mi sem bizonyít jobban, mint hogy 15 percet kellett sorbaállnom, hogy kipróbálhassam golftudományom. A kizárólag PC CD-re megjelenő program szimulátor a javából: a CD adta lehetőségek kihasználásával élő helyszíneken játszhatunk, a képernyőn az adott golfpálya digitalizált képe jelenik meg és minden ütés után az új helyről, a legoptimálisabb nézetből folytathatjuk a játékot, természetesen ismét digitalizált hátterek előtt. Mivel mil-



líonyi variációs lehetősége van a labda helyzetének, ezért kis helykorrekciót végrehajt a játék, de így is egy-egy terep 3-4000 digitalizált képből áll. A kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, a lemezkezelés sem nehézkes, úgyhogy a golfszerelmek imádni fogják. Májusi megjelenést ígér a kiadó.

INTERPLAY

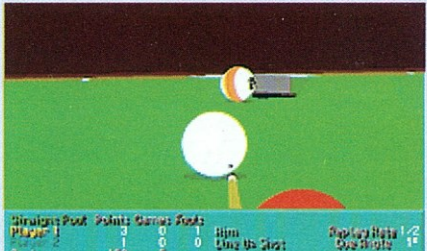
Régen várt művük, a **DUNGEON MASTER 2** végnapját éli, mármint a fejlesztők részéről, hiszen május táján jön ki, méghozzá nemcsak PC-re, hanem Amigára is! Ugyanazok készítették, akik az elsőt, a játék a szto-



ri komplexitásában és a grafikai megvalósításban messze megelőzi elődjét, egyébként pedig a már jól megszokott irányítási és kezelési metódusokkal van felszerelve. Ugyancsak az "utolsókat rúgja" a tervezőasztalon a **STONEKEEP**, amely a cég régóta beharan-



gozott, teljes képernyős, renderelt grafikájú, három dimenziós csoda-RPG-je lesz PC CD-n. Egyelőre kép nélkül tudok csak beszámolni egy 40-es évekbeli animációs filmfigurá, **CASPER** kalandjait feldolgozó, kacagtatónak ígérkező akciójátékról, amely biztos sikervárományos, mivel az alapjául szolgáló rajzfilmen Martinian a stand előtt fetrengtünk a röhögéstől. A cég legeredetibb fejlesztésének tartom a **VIRTUAL POOL**-t, amely végre a valódi "felhasználóbarát" biliárdjáték lesz PC-n. A grafika villámgyors, a legkülön-



bözőbb nézetek között váltogathatunk, a golyókon gurulás közben is olvashatók a számok, az egérrel nemcsak beállított erősségű lökéseket végezhetünk, hanem dákónak használhatjuk azt (értsd: amilyen erősen mozgatjuk az egeret, olyan lesz a lökés), csava-

rásnál a golyók végre a fizika szabályainak megfelelően mozognak, stb. Nagyon nagy durranásnak ígérkezik, s még nyár előtt kijön a piacra.

MINDSCAPE

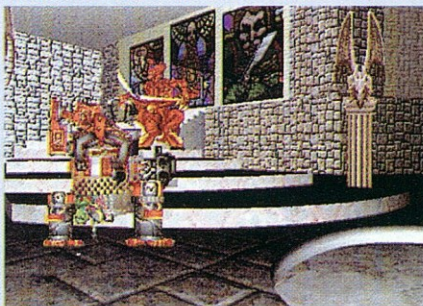
Érdekes módon a multi-cég nem állított ki a rendezvényen, arra hivatkozva, hogy "nem éri meg", túl korai lenne elpuffogatni a nagy durranásait... Ennek ellenére sikerült találkozt megbeszélnem a cég frontemberével, aki azért néhány rejtett újdonságról felbontotta a fátylat. Legnagyobb lelkesedéssel a **WARRIORS**-t említette, amely egy eddig soha nem al-



kalmazott módszerrel készülő verekedős játék lesz PC-n. Az eddigi megszokott poligonos ábrázolás helyett ún. "dot"-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek majd fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. Ha a játszhatóság is nő általa, akkor biztos ezé a technikéé a jövő. Megjelenése június táján. Aztán itt van például a cég egyik legutóbbi szerzeménye, az **ALIENS - THE COMIC BOOK ADVENTURE**, amely egy képregényekre és a



film első részére épülő kalandjáték lesz PC-re, valamikor a jövő év elején. Néhány pillantás a sajtóanyagra elég volt, hogy meggyőzőn, hogy szívdöglesztő lesz a játék. A klasszikus kalandjátékokra csak nyomokban emlékeztem majd, hiszen szinte mi írjuk a történetet azáltal, hogy egyre előrébb nyomulunk az idegen lényekkel fertőzött területeken. További érdekesség, hogy minél tovább jutunk, annál izgalmasabb és összetettebb lesz a játék, néhol akciórészek is helyet kapnak a kalandozások közepette. A grafika pedig stílszerűen "halálos". Ugyancsak a távlati tervek és a természetesebb halak közé sorolhatjuk a cég legnagyobb fogását, a véres Warhammer szerepjátékokra épülő **DEATHWING**-et, amelyben ismét egy világraszóló technikai

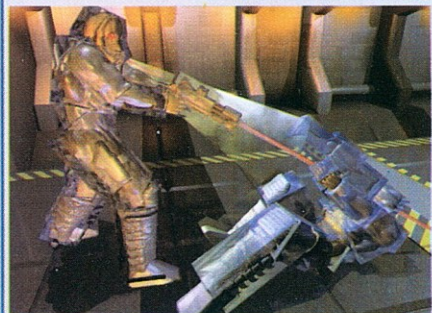


bravúr kap majd helyet. Olyan grafikai rutinokkal szerelik fel a leginkább a Doomra emlékeztető programot, amely valós időben jeleníti meg a különböző irányból megvilágított testek felületét, négy-öt képpont megadásából tökéletes köralakú hűrt feszít, s így sokkal lekerekítettebb, élethűbb lehet a tereptárgyak és ellenfelek ábrázolása. Előzetes infók szerint a

Doom elbújhat majd mögötte a vér és a brutalitás tekintetében - mondjuk ez nem is csoda Warhammer körökben. A PC-s megjelenés időpontja még bizonytalan, de év vége előtt semmiképp.

SALES CURVE INTERNATIONAL

A szoftverház nem a kiállítás területén mutatta be fejlesztéseit, hanem külön kiállítótermet bérelt egy közeli motelben. Projektjeik nagyon ígéretesek és egyéniek, szerintem az idei ECTS egyik legszimpatikusabb gárdája voltak. Profijukat az elkövetkezendő években kivétel nélkül a science-fiction felé irányítják, ezért nagy elhatározásra jutottak: ezen szándékukat a cégnév megváltoztatásával is alátámasztják, így mostantól SCI-FI lett az SCI-ből. Első üdvöskéjük az **XS** névre hallgató Silicon Graphics csoda, amely minden bizonnyal új távlatokat nyit majd az akciójátékok előtt. 20 futurisztikus pályá-



ból álló túlélés, amelyben a cyberológia összes teremtményével összeakadunk és csak a fürgességünkre és ügyességünkre számíthatunk. Októberre ígérnek PC CD-re, addig is egy kép az intróból. Hasonlóan adrenalin pumpáló lesz a nemek háborúja, a **GENDER WARS**, amely szintén egy pusztítsd el és uralkodj elvre épülő akciójáték, a kor követelményeihez igazodva szintén Silicon Graphics grafikával. A férfi és nő közötti ellentét a jövőben oly-



annyira elmergesednek, hogy hadseregekbe tömörülve egymás ellen fordulnak. Megjelenése októberre van datálva, persze csak PC CD-re. És ne feledkezzünk meg a cég legfurcsább teremtményéről sem, a **KINGDOM O' MAGIC**-ről sem, amely egy nagyon humoros, extrabizarr és felettébb újszerű "point and click" rendszerű kalandjáték lesz. A történet szerint a cég számítógépéből kiszabadulnak a titkos játékfejlesztésükhöz kreált Silicon Graphics



figurák, és megszállják a környező épületeket, szétszédednek a városban. A legfőbb probléma az, hogy ők az eredeti felállítás szerint abból a célból készültek, hogy megnehezítsék a másik játékban a főhős dolgát, összekuszálják a történetet. Ezt

a feladatukat el is látják - csak éppen rossz helyen és időben... A kizárólag PC CD-s fejlesztés augusztus magasságában lát majd napvilágot.

TEAM 17

Ebben a számban annyit olvashattok a TEAM 17-ről, hogy a könyökötökön fognak kitüremkedni, de addig is néhány infó az eddig be nem mutatott fejlesztéseikről. **ROLLCAGE** néven egy



manapság oly népszerű megjelenítésű (texture-mapped, Gouraud-árnyékolású) roncsderbi van készülőben, amely a lassabb PC-kből is a maximumot hozza ki a grafika terén, de egy kicsit komolyabb konfigurációval már csodákat művel majd. A játék legfőbb erénye a gyors grafikán felül a szuper játszhatóság: semmi nincs túlbonyolítva, nincsenek felesleges sallangok. A Zelda szerelmeseinek két fejlesztésén is dolgoznak: a **WITCHWOOD** (PC) és a **SPERIS LEGACY** (Amiga) vérbeli felülnézeti RPG, amelyek egye-



sítik a cuki grafika, a rendkívül hosszú játékmennet, a többszáz helyszínen és szereplő nyújtotta előnyöket.



TIME WARNER INTERACTIVE

A kiállítás egyik sztárja egy hatalmas termetű ősmajom volt, aki egy sziklaszirten állva büszkén hirdette a játéktérmi csodamasinát, a



PRIMAL RAGE-t és annak augusztus végén megjelenő konverzióit. Minden népszerű gépre elkészítik az őszállat-vérfürdőt, amely nagyon ígéretesen nézett ki mind PC-n, mind Amigán. Hasonlóan kellemes hatást keltett a **STRIKER '95** PC CD-s változata is, amely az érdekes néze-



THROW IN 6 U Illinger

ten és a folyamatosan beszélő kommentátoron kívül digitalizált filmbetétekkel is büszkélkedhet, amelyek minden érdekesebb eseménynél felvilágnak, mintegy "közvetítésszerűvé" téve a május magasságában megjelenő játékot. A cég legkomplexebb fejlesztése a **CONQUEROR - AD 1086** lesz PC-re, amely a lovagkori Angliában játszódik, s egyesíti magában a kaland-, szerep-, stratégiai- és akciójátékok elemeit. Nemcsak politikusként kell megállnunk a helyünket, hanem lovagi tornákon az ügyességünket is bizonyítanunk kell, véres ütközetekben pedig hadvezéri képességeinket fitogtathatjuk. Nyár vége felé debütál majd a játék.



VIRGIN INTERACTIVE

Mint minden ECTS-en, így az idein is a VIRGIN ejtette leginkább ámulatba az érdeklődőket: egyrészt a pazar kiszerelésű standjuk volt fenomenális (csak ID kártyával lehetett belépni a terembe, az extra showkra pedig csak külön erre a célra készített személyre szóló meghívóval lehetett bejutni), másrészt a játékkínálatuk is rabulejtő volt. Sikerült Dough barátom segítségével egy VIP kártyával bejutni a **HEART OF DARKNESS** című produkciójuk promóciós vetítésére, amely után úgy kellett szigszalaggal visszakötözni az állapot. Maga a játék sem lesz nudli, de a hozzá külön reklámcélokra készített számító-



gépés film egyedülálló volt. Sajnálom, hogy csak egy képet tudok mutatni róla, mert mozgásban az igazi. A játék azért is áll nagyon közel a szívemhez, mert nem esik a manapság oly divatos high-tech technológiák bukkoréba,

nem akar többnek látszani a digitalizált grafikai csodák segítségével, mint ami, hanem a maximális játszhatóság, a műgonddal megrajzolt karakterek és hátterek, nomena a játék folyamatos mozgalmassága jellemzi. Dióhéjban a sztori: Andynek, a csintalan fiúcskának különös körülmények között eltűnik kiskutyája, Whisky, s ő keresésére indul a saját maga eszkábálta időutazó fürdőkádjában. "Hajótörést szenved" valami idegen bolygón, ami valójában a Sötétség Birodalma, s kiderül, hogy kutyáját is itt tartják fogva valahol. Útnak indul hát, hogy a viszontagságok közepette kiszabadítsa hű barátját. Nagyfokú ügyességet, kifinomult reflexeket és fejtörést igénylő kaland/akciójáték, amely amellet, hogy elsőrangú sztorival rendelkezik, csúcsmínőségű grafikával, hangokkal és animációkkal párosul. Bevallottan ez lesz a VIRGIN ezévi "csúcsmoedllje" PC CD-n, az év vége felé. Hogy az Amigások is örvendjenek, róluk sem feledkeztek meg, hiszen a PC-s változatot megelőzve még májusban megjelenik a régóta várt **SENSIBLE GOLF**,



amely egy már bevált és népszerű sorozat golfofított változata. Manapság igen népszerűvé vált ez a sportág a szoftverkészítők körében, de ez valami egészen más: humoros, aprólékos, picit komolytalan, de egyben valószínű és halálosan komoly - mint a golf maga. Utolsónak hagytam a sorban a 21st Century hegemoniáját végre derékbatörő flipperszimulátort, a **TILT**-et, amely név mögött egy eddig megvalósíthatatlannak hitt módszerrel elkészített játék rejtezik: egy valódi 3 dimenziós, a játéktérmi hangulatot leginkább megközelítő flipper. Természetesen a grafika Silicon Graphics, a megjelenítés akár SVGA módra is beállítható, a labda mozgatása alig



hihetetlen realisztikus... Megjelenése október tájékán várható, kizárólag PC CD-re.

S ezzel az összeállítás végére értünk. Ismételten jelzem, hogy az összefoglaló foghíjas, hiszen a nagy kínálat miatt inkább a különlegességeket csemegéztem ki számotokra. Olyan nagy nevek, mint MICROPROSE, OCEAN, US GOLD, SIERRA, PSYGNOSIS és társaik a következő számmá maradnak, velük úgyis szinte minden Hírekben összefuthatok. Ne féljete, nem maradtok le semmiről, találkoznunk májusban!

Réges régen, amikor még a kontinensek még alig hogy elváltak egymástól, a Föld maga volt a paradicsom. Az emberek és a dinoszaurusok megbíztak egymásban, s szövetségben éltek. A törekeny béke azonban egy-csapásra szertefoszlott, amikor az emberek között Enslaver - aki gyűlölt minden dinoszauruszt, de az emberek nagy részét is - hatalomra került, s az ellentéteket kihasználva tyrannosaurusok igázták le a világot a rettegett Moorkus Rex vezetésével. Később Enslaver fia, Gregor Király - békés szándékai ellenére - csak a saját biztonságával foglalkozott, így hát nem sikerült megfékeznie a zsarnokot, s uralkodása alatt a helyzet tovább romlott: az egész Földön már csak egyetlen békés és biztonságos hely maradt, Mo Vára, ahol a király lakott. A történetben mi Adam Herceget, Gregor Király fiát alakítjuk, aki épp most lépett a nagykorúságba, s aki végre tenni is akar valamit Moorkus Rex ellen.

A játékot ugyanaz a Cryo követte el, akinek a Dune-t is köszönhetjük, tehát stílusát és grafikáját tekintve ahhoz áll a legközelebb. Utazásaink során gyönyörű

re, így miközben a szemünkkel a képernyőn gyönyörködünk, fülünkkel hangulatos, digitalizált számokat hallhatunk.

MO VÁRA

Először is menjünk a trónterembe, ahol találkozunk Elojjal, a pterodactylusszal, aki újabb rossz híreket hozott északról, Chamaarból, s meg kell hallgatnunk még apánk szokásos óvó beszédét, miszerint ne hagyjuk el a várat. Vizsgáljuk meg hátul a Moorkus Rexet ábrázoló domborművet. Ezalatt Eloi elnégzésünket kérve távozik. Menjünk utána, a folyosón jobbra a saját szobánkba, ahol elmondja, hogy egy Dina nevű nőse-mély vár ránk az egyik rejtett kapunál.

Még egyszer beszéljünk vele, mire átad nekünk egy fuvólát, melyre majd az építkezésekhez lesz szükségünk. Térjünk vissza a Szerzeteshez, s a prizmát használjuk a Moorkongtól valaha zsákmányolt táblán. Mint kiderül, ez egy "ablak", melyen keresztül Moorkus Rexet pillantjuk meg, aki

Ezt vigyük el a Szerzeteshez, s illesszük be a terem hátuljánál lévő múmia állkapcsába. Ez egy titkos lejárót nyit ki, mely a kriptába vezet. Lenn ezt a műveletet meg kell még ismételnünk egy csontvázzal is, mely egy újabb ajtót őriz, majd az ajtót eltolva végre eljutunk Graa cellájába. Ott egy prizmát találunk, valamint egy freskót vizsgálhatunk meg, amely leírja az erődítmények építésének a titkát. Mivel azzal, hogy lejtöttünk a rettegett tyrannosaurusvezér, Moorkong börtönébe, kiálltuk a bátorság próbát, s Dina átad nekünk egy fuvólát, melyre majd az építkezésekhez lesz szükségünk. Térjünk vissza a Szerzeteshez, s a prizmát használjuk a Moorkongtól valaha zsákmányolt táblán. Mint kiderül, ez egy "ablak", melyen keresztül Moorkus Rexet pillantjuk meg, aki

LOST EDEN

AMIKOR A DINOSZAURUSZOK ÉS AZ EMBEREK EGYÜTT ÉLTEK A FÖLDÖN...

A triceratopscsordák ereje nélkül az erődítmények befejezése elképzelhetetlen.

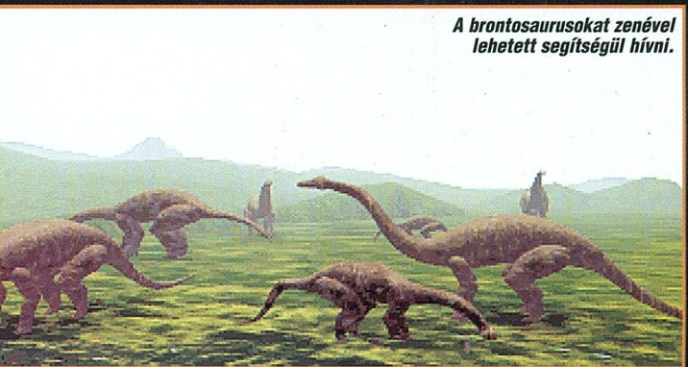


átvezető képsorokkal fogunk találkozni; egyébként minden mozgásunkat, illetve cselekvésünket is ilyen animációk kísérik, tehát a játék vizuálisan a maximumot nyújtja. Ugyanez elmondható az audioélményről is, mivel a program voice file-okat pakol fel a winchester-

különös követ, amit nem rég talált. A nagy teremben a harmadik kapun távozzunk, majd Dinával (aki szintén

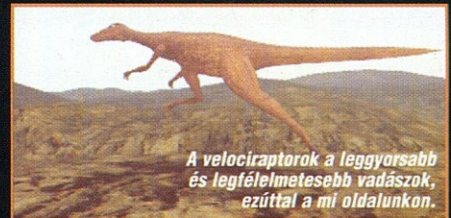
dinoszaurus) látogassuk meg Dina nagypapját, Taut. Tau haldoklik, ám még előtte elmondja, hogy a békét a várak építésének a titkának a megszerzésével tudjuk visszaállítani, amelyet dédapánk, Architect gyík barátja, Graa ismert. Graat Enslaver hatalomra jutásakor elfogták, s az elhagyatott kripták mélyén halt meg. Tau halála előtt még átad egy kagylót, amivel a túlvilágról tudunk tőle majd tanácsokat kérni. Dina a továbbiakban is velünk marad, vele ugyanis mindenféle nyelvet megérthetünk. Vegyük még fel a kést, amely valaha Graaé volt, és menjünk vissza a várba.

Moorkus Rex hordái: a minden gazságra kapható tyrannosaurusok.



A brontosaurusokat zenével lehetett segítségül hívni.

persze minket észrevéve rögtön fenyegetőzni kezd. A Szerzetes ezután nekünk adja a táblát, s most már csak a királyt kell meggyőznünk, hogy kiengedjen min-



A velociraptorok a leggyorsabb és legfélelmetesebb vadászok, ezúttal a mi oldalunkon.

ket a várból. Beszéljünk tehát apánkkal, aki végül enged minket, de mellénk adja legjobb harcosát, Thuggot és néhány emberét. Immár tehát fenn a kezdeti teremből távozhatunk végre a várból.

CHAMAAR

Első útunk Chamaarba vezet, ahol találkozunk Mungoval, Dina társával. Az erdőkben bolyongva találhatunk majd gombákat (csak a széles kalaposokat vegyük fel), amiket odaajándékozva a brontosaurusoknak azok bizalmába tudunk férkőzni, és fészkeket (ebből a tojásokat adjuk Thuggnak), amikkel pedig a Triceratopsok barátságát tudjuk elnyerni. Thugg ezen

Az Aquasaurusok királyát meg kell győzni barátságos szándékainkról.



kívül szokott találni almákat, amiket pedig néhány helyen a vízbe dobva mosasaurusokat csalhatunk elő. Ezeket a tárgyakat tehát minden völgyben ugyanígy kell majd használni. Chamaar erdejében találkozunk Chonggal és népével a Chorrianokkal, akikkel ha beszélünk, velünk tartanak. Miután beférközünk valamelyik brontosauruscsorda bizalmába, fuvolázunk nekik.

érdeklődésünkre elmondja, hogy a velociraptorok az aranyat szeretik, majd átnyújt egy bűvös tárgyat, amit a velociraptorok tudnak a harchoz használni. További tárgyakat is ígér, ám ahhoz meg kell keresnünk az eltűnt maszkjait. A vízpartokon járva néhány helyen találhatunk majd aranyat, amit pedig először is a Chamaar völgyi velociraptoroknak vigyünk, s adjuk oda nekik a bűvös tárgyunkat is. Menjünk vissza Kommalahoz, aki meghallva, hogy segítenek a velociraptorok, csatlakozik hozzánk, tehát itt is építtessünk egy erődöt. Ezután beszéljünk ismét Kommalával, aki egy maszkot ajándékozik nekünk. Ezt természetesen vigyük a varázslónak, amiért két újabb varázstárgyat ad. (Egyszerre azonban csak az egyiket vihetjük el.) A villámot Kotoban, a felhőt pedig Uluruban kell a velociraptoroknak adnunk. (Előtte persze mindig arannyal kell kedveskednünk nekik.)

Miután az eddigi völgyekből sikerül végre kiúzni a tyrannosaurusokat, Mungo említ egy völgyet, ahol

CANTURA

Canturaban végre megtudjuk kit rejt Tahloomi maszkja: egy nőt, akinek a neve valójában Eve. Dina nem hajlandó tudomásul venni Mungo halálát, s visszamegy Tamaraba. Ezután keressük meg a Castrák barlangját, ahol Cabuka, a vezetőjük elfogatja Evet, és valami miatt Dinat kéri cserébe. Visszafele találkozunk Eloijjal, akinek a hátán repülünk vissza Tamaraba. Keressük meg Dinat a tengerparton, s ott nézzünk bele a táblánkba, amelyiken keresztül Moorkust láthatjuk. Moorkus mellett Mungo levágott feje is látható, így Dina beletörődik kedvese halálába, s velünk jön a Castrákhoz. Cabukanak mint kiderül papnőnek kellett Dina, s Evet sem bántották, sőt, fogsága alatt megtanulta a dinosaurusok nyelvét, így ő lesz az új tolmácsunk, valamint megismert egy dalt, amivel a triceratopscsordákat hívhatjuk munkára. Cabuka is

Az utóbbi idők legszebb CD-s játéka animációi



Amikor meghallják az ősi jelet, segítenek erődöt építeni Chongéknak. (A fuvolát így kell használni majd minden völgyben, tehát erre a későbbiekben már nem fogok kitérni.) Beszéljünk Chonggal aki fáradozásainkért átad egy hold alakú követ. Mikor távozni akarunk a völgyből, értesülünk egy újabb völgyről észak-keletre, ahova viszont csak az apatosaurusok segítségével juthatunk el. Keressük tehát meg őket, s nekik is zenéljünk. Új "járműveinkkel" irány Uluru.

ULURU

Keressük meg Ulant és törzsét a tékép jobb felső pontján, a barlangjukban. Velük, és az itt élő brontosaurusokkal is építtessünk egy erődöt. Ezután beszéljünk Ulannal, aki tisztelete jeléül egy újabb különös ablak-táblát ad nekünk. Mehetnének akkor tovább, egy másik völgybe, de Eloi rossz hírel érkezik: megtámadták Chamaar erődjét. Keressük tehát fel ismét Chongot, s vezessük el őt és a népét a másik brontosauruscsordához (ugyanebben a völgyben), s építtessünk egy másik erődöt. Ezután menjünk vissza Ulanhoz, s beszéljünk vele: egy újabb völgyet javasol nekünk egy újabb erődítményhez, amit látogassunk is meg.

A korabeli "harcjárművek" lassúak voltak, de biztonságosak.



KOTO

Kotoban Kommalával, a Koba nép főnökjével beszélhetünk, aki viszont a velociraptorok segítségére számít. Keressük meg a freskóval díszített barlangot, s onnan vegyük fel a nap alakú követ, majd menjünk vissza Uluruba. Ott beszéljünk a barlangban a varázslóval, aki

emberek százait tartják fogva. Ám csak vízen keresztül lehet megközelíteni, ezért az aquasaurusok királyát, Narrimot kell segítségül hívunk. Menjünk tehát a barlangjához. Narrim már nem bízik az emberekben, viszont ha felmutatjuk neki Graa törét, mégis segít nekünk, s elárulja a helyeket átvezető titkos járat helyét.

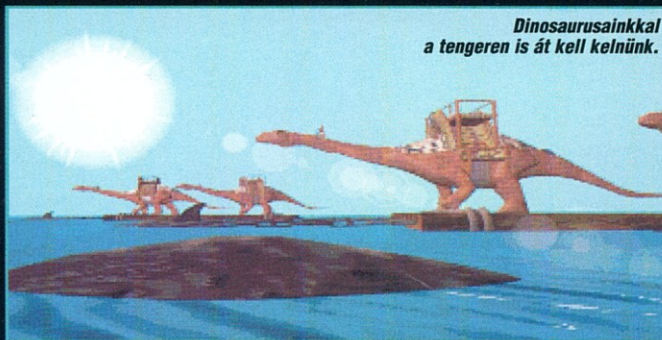
TAMARA

A völgyben véres harcok kezdődnek, de végül győzünk. A harcok közben viszont eltűnik Mungo, ami persze Dinat nyugtalanítja. Keressük meg Lord Tahloomit (a maszkos pofa) és Fuggot a népével. Velük, és persze az itteni brontosaurusokkal építsünk itt is egy erődöt. Amikor elkészül, Fugg egy zsák földet ajándékozik nekünk. A Tamara völgyből egyelőre nem tudunk távozni, mivel a járat, amin jöttünk beomlott. Lord Tahloomi tutajával el tudnánk menni, ám ahhoz kéne Tahloomi elveszett Irány Köve, amivel tájékozódunk a tengeren. Szerencsére pont ez az, amit Eloitól kaptunk, tehát adjuk vissza a gazdájának, s irány a tenger.



velünk jön, tehát immár minden megvan ahhoz, hogy itt is építtessünk egy erődítményt. A barlangba visszatérve a Castráktól egy újabb maszkot kapunk, amit szintén Uluruba kell vinnünk. A cserébe kapott koponyát Tamaraban, a szemet pedig Canturaban kell a velociraptoroknak adni. Most járjuk végig az összes völgyet, s (a fészkek odaajándékozásával) mindenhol hívjuk segítségül a triceratopsszokat, kiknek az erejével az összes erődítményt erős várakká fejleszthetjük. Amikor épp végeztünk mindegyikkel, rossz hírt kapunk: meghalt az apánk.

Dinoszaurusainkkal a tengeren is át kell keltnünk.



A SZERTARTÁS

Menjünk vissza Mo várába, ahol a Szerzetes már vár ránk. Apánk holttestét a Balzsamozókhoz kell vinnünk, tehát vegyük meg fel apánk Vadász Kürtjét, és távozzunk a váról. A Szerzetes elvezet minket a Balzsamozók főnökéhez, Marindához. Beszéljünk vele, mire kiderül, hogy a szív eltávolításának a ceremóniájá-



A pterodactylus gyönyörű mozgása persze előben az igazi.

hoz szükség van egy emberre közülünk. Ez a személy viszont nem lehet a halott leszármazottja. A nőkre természetesen ilyen dolgokban ne is számítsunk, a Szerzetes túl öreg ehhez, Thuggnak pedig tiltja a vallása, hogy halotthoz nyúljon. A megfelelő embert a várban találjuk: a hóhért. Adjuk a kürtünket Jabbernek, aki hálából velünk jön és segít.

Beszéljünk tehát Marindával, majd várjuk meg, amíg elkészülnek a múmiával. Távozásunkkor a Balzsamo-

megkapjuk az említett fegyvereket: három varázserejű hangszert. A csengőt adjuk a Szerzetesnek, a dobót nyomjuk Thugg kezébe, a kürtöt pedig majd mi használjuk. Ezzel a felállással üldözzük ki a hordákat Shandovraból (eközben zsákmányoljuk a harmadik táblánkat). Ha minddel végeztünk, Shazia idejét látja, hogy megtudjuk a kard titkát: otthon a trónteremben Moorkus Rex képmásába kell szúrunk, ami valójában egy rejtektájtó.

A katakombákban Shazia tudja az utat, tehát mindig őt kérdezzük (right - jobbra; left - balra; ahead - előre). Így egy terembe jutunk, ahol a pterodactylusok "Jövendőmondó Tojását" találjuk. Ezt

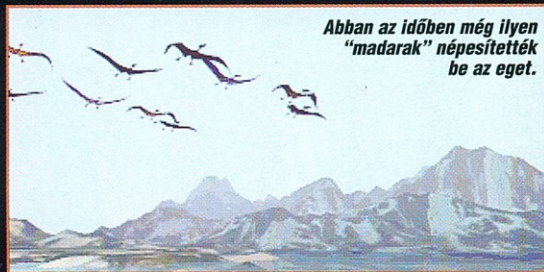
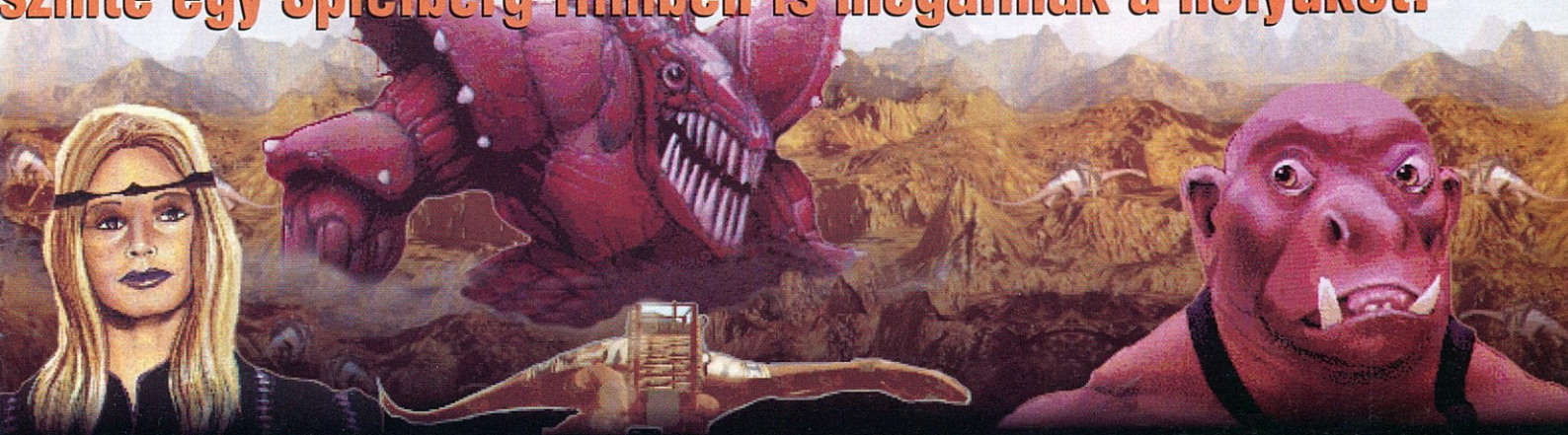


Az elkészült fellegrák immár biztos védelmet nyújtanak.

MOORKUS REX BARLANGJA

Itt az ideje, hogy meglátogassuk Moorkus barlangját, ahova csak egyedül léphetünk be. Egy lépcsőt

szinte egy Spielberg filmben is megállnák a helyüket.



Abban az időben még ilyen "madarak" népesítették be az eget.

zókól még kapunk egy maszkot is, valamint értesülünk róla, hogy hatásos fegyvereik vannak, de azokat csak a törvényes királlyal osztják meg. Királyságunkat viszont csak a rég elveszett Arany Karddal tudnánk bizonyítani. Menjünk vissza a várhoz. Eközben Eloí új hírekkel érkezik egy királynőről, aki szembeszállt Moorkusszal. Helyezzük el a holttestet a kriptában, vigyük el a maszkot Uluruba, amiért megkapjuk az utolsó bűvös tárgyat, egy nyakláncot (ezt majd a királynő völgyében kell használnunk), majd látogassuk meg ezt a királynőt.

SHANDOVRA

Shandovraban egy Chorrian vár már ránk, s megmutatja az utat: észak-keleten kell keresnünk Shaziat, a királynőt. Shaziával találkozáva meglepetés éri hősünket, ugyanis kiderül, hogy Shazia nem más, mint a halottnak hitt nővérünk, s ezt bizonyítja is az Arany Kard felmutatásával. Beszéljünk vele. Miután meghallja, hogy birtokunkban van a várépítés titka, csatlakozik hozzánk. Igéretet tesz, hogy átadja a kardot, amint építettünk itt is egy erődöt. Ha ezt megtettük, be is tartja a szavát, s a kard birtokában indulunk a Balzsamozókhöz. Időközben azonban Moorkus Rex sem tétlenkedik: az összes hordáját rászabadítja Shandovrara. Mutassuk meg Marindának a kardot, így

Eloion keresztül juttassuk vissza a tulajdonosainak. Kecmergjük ki a katakombákból úgy, ahogy jöttünk, s látogassuk meg a pterodactylusok városát.

WHITE ARCH

Itt várjuk meg míg Eloí visszaviszi a tojást a helyére, aki ezután népe hálája jeléül egy újabb táblát ad át. Azt is elmondja, hogy a táblák titkát csak a Nagy Ős tudja, aki viszont a dinosaurusok túlvilágán lakik. Hogy átjussunk oda, el kell mennünk Dinához egy bizonyos Halálos Gyökérért. A Castrák barlangjában még a Mágussal is beszéljünk, akinek a kérdéseire a következő tárgyakat mutassuk fel: a Nap Követ, a Hold Követ és a

pillanthatunk meg, ám előbb menjünk el mellette jobbra. Itt Moorkus felelőtlenül őrizetlenül hagyta a hatodik táblát, amit így egyesíthetünk a többivel. Varázserejű birtokában most már nyugodtan felmehetünk a lépcsőn, ahol mint láthatjuk Moorkus Rex maga a legnagyobb illúzió: a félelmetes külső egy apró rágcsálót rejtett. Épségben előkerül Mungo is, akinek a levágott feje szintén csak Moorkus trükkje volt. Az epilógusban még tanúi lehetünk a dinosaurusok jövőjét rejtő tojás feltörésének, ami nem túl meglepő eredménnyel jár: a tojás ugyanis üres...

Vári Zoltán



Moorkus Rex itt még jó kedvében van... Már nem sokáig.

zsák földet. (Ezeket mindig pontosan akkor kell mutatni, amikor a kérdések elhangzanak.) Ha jól csináltuk, megkapjuk az ötödik táblánkat. Ezután rájuk megy a gyökeret White Archban, minek hatására a túlvilágra kerülünk. Beszéljünk a Nagy Őssel, s mutassuk meg neki az egyik táblánkat. Erre elmondja, hogy hat tábla létezik, melyeket ha egyesítünk, minden képzeletet felülmúló varázserejű tehetünk szert, s átláthatunk minden trükkön. Ezután megnyitja az utat vissza az életbe, tehát immár távozhatunk.

576 ^{KByte} ÉRTÉKELŐ

LOST EDEN

KIADJA: Virgin

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

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

STAR

DA FOR

C Í M L A P



■ Itt látszik, hogy milyen tökéletes az ellenfelek kidolgozása.



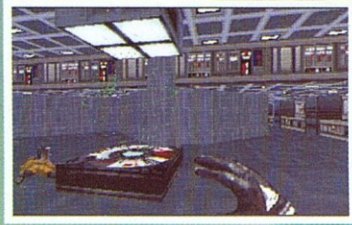
■ Minden fő- és mellékszereplő feltűnik, akiket a filmben lehetett látni.



■ Ellentétben a Doommal, itt egyszerre csak egy embert lehet lelőni.



■ Lézersugarak hasítják a levegőt, tökéletes atmoszférát teremtve.



■ Ez a mozgó Halálesszék-hologram egy abszolút mezei díszítő elem.



■ Lefelé nézve könnyebben végezhetünk ellenfeleinkkel.



■ Ez itt a birodalmi szonda a "Birodalom Visszavág"-ból.



■ Az átvezető képek a szokásos LUCAS ARTS minőségűek.

Elég sok időnek kellett eltelnie, hogy bekövetkezzen a "trónfosztás", de megtörtént! Annyi neveltséges és igénytelen próbálkozás után a **LUCAS ARTS**-nak végre sikerült egy olyan Doom-szerű játékkal kirukkolnia, amely a legtöbb tekintetben tényleg megelőzi a királyt - ez **NEM EGY DOOM MÁSOLAT!** A program neve **DARK FORCES**, témájával az abszolút legendás "Csillagok Háborúja" sorozathoz tartozik.

Mivel a játék alig valamivel lapzárta előtt érkezett, még nem sikerült végigjátszanom (az 5. küldetésnél vagyok). Mindamellett azt már most is látom, hogy itt valami sokkal nagyobb dologról van szó, mint a Doom és ezt igyekeztem is kifejezni a bemutatott képekkel. A program egyelőre csak **CD-ROM** verzióban létezik, de ha valakinek mániája a sebesség (és elég nagy a merevlemeze), érdemes kihasználni a maximális install módot (kb. 70 Mega). Persze ha az átvezető képeket elhagyják, elképzelhető a lemezes változat is.

Grafikailag a **DARK FORCES** abszolút profi, egy Vesa kártyával és 8 megás memóriával még a lassabb gépeken is nagyon jól fut. A sebesség érzését azzal növelték, hogy emberünk nagyobbat lép, mint a Doomban, a futást pedig szinte csak a nagyobb ugrások használatánál kell alkalmazni. Igen, jól hallottatok: a programban számtalan alkalommal kell ugrani, de kulcsfontosságú a leguggolás, az "araszolás" és a le/fel tekintgetés is. Ezúttal nem kizárólag a gyilkoláson van a hangsúly: egy zsoldos (Kyle Katarn) szerepét játszuk, akit a lázadók bérelnek fel. Hősünkkel különböző küldetéseket kell végrehajtani, melyek rendkívül izgalmasak és változatosak - nem úgy, mint a Doomban, ahol ezer kapcsoló megtalálása után mehetünk csak tovább. Ameddig a cikk készülőkor eljutottam, az alapján csak jót tudok mondani: elképesztően hangulatos a játék, szuper hanghatásokkal van aláfestve az akció és sokkal komolyabb a felépítése, mint a Doomnak (több stratégiai és ügyességi elem van benne). Lényegében mintha csak egy új **STAR WARS** filmben lennénk a főszereplők - csak itt rajtunk múlik a történet alakulása.

Martin



■ Ő kínozta meg annak idején Leila hercegnőt!



■ Nyakig a szmöttyibeled a sasklámpát felkapcsolva ez a látvány fogad.

ARK CES

WARS

SZTORI



■ Végre nem csak vaktában kell lövöldözni - küldetéseink vannak!

KYLE KATARN TÖRTÉNETE

Kyle a Sulon bolygón született, amely a Sullust holdja. Egy farmer család fiaként került be az Akadémiára, ahol megtanulta a cybernetikus rendszerek és az informatika titkait, szabadidejében pedig tökélyre fejlesztette célzó tudományát. Egy állítólagos birodalmi mentőakció során veszítette el szeretett szüleit, s ezért a Lázadókat okolta - vak dühében és elkeseredésében lépett be a hadsereg speciális kötelékébe. Ott azonban megismerte a Birodalom piszkos módszereit. Évek múltán találkozott Jan Orsszal, aki mint Lázadó kémnő tevékenykedett az egyik birodalmi bázison. Kettejük barátsága akkor kezdett elmélyülni. Amikor Jant leleplezték és bebörtönözték, Kyle tervezte meg szökését és segédkezett is benne. Természetesen elhagyta a Birodalmat és beállt egy kalózbundába, ahol kitanulta a szabotázsakciók "művészetét". Még nem volt kész arra, hogy csatlakozzon a Lázadókhöz, de a Birodalom iránt érzett ellenszenvé egyre erősebb lett. Később aztán Jan Ors kérésére a Lázadók egyik legjobb ügyőke lett. Élete legfontosabb megbízatását éppen most kapta meg...

A kezelőbilleentyűk

MOZGÁS:

SPACE - nyitás/kapcsolás/tolás
ALT+jobb - oldalazás jobbra
ALT+bal - oldalazás balra
C - leguggolás/lehasalás
X - ugrás
SHIFT - futás
CAPS LOCK - kisebbet lépünk előre (keskeny padlóréseken állva használjuk)

NÉZETEK:

PAGE UP - lefelé nézés
PAGE DOWN - felfelé nézés
NUMERIKUS BILLENTYŰZETEN AZ 5-ÖS - visszaáll szemmagasságra

FEGYVEREK:

CTRL - fegyverhasználat
Z - másodlagos használati mód a 4-5-6-7 fegyverekhez
0-tól 9-ig - fegyverválasztás

F8 - eltenni a fegyvert
F9/F10 - előre/hátra lép a fegyverek között

SZÁMÍTÓGÉP FUNKCIÓK:

TAB - virtuális térkép
+/- - térkép kicsinyítés/nagyítás
F1 - számítógép bekapcsolása
F2 - infravörös szemüveg kapcsolása
F3 - csúszásgátló
F4 - gázalarc
F5 - sisaklámpa
F6 - head wave (?????)
F7 - energia és muníció kijelzők ki/be
PAUSE - szünet
ALT+ +/- - Képernyő méret változtatás
BACKSPACE - a jelenlegi és legutóbb használt fegyver váltása
ALT+F8 - automata fegyvercseré ki/be



■ Megtaláltam a fegyverkereskedőt: küldetés teljesítve.



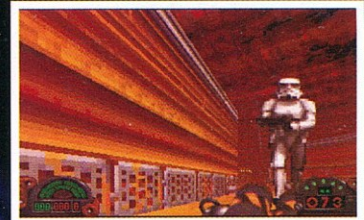
■ A bázisra egy egérlínyon át kúszva lehet bejutni!



■ Ha bekapcsoljuk a számítógép-pünetet, ezt a képernyőt látjuk.



■ Néhány helyen csak pontos ugrásokkal tudunk továbbjutni.



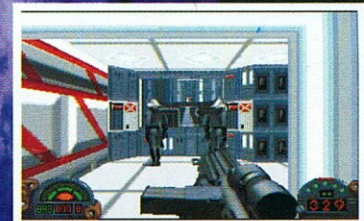
■ Itt viszont alulról szagolom az ibolyát; köszönöm neked katoná!



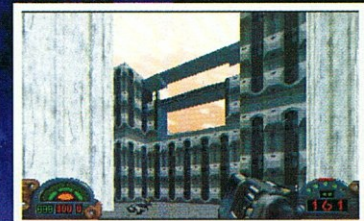
■ Az új fegyver lényegesen megnöveli túlélési esélyeinket.



■ Három egy ellen - akkor szép az élet, ha zajlik!

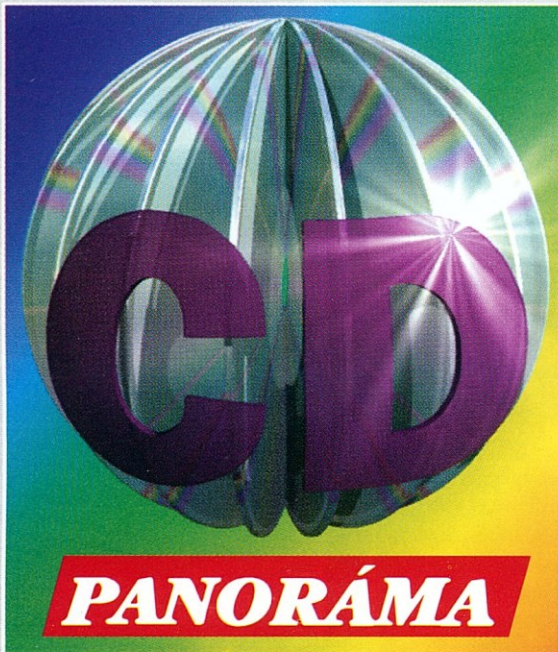


■ Ezek a különleges örök valami fontos dologra vigyáznak.



■ A játékban szédítő magasságokba tudunk felnézni, de mi az ott a kezembem?

Megjelent a CD Panoráma 95/1-es száma



A KÉZENFEKVŐ TUDÁS

A tartalomból:

Multimédia-KIT-ek tesztje, • CD-I a gyakorlatban, • interaktív nyelvoktató programok • diagnózis az orvosi CD-kről, • szex a képernyőn • story games • hazai műhelyek • hírek, újdonságok • és egy „fülbemászó”

ajándék CD

Nyelvoktató CD-demókkal, 60 shareware programmal és – audio CD-lejátszón is élvezhető – gyönyörű komolyzenei részletekkel.

CD Panoráma a multimédia magazinja

Megjelenik negyedévente

Cím: Computer Panoráma Kiadói Kft.

1077 Budapest, Wesselényi u.17.IV.em. • Tel.: 322-4248

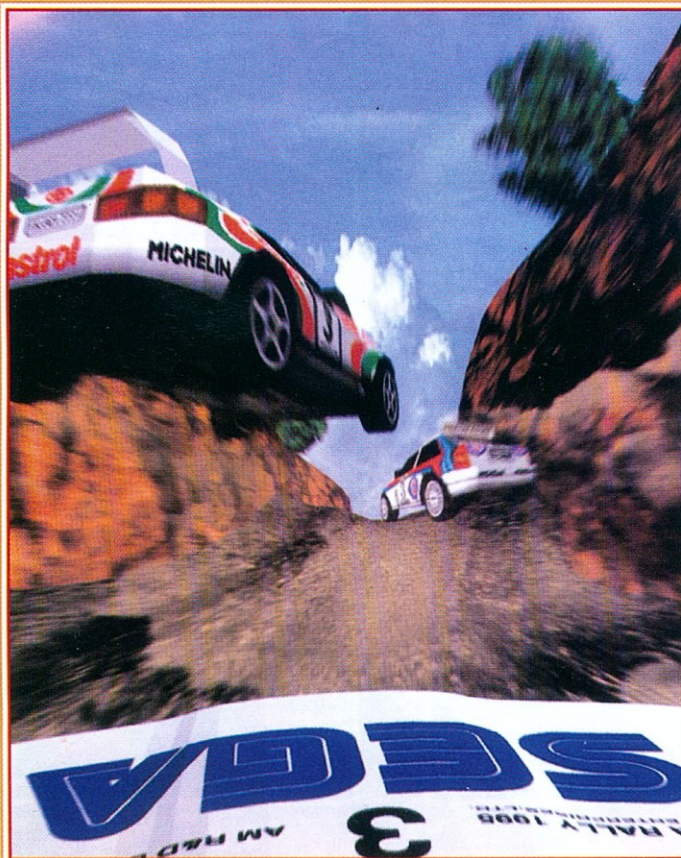
Megrendelem a CD Panoráma című lapot 1995-re. ✂

Név:.....

Postacím:.....

Bankszámlaszám:.....

(Cégszerű)aláírás:.....



Deith Leisure Hungary Kft - a SEGA csoport tagja -

*Ide csak akkor gyertek, ha egy kicsit is
érdekelnek a legújabb videójátékok,
legklasszabb szimulátorok,
legvadabb flipperek -
de akkor GYERTEK!*

HUNNIA Show

1995. április 27-30.
a debreceni sportcsarnokban.

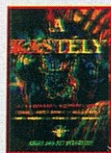
Kóstolj bele a XXI. század játékaiba!

Természetesen minden kedves érdeklődőt, aki videójátékokat, nyerőgépeket, flippereket, szimulátorokat, biliárdasztalokat, tartozékokat és alkatrészeket szeretne vásárolni (részletre is) vagy lízingelni, szeretettel várunk a Hunnia Show-n, illetve budapesti telephelyünkön. Folyamatosan bővülő kínálat, a legújabb japán és amerikai gépek, garantáltan a legalacsonyabb áron.

Vevőinknek ingyenes szervizelést nyújtunk.

Érdeklődni minden nap 10-19 óra között lehet Budapesten, a IX. kerület, Kinizsi u. 25. címen vagy a (36-1)-216-2650 és a 217-8156-os telefonszámon lehet.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

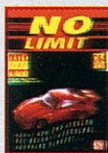
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitarásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb veredős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

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



TRANS-AM
elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max

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

CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: SONY



PANASONIC
TOSHIBA
NEC
PIONEER
MITSUMI

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

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

AKCIÓ!

Válassza ki saját 5 illetve 10 darabos CD packját!
Több száz darabos CD lemezből választhatja ki
saját CD packját!

5 CD (pack-ban) 3.000,- + ÁFA
10 CD (pack-ban) 6.000,- + ÁFA

PANASONIC CR 562-J + 10 db CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 db CD-LEMEZ 21.560,- + ÁFA!!!

TOSHIBA 4X-ES CD + 10 DB CD LEMEZ 33.200,- + ÁFA !!!

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

ÁLLANDÓ AKCIÓK!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	96.800,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	112.000,-
486 DX2/40, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	128.800,-

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

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

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

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELelemelkedésre!

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 szerencséjével 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:

- negyed évre: **600,-**
- fél évre: **1.200,-**
- 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

Az utóbbi egy-két évben iszonyatosan divatba jött a cyberpunk irányzat, úgy az irodalomban, mint a számítógépes játékok terén. Szinte minden sci-fi történet ilyen vagy ehhez hasonló környezetben játszódik, az Asimov féle "old skool" utópiák pedig egyre jobban elfelejtődnek. Ezekben az írásokban csak egy a közös: mindegyik egy olyan társadalomban játszódik, ahol az ember és a gép egyesülése mindennapos dologgá vált, a számítástechnika őrlítő magasságokba tör és átveszi minden más felett a hatalmat. De mindennek mennyi köze van a valósághoz? Milyenek lesznek a PC-k az ezredfordulón? Kicsiny összeállításom erre próbál rávilágítani.

- CPU: az Intel már bejelentette vadonatúj, P6 névre keresztelt processzorának elkészültét, melynek gyorsasága a jelenlegi csúcs-Pentiuménak két és félszerese. Ugyancsak készülnek a P7-es tervei is, mely a Pentium

sebességének pontosan ötszörösét fogja tudni produkálni. A konkurens IBM-Apple-Motorola társulás csúcsgépe, a 64 bites, 33 MHz-es PowerPC 620 pedig oly sebes, hogy még nem született hozzá olyan szoftver, mely teljesítményét igazán ki tudná használni. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az első komolyabb processzor, a 286-os 1982-ben jelent meg, láthatjuk, hogy a fejlődés iszonyú gyors és megállíthatatlan.

- Memória: az Intel tervezőgárdája egy, a jelenlegi technológiát forradalmasító szabadalom fejlesztésén dolgozik gözerővel. Ennek alapja az, hogy egy-egy memóriacella ezentúl nem kettő (igen-nem) állású lesz, hanem többféle feszültségerősség felhasználásával négyféle bitet tud majd reprezentálni (tehát a jelenlegi kétszeresét). Ezzel a technológiával egy 1Mb-nak megfelelő modul ára nagyságrendileg 4000 forintról 40 (!) forintra esne vissza, és a gépeket 1 Gb-ig lehetne bővíteni.

- Hangfelismerés: a jelenlegi, egyszerű utasításokat felismerő programokat valószínűleg olyanok fogják felváltani, melyek a természetes beszéd felismerésére is alkalmasak lesznek. Az ezen a téren folyó fejlesztésről nincs sok konkrétum.

- CD-ROM: a Pioneer cég olyan új, CD-alapú tárolási technikán dolgozik, mely egy ma megszokott méretű lemezre a mai adatmennyiség 3-4-szeresét képes tárolni egy újfajta, kék lézer segítségével (mely kisebb hullámhossza miatt sokkal finomabb leolvasásra képes). Ugyancsak léteznek már többször írható és olvasható CD ROM-ok is, ezek azonban még túlságosan drágák a mindennapi használatához.

- Floppy: ezen a téren a Fujii alkotott nagyot. Mikrofinom mágneses réteget visznek fel a lemezekre, melynek segítségével egy 3.5"-os lemezen 200 Mb-nyi információt lehet tárolni. Mivel a lemezek a mai sebesség tízszeresével forognak, az átvitel gyorsasága is ennek megfelelően nő. A sorozatgyártás akár ma délután elindulhatna, ha találnának olyan céget, aki lemezeikhez meghajtót gyártana.

- Külső megjelenés: ezt a tényezőt főleg a házakban elhelyezett meghajtók, kártyák mérete befolyásolja. A jövőben valószínűleg a hitelkártyánál alig nagyobb bővítőmodulok lesznek jellemzőek, melyeket természetesen nem kell majd órákig installálni, elég lesz bedugni egy-egy ilyen kártyát (akár a gép használata közben is), és már használhatjuk is.

Tehát, akkor milyen is lesz a PC? A legfontosabb változás az lesz, hogy a billentyűzet szerepe csökkenni fog, mert ahol lehet, a beszéd felismerés lesz alkalmazva. Az adattárolás többször újraindítható CD-ken fog történni, melyekre természetesen akár egész filmeket is rögzíthetünk, automatikusan megszerkesztve. Magának a gépnek érintésre is érzékeny LCD kijelzője lesz. A szinte mindenhol megtalálható adathálózati csatlakozókkal való kapcsolat üvegvezeték vezetékeken keresztül fog történni, a terminálokat pedig műholdakon keresztül kötik majd össze. A játékok teljesen fotorealisztikusak lesznek, esetleg 3D effektekkel, valamint az egész testet fedő Virtual Reality öltözékekkel. Még mondja valaki, hogy a PC-k unalmasak...

Ancy

MEGJELENT!

UGYAN KI ÉRTI A TÜNDEKET ÉS A MÁGIÁT?

Sokak szerint a sárkányok a leghatalmasabb lények a Földön. Azonban egyes tündék a leghatározottabban és leghevesebben szembe szállnak ezzel az állásponttal.

Kham, a seattle-i gettóban felnőtt ork általában ennél sokkal világibb problémák miatt aggódik.



2053 immáron mágikusban aktív világában a napi megélhetés is épp elég kemény dolognak számít. Minden megváltozni készül.

Kham életveszélyes politikai és mágikus összetűzésekre kerül, és közben saját kárán tanulja meg nemcsak azt, hogy sose kezdjen sárkánnyal, hanem arra is rádöbben, hogy akkor is könnyen fűbe haraphat, ha megbízik a tündékben...

Az eddig megjelent Shadowrun kötetek (Sose kezdj sárkánnyal, Jól válassz meg az ellenségeidet, Keresd a magad igazát, Sose bízz a tündékben) megrendelhetők rózsaszín csekken a következő címen: Beholder Bt., 1680 Budapest, Pf. 134. A könyvek kötetenként 398 Ft-ba kerülnek, a kiadó a könyv postázási díját magára vállalja. Kérjük, hogy a megrendelt kötet(ek) címét írd rá a csekk hátuljára, a közlemény rovatra.

Amígások figyelme! A Budatétényi Amiga Klub AMIGA MAJÁLIS rendez május 1-én 9 óratól 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz! A rendezvényt az 576 KByte is támogatja. Belépő: 50 Ft, géphely: 150 Ft (monitort nem tudunk biztosítani). XXII. ker., Budapest, Nagytétényi út 35., Budatétényi Művelődési Központ "VILÁG AMIGÁSAI EGYESÜLJETEK!" Helyfoglalás a helyszínen.



Lapzártakor érkezünk meg Londonból és még az utolsó pillanatban felülbíráltam magam az ehavi Bukással kapcsolatban. Töröltem a régít (nem áruolom el, hogy kit péceztem ki magamnak), majd nekiláttam, hogy egy halálhírrel számoljak be. Na nem élőlényről van szó, de egyes embereket és azok érzésvilágát komolyan befolyásoló dologról. Képzelték el mi történt! Nagy virgoncan robobogok be az ECTS-en a TEAM 17 standjára, Alan haverom már messziről üdvözlő, kávéval, dzsúzzal, hawaii nőekkel kínál, de én lazán elhárítom a kedveskedést; inkább az anyagokra vagyok kíváncsi. Bemutatja az újdonságokat (lásd CD32. Oldal), de én valami többre, a cég távolabbi terveire vagyok kíváncsi. Erre közelebb hajol, körbenéz, hogy az üres szobában van-e még rajtunk kívül valaki, kihátlás a falból és az egyik gyümölcsös tálból két polokát (a lehallgató fajtából) és bizalmasan a fülemben suttogja, hogy aznap reggel aláírták az együttműködési szerződést az OCEAN-nal.... Szélesen vigyorog, várja a hatást, de bennem valami megszakadt. Ez a döntés egész biztos egy halom pénz hoz mindkét fél konyhájára, de egyet jelent a pöttöm cég függetlenségének elvesztésével, az Amiga programok kiadásának visszafogásával, esetleg teljes beszüntetésével. Ugyanis egy mammutvállalat nem fog bajlódni 2-3000 darabos eladásokkal, neki EXTRAPROFIT kell, meg Silicon Graphics intro, meg renderelt főhős, meg ilyenek. Goodbye, Team 17, see ya in hell... (Lehet, hogy a CD32. Oldal az utolsó hírmondó?!)

THE SCOTTISH



■ Bár még úgy látszik, hogy kint van, de a következő pillanatban édesen koppan a lyukban.

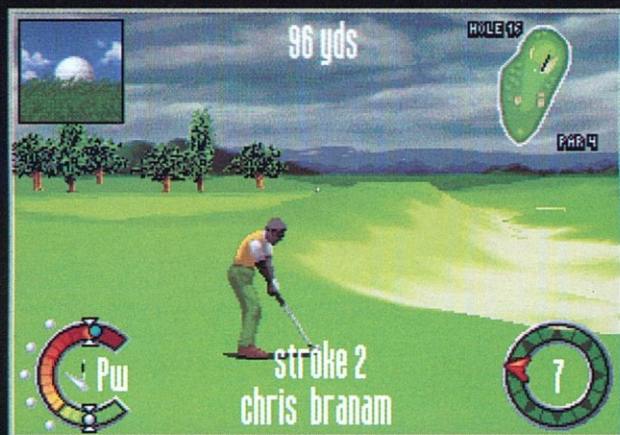
Séta luxus kivitelben" - ironikus kifejezéssel élve így definiálhatnánk az úri passzióknak számító golfozást, mint sportágat. A golf valóban az egyik legköltségesebb válfaja a testmozgásnak, éppen ezért jön kapóra a golfprogramok újabb generációjához tartozó CORE DESIGN fejlesztés, a THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF, amellyel a kevésbé tehetősek is átélhetik a zöld gyep varázsát. Exkluzív előzetesünkben részletes ismertetőt olvashattok a tavasz végén megjelenő program újításairól és a benne rejlő csodákról.

A HELYSZÍNEK

Négy híres helyszín közül választhatunk, úgy mint THE BOWERY, KILMARNEY, PENPERRO és CARNOUSTIE. Lássuk őket sorban: a dél-angliai Bowery-t 1866-ban nyitották meg először, facsoportokkal és tavacsákkal tarkított pályái nem túl nehézkes, s főleg a kezdőknek nyújtanak élvezetet. A Kilmarney pálya Írország nyugati partvidékén terül el, viszonylag fiatal, 1927-ben nyitotta meg kapuit. Itt található a játék leghosszabb, 6263



■ A visszajátzások mindig érdekes szemszögből mutatják be ismételtlen a szebb jeleneteket.



■ Nagy mázlija volt Chris barátunknak, csak pár méteren múlt, hogy homokoznia kelljen...

yard hosszúságú, optimálisan 70 ütésből megoldható pályája. A délnyugati fekvésű Penperro Anglia egyik legnépszerűbb pályája, óriási területeivel, kihívást jelentő pályáival igazi "nagy falat". A kelet-skóciai Carnoustie a legősibb pálya, 1560 óta "bejegyzett golfövezet", amely kifejezetten nehéz természeti adottságaival leginkább a profiknak kínál maradandó élményeket.

EXTRÁK, SPECIALITÁSOK

A játék leginkább grafikai megoldásainak köszönhetően érdemli ki a "következő generációs golfprogram" jelzőt. A készítők egy repü-



■ Hulk is egész otthonosan mozog a golfpályán. Ha az erőn múlik, tuti nyerő a fickó.

lógép szimulátor megjelenítő és objektum mozgató rutinját pofozták át erre a feladatra. A virtuális érzet azáltal fokozódik, hogy a televíziós sportközvetítéseken megszokott legapróbb részletességig kidolgozott kameramozgatás lett beépítve a játékba. Szabadon választhatunk a hatféle kameraállás között, akár az elütést követően is, a numerikus billentyűk lenyomásával (1-6). Ezek a következők:

Statikus kamera (1): A kamera fixen a játékos mögött áll, nem mozdul.

Mozgásérzékelő kamera (2): A kamera a játékos mögött marad, de a labda mozgását követi fel/le, jobbra/balra.

Követő kamera (3): Ebben a nézetben a kamera követi a labdát, de a kép középpontja mindig a lyuk felé mutat.

Követő és kanyarodó kamera (4): Az előző kameraállás kiegészül a labda megállása után egy 90 fokos fordulattal, ami érdekes vizuális hatást eredményez.

Váltakozó kameraállások (5): A labdát követő nézetben a pálya különböző pont-

jain elhelyezett kamerákra ugrik a kép, amint közel ér hozzájuk a labda és így mindig a legjobb látványt nyújtja. A lyuk közelében érdekes ezt a kameraállást választani, mert nagyon szemléletes, amint a lyuk közvetlen közelében lévő kamera bekapcsol.

Madártávlati kamera (6): Ütés után a fák magasságában elhelyezett kamerák veszik át a "stafétabotot".

További specialitás a többféle beépített játéktípus. Az egyszerű "dicsőségtáblás" és világbajnoki mérkőzéseken túl extra opcióként pénzdíjas menetek, derbi-

nek nevezett körmérkőzés és kieséses versenyek is játszhatók. Ezek szabályai igen egyszerűek, nagyon szórakoztatóak és több játé-

OPEN

kos esetén is remek időtöltést jelentenek. Kiemelném még az opciók közül a legérdekesebbeket. A **MULLIGAN** opció bekapcsolásával nemes egyszerűséggel csalhatunk: rossz ütés esetén (játéktéren kívül landol a labda vagy vízbe esik) felkínálkozik az ütés semmissé tételének lehetősége, azaz mintha semmi sem történt volna, hibapont nélkül újra üthetünk az előző pozícióból. Játék közben, amennyiben ez az opció nincs bekapcsolva, csak a **DROP** és **REHIT** lehetőségek közül választhatunk

A BILLENTYŰZETKOMBINÁCIÓK

Az "L" megnyomásával egy egyenes vonal jelenik meg a labda és a lyuk között, ami a légvonalban köztük lévő legrövidebb távolságot jelzi. Ha a lyuk közelében vagyunk, akkor ilyenkor a domborzati viszonyok is megjelennek ikon formájában. Amennyiben az ütőjátékos helyzetét akarjuk változtatni, akkor ezt az "N" (forgatás balra) és "M" (forgatás jobbra) billentyűkkel tehetjük meg. Az ütés irányát állíthatjuk be a "Q" és "W" gombokkal, amelynek hatására a bal alsó negyed körkikelyben eltolhatjuk az irányadó kék pontot a középpontból. Balra illetve jobbra mozdítva és a lövéskor a mozgó fehér pontot pontosan erre rá-



■ A plasztikusságot azzal is emelték a készítők, hogy a kiemelkedő felületek beletakarnak a szereplőkbe.

A VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

A **CORE DESIGN** nem titkolt szándéka, hogy programjukkal bekerüljenek a sportszimulációk enciklopédiájába. Ennek érdekében egy olyan felhasználóbarát, vizuálisan reális,

A kis ikon a labda a játéktéren elfoglalt helyét jelzi képi formában (a pöckön, a tisztáson, a sűrű fűben, homokban, vízben, játéktéren kívül, stb).

A kör jelzi az ütés erősségét (felső fél cikkely) és irányát (alsó negyed). A két kék pont az adott álláshoz az optimális beállítást mutatja, amely egyenes vonalban való, adott erősségű ütést jelent. Túzgombra nekiindul a kis szürke pont, amit igen jó reflexszel a kék pontokon kell megállítani. A kör közepén levő ütőfajta a "D" és a "C" billentyűvel váltható (alapban az optimálist jelzi a program).



Egy kicsinyített és elnagyolt térkép a labda, a lyuk, az optimális ütés iránya és a tereptárgyak helyzetével. Hole = a lyuk sorszáma (1-18), Par = ennyi ütés a szint az adott pályán (próbáljunk alatta maradni).

A szél erőssége és iránya. Minden ütés előtt vegyük figyelembe és kalkuláljuk bele az ütésbe.

A labdának a lyuktól mért távolsága (eleinte yardban, majd közelebb érve lábban kifejezve).

A versenyző neve. Jelen esetben igen jeles személyiség.

Az adott lyukra leadott ütéseink száma. Ha a szint alatt maradunk, pontlevonás a jutalmunk (ez egy ilyen szabály...), ha felette, akkor többpontot kapunk (hibának számít).

A labda elhelyezkedése a lyukhoz képest. Dőlésszög oldalról és szemből. Csak a lyuk közelében látható, illetve az "L" gombbal előhívható.

hibás ütés esetén. Ha a **DROP**-ot választjuk, akkor két büntetőpontot kapunk, és a labda hibás pozíciójához legközelebb eső szabályos helyre tehetjük azt. **REHIT** esetén szintén két büntetőpontot kapunk és a kiindulási pozícióból üthetünk ismét. A **FLIP MAP** ki- és bekapcsolása is igen érdekes hatással jár: a valóságban nem megoldható lehetőséggel a pályát vertikálisan elforgathatjuk, azaz felcserélődnek a jobbra/balra irányok és a pálya teljesen új képet kap ezáltal. A **WIND** és **HEIGHT** pontok átkapcsolása erősebb/gyengébb légmozgást és meredekebb/laposabb lejtőket eredményez.



■ Hogy legyünk 70 évesen is fittesek, fiatalosak? A mozgulatsort bemutatja Göncz Árpád.

könnyen kezelhető és látványos szimulációt készítenek piacra dobni, amely a kezdőtől a profiig minden sportjáték szerelmest maga mellé állít. A realitást a számtalan opcionális lehetőséggel érik el (kameraváltások be-



■ Ez a kép egyike a látványosabb kameraállásoknak. Mintha igazi közvetítésen lennénk.

állítás, játékosok tulajdonságainak újradefiniálása, a sikerélmény ügyességtől való nagyfokú függősége), a játékelményt pedig a felhasználót segítő választási lehetőségek (új típusú játékfajta és eddig egy golfprogram által sem feldolgozott pályák bemutatása) által érik el. A néhány hónapon belül megjelenő játék tehát igazi mérföldkőnek ígérkezik.

Előző számunkban már beharangoztuk a sokéves fejlesztés eredményeképpen előállt C64-es csodát, s a sok olvasói levél hatására ismét elővettük egy hosszabb ismertető erejéig. Mivel a játék hosszúsága épp ésszel fel sem fogható, ezért komplett végigjátszásra nem vállalkozhatunk, de reméljük, hogy cikkünk nyomán sokan neki látnak a nagy kalandnak.

AZ ELSŐ KÉPERNYŐ FELEPÍTÉSE

Középen található a tulajdonképpeni játéktér, az ezt körülvevő hat kis négyzetben a csoportunkban található emberek ábrázatát csodálhatjuk meg (köztük a sajátunkat is, amely természetesen a játék kezdetekor az egyetlen). A bal oldalon fentről a negyedik négyzetben jelennek meg az általunk, illetve a program által kiadott utasít



tások (ezekről később), a jobb oldalon ugyanilyen magasságban azok a fickók tűnnek fel, akikkel éppen tárgyalunk. A képernyő alsó részén a program jelentkezik időről időre különböző üzenetekkel, a hosszabb szövegek a játéktér helyén jelennek meg. A két kurzorbillentyű segítségével tudunk fordulni, míg a RETURN segítségével a megadott irányba léphetünk egyet. Ha az 1-6 gombok valamelyikét nyomjuk meg, bővebb információt kapunk a pillanatnyilag a csapatunkhoz tartozó illetőről. A SPACE segítségével tovább, míg a "balra nyíl" alkalmazásával egy képernyőt visszafelé léphetünk.

Az első képernyőn a személyi adatokat csodálhatjuk meg, úgymint: név, nemzetiiség, nem, életkor és tapasztalati pontszám (EXP). Ez utóbbi rendkívül fontos a játékban, mivel ennek az értékétől függ, hogy milyen új szaktudásokat tudunk elsajátítani (ezekre is visszatérünk). Ezen a képernyőn jelennek meg a képességeink is, nevezetesen: erő, gyorsaság, ész, ügyesség és karizma. Az első négyet azt hiszem nem kell magyarázni, a karizma viszont itt a játékban azt jelenti, hogy milyen hatást kelt a megjelenésünk, mennyire tudjuk az embereket meggyőzni. Minden képességnek 6 különböző fokozata van, ezek attól függően javulnak, vagy romlanak, hogy milyen sikerrel harcolunk.

A MÁSODIK KÉPERNYŐ FELEPÍTÉSE

A második képernyőn találjuk azokat az úgynevezett szaktudásokat, amelyekkel az illető csapattag rendelkezik. A szaktudásnak három nagy csoportja van:

- **Fegyverkezeléssel kapcsolatos szaktudások:** a játékban igen széles skálán mozognak a fegyvernemek: ökölharc, kézi-fegyver, pisztoly, puska, géppisztoly, gépkarabély avagy rakétavető. Mindegyikhez több típusú fegyver tartozik, de a szaktudás a FEGYVERNEMRE érvényes, azaz, ha teszem azt van pisztoly szaktudásunk, akkor gond nélkül használhatjuk bármelyik, a játékban előforduló pisztolytípust.

LEVESZ: ez természetesen azt jelenti, hogy a tárgyat nem kívánjuk tovább használni, ezért le vesszük.

ODAAD: egy másik csapattagnak passzolhatunk át egy tárgyat. Ez a pont azért hasznos, mert egy ember nem vihet egyszerre 19 tárgynál többet, továbbá minden tárgynak meg van adva a tömege, valamint az egyes csapattagok teherbírása is.

NEWWC

- **Tárgyhoz kötött szaktudások:** csak akkor alkalmazhatók, ha a birtokunkban van egy bizonyos tárgy, például álkulcs vagy robbanóanyag. Néhány érdekesebb fajta: kártya, zárok, észlelés illetve robbantás. Azt hiszem, a nevek mindenkinek elárulják, hogy melyik mire használható. Még egy megjegyzés: az észlelés azért tartozik ebbe a csoportba, mert ugye csak akkor tudunk érzékelni, ha van mit.

- **Tárgyhoz nem kötött szaktudások:** bármikor használhatóak, ha az adott helyzetben van értelmük. A teljesség igénye nélkül néhány: mászás, osonás, nyomkövetés, meggyőzés, szövegfejtés, elsősegély, orvos, műszerész, elektronika. A szaktudások elsajátítása különböző fickóktól lehetséges, akik némi pénzmag ellenében hajlandóak bennünket tovább feljleszteni. Ha elértük egy szaktudás 10-es szintjét, akkor onnan tovább már nem tudunk fejlődni.



A HARMADIK KÉPERNYŐ FELEPÍTÉSE

Végül a harmadik képernyőn jelennek meg a birtokolt tárgyak. Minden tárgy egy-egy betűvel van megjelölve, ha ezt megnyomjuk, egy almenübe jutunk, amelynek segítségével eldönthetjük, hogy tulajdonképpen mit is akarunk ezzel a tárgyal csinálni. A következő pontok közül választhatunk:

HORD: ennek segítségével vehetjük kézbe, illetve ölthetjük magunkra a szóban forgó tárgyat vagy ruhát (ha már van rajtunk ruha, vagy a kezünkben fegyver, akkor ezzel az utasítással cserélhetjük egy másikra). A kiválasztott tárgy neve a továbbiakban inverz betűkkel jelenik meg.

ELDOB: ezzel a ponttal nem árt vigyázni, mert a játékban nincs Talált Tárgyak Osztálya...

TÁRAZ: ez a menüpont csak akkor jelenik meg, ha egy lőfegyvert veszünk a kezünkbe - ennek segítségével tölthetjük meg.

További utasítások (mindig a kezdőbetűjük lenyomásával lehet alkalmazni őket - kivételre képez a SPACE, és a funkcióbillentyűk, de ez egyébként is elég egyértelmű).

SPACE: a csapat tagjaira vonatkozó információk, amelyek a következők:

- **név:** ezt nem kell magyarázni

- **életerő (AKT):** értéke maximum 100 lehet, a sebesülésekkel természetesen csökken, de ha éppen semmi értelmeset (mint például munka) nem csinálunk, csak járkálunk vagy valakivel beszélgetünk, akkor automatikusan nő. Ha a sérülések következtében az életerő 40 alá csökken, akkor az ESZ felirat jelzi, hogy a tag eszméletlen. Ebből még saját kezűleg ki lehet lábálni (képzavar a köbön), de a súlyos állapot (SÚL) gyógykezeléséhez már elsősegély kell, a kómából (KÓM) való kigyógyulás pedig már csak orvosi segítség igénybevételével lehetséges. Ha pedig az illető elpatkol, akkor sajnos már semmit nem tehetünk érte. A gyógykezelést csapaton belül is elvégezhetjük, ha éppen nincs orvos a közelben, de ehhez természetesen megfelelő szaktudás és elegendő mennyiségű kötszer is kell.

- **védettség (AC):** azt mutatja, hogy ruhánk mennyire nyújtanak védelmet a sebesülésekkel szemben. Törekedjünk arra, hogy ez az érték minél magasabb legyen.

- **muníció (MU):** innen tudhatjuk meg, hogy a csapattag lőfegyverében (ha van neki) mennyi töltény van.



- fegyver (FEGYVEREK): azt jelzi, hogy az illető éppen milyen gyilkoló szerszámot tart a kezében

DUMA: beszélgetni valakivel. A programozók azt a korántsem eredeti, de kitűnően bevált ötletet dolgozták fel, hogy mondanivalónkat többféle lehetőség közül választhatjuk ki, meggyorsítva ezzel a kommunikációt. Miután kiválasztottuk a számunkra legszimpatikusabb szöveget (a kur-

adódik olyan pont, amikor feltehetjük ezekkel kapcsolatos kérdéseinket. Ilyenkor gépeljük be a kérdéses nevet vagy szót, és tárgyalópartnerünk elmondja, hogy mit tud róla. A program ismeri az ékezetes betűket, ezek alkalmazása két billentyű egymás utáni lenyomásával lehetséges (Á: Control + A; É: Control + E; Í: Control + I; Ó: Control + O; Ő: Commodore + O; ő: bal shift + O; Ú: Control + U; Ű: Commodore + U; Ū: bal shift + U).

ként csak azt látjuk, illetve találjuk meg, ami előttünk van, azt pedig nem, ami például jobbra.

AD: odaadni valakinek valamit. Segítségével könnyebben meggyőzhetünk embereket, vagy megbékíthetjük azokat, akiket sikerült megharagítanunk.

TÁMAD: ezzel az utasítással támadhatunk meg olyan embereket, akik egyébként nem viseltetnek rossz szándékkal irántunk. Csak vigyázzunk, mert a békés honpolgárok néha golyószóróval vannak felszerelve, és mire felébredünk, már eszméletlenül lóttak bennünket. Természetesen vannak olyan teremtmények is, amelyeket meg sem kell támadni anélkül is nekünk jönnek, de a csaták lefolyása minden esetben a következő: a megjelenő főmenüben kiválaszthatjuk, hogy harcolunk (H), elfutunk (F), avagy kicsit jobban megközelítjük az ellenfelet (E), mert úgy gondoljuk, hogy például 10 méter távolságból nem tudunk neki beakasztani egy jobb horgot. Ha a harcot választjuk, egy újabb menübe jutunk, amelynek segítségével eldönthetjük, hogy támadunk (T), védekezünk (V), fegyvert cserélünk, ha van mire (C), vagy töltünk (B), ha éppen lőfegyver vagyunk a kezünkben. Ha a fegyverünk automata, még azt is megváltoztathatjuk, hogy csak egyet lövünk-e (E), megsorozzuk ellenfelünket (S), vagy a teljes tárat belelőjük abba a gazemberbe, aki ki mert velünk kezdeni (A). Ezt a manővert a csapat összes tagjával meg kell ismételniünk, és ha a program által adott mentőkérdésre (Biztos (I/N)) is helyes választ adunk, akkor nincs más hátra, mint előre. A csata addig tart, amíg az egyik részről mindenki el nem esik (a tagok energiája egyenként 6000 pont, ennek kell a végére járni ahhoz, hogy az illető az örök vadászmezőkre költözzön). A program egyébként folyamatosan kommentálja, hogy ki, kinek, milyen sérülést okozott. Ezt érdemes feljegyezni, és ha már nagyon a veszélyes zónába jutottunk, akkor szívesen a futás, de hasznos. Ha a mi csapatunk kerül ki győztesen a harcból, akkor bizonyos számú tapasztalati pontot kaszálunk és mehetünk tovább. Arra viszont nem árt vigyázni, hogy mi, mint vezérhangyák, ne hogy meg találjunk halni, mert akkor a játéknak vége, hiába vannak még mások is a csapatban.

ELKÜLD: így szabadulhatunk meg feleslegessé vált csapattagjainktól.

PAUSE: na micsoda?

F1: a csapattagok sorrendjének megváltoztatása. Ennek a harcban van jelentősége, mert az ellenfél mindig az elől állónak okoz súlyosabb sérüléseket, érdemes tehát a sorrendet az életereő függvényében megváltoztatni.

F7: lemezműveletek, magyarul save és load. Állást menteni csak az A jelzésű oldalra lehet, tehát NEM MINDEN lemez a oldalára! Összesen 8 különböző állás kimenetisére van lehetőség. Sok sikert!

K.K. & CO.

OMMER



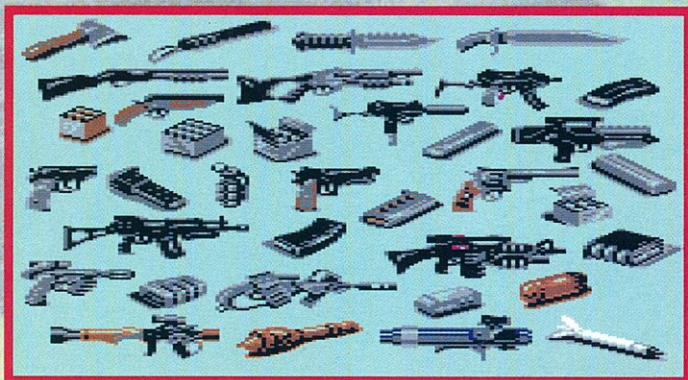
zorbillentyűk segítségével), nyomjuk meg a RETURN-t és figyeljük a választ. A gombbaságoktól érdemes tartózkodni, mert vannak érzékeny lelkű alakok is a szigeten, és ha megsértjük őket, esetleg fontos információktól esünk el. Valamilyen ajándékkal természetesen ki lehet őket engesztelni (vagy legalábbis némelyiküket), de minenként szórjuk a pénzt, vagy a verejtékes munkával összeszedett tárgyakat, ha egyszer udvariasak is lehetünk? Az elhangzott neveket (pl. MURDOCK) és kulcsszavakat (pl. JÖVEVÉNY) tanácsos jól az eszünkbe vésni, mert csaknem minden beszélgetés során

NYIT-CSUK: kinyitni illetve becsukni valamit, elsősorban ajtót. Az N segítségével csak akkor tudunk kinyitni valamit, ha nincs kulcsra zárva, a bezárt dolgok kinyitása álkulccsal és megfelelő adag szaktudással lehetséges.

HASZNÁL: egy a birtokunkban lévő tárgy avagy szaktudás alkalmazása. Természetesen a használat csak ott lehetséges, ahol a szóbanforgó tárgynak vagy szaktudásnak értelme van, így például nem megyünk semmire az ökölharc szaktudással egy bezárt ajtóval szemben. Fontos továbbá az is, hogy az alkalmazni kívánt szaktudás megfelelően magas szintű legyen, ellenkezéskor esetben nem tudjuk használni.

SZEM: körülnézni.

KERES: keresni. Ennél a két parancsnál figyeljünk arra, hogy minden irányba hajtsuk végre őket, egyéb-



WEST LASER GAME CLUB

Nemrég jöttünk haza Londonból, ahol érdekes kis magánnyomozást folytattam. Arra voltam kíváncsi, hogy ott mennyire mennek az itthon oly népszerű "lézeres" játékok. Megdöbbenve lát-

tam, hogy az angolok is nyomják a dolgot, mégpedig egyre újabb és újabb rendszereket kifejlesztve. Hazaérkezésem után várt az üzenet, hogy szerkesztőségünk hivatalos a WEST LASER GAMES CLUB-ba, ahol ha minden jól megy, ÁPRILIS 10-én megnyílik az új MEGA ZONE SYSTEM Q, avagy a legmodernebb lézeres játék (az újság megjelenésekor már mehetek is kipróbálni)!

MEGA ZONE

A SYSTEM Q-nak egyelőre még nincs hivatalos neve, KAMELEON FIGHTER-

ként emlegetik. A rendszer Ausztráliából származik és forradalmi újításokat tartalmaz. Jelenleg ez

a legmodernebb technika és tényleg olyan adrenalin-tódulásos élményt nyújt, amelyre mindenki szívdobogva emlékszik majd vissza! Az új játékot egy 486 DX2-es vezérli, a jogtiszta szoftver Windows alatt fut. Folyamatosan nyomon követi az akciót és a végén TELJESKÖRŰ áttekintést ad az eredményekről. Az új páncél lényegesen könnyebb, törésbiztos, váll/mell/hát találati érzékelők vannak rajta. Mikroprocesszoros találatjelzője van, hang-fényrengés hatásokkal.



mulátorokkal működik - akár 5 órán keresztül is!

A játéktér 300 négyzetméter, hétről-hétre változik. Négy darab célpontot tartalmaz, amelyek KERESIK is a játékost és TŰZELNEK RÁ! Számptalan játék-fajta választható, a csoportos és egyéni felállításokon kívül a legérdekesebb a TERMINÁTOR, ahol az egész csapat egy szupererős lény (tehát az egyik vállalkozó személy) ellen küzd. A játék tökéletesen alkalmas a csoportterápás foglalkozásra, ügyességfejlesztő - ezt a témával foglalkozó orvosok állapították meg. A rendszer tökéletesen kihasználja az adott időt, a játékosok adott számú étellel rendelkeznek. A menet után a gép rangsort állít fel. A megszállott harcosok igényes tagsági igazolványt válthatnak (ami olyan mint egy telefonkártya), s ez jelentős kedvezményekre jogosítja őket. A játék felnőtteknek is ajánlott - várják hát a csapatok jelentkezését.

VIRTUA COP

A játékgépek terén még mindig a SEGA vezet, mégpedig két óriási újdonsággal. A legizgalmasabb a VIRTUA COP, amely egy pisz-

A fegyverek is könnyítettek, sokkal pontosabbak, mindkét egység könnyen kezelhető és pillanatok alatt cserélhető a kku-

tyolos lövöldözős játék. Elképesztő 3 dimenziós vektorgrafikás környezetben kell bolyongani és egy vadállat formájú pisztollyal lelőni az ellenfeleket. A szereplők mozgása abszolút élethű, a háttér folyamatosan zoomol, a célkereszt pedig rááll a legveszélyesebb ellenfélre! Nagyon érdekes, hogy a ránk támadó palikát nem telibe lőjük, hanem általában kézen, s csak a fegyverüket dobják el.

VIRTUA FIGHTER 2

A másik játék a VIRTUA FIGHTER 2, amely az első 3D-s vektoros verekedős gép méltó utódja. Ezúttal 10 harcos közül választhatunk, akiknek tökéletes a mozgásuk és kidolgozásuk. A grafika a SEGA új "MODEL 2" texture-mapped szupereljárásával készült, 60 frame/másodperces sebességgel lépdél és tényleg nagyon élethű - természetesen a jellegzetes vektoros vonásokkal.

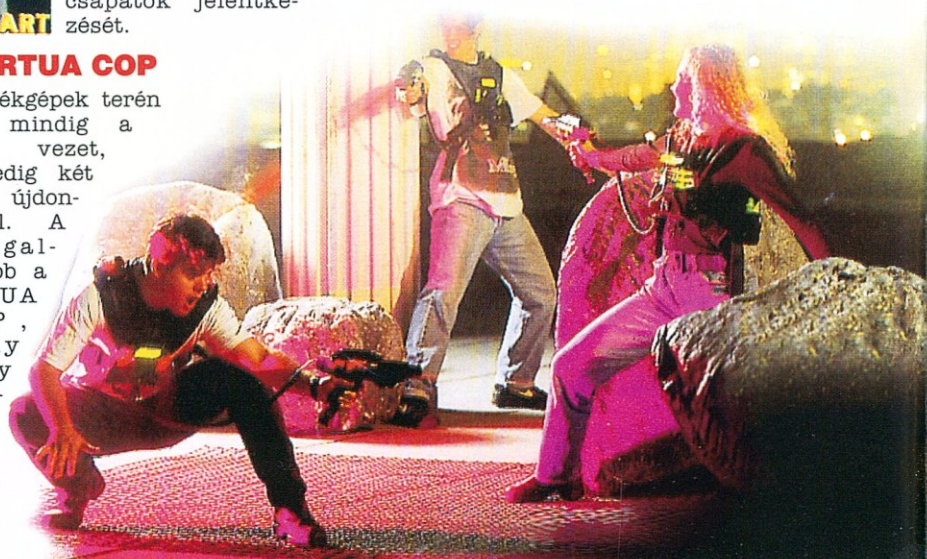
MAVERICK FLIPPER

A flipperek és a kártyajátékok rajongóinak pedig a MAVERICK-et ajánlom, amely a Mel Gibson főszereplésével futott mozifilm alapján készült.

Az asztalon állati izgalmas feladatokat kell megoldani, a Dot Matrix képernyő pedig sokkal nagyobb a szokásosnál. A gép szuper country zenét nyom a játék alatt.



Martin



100 Ft - Akciós szelvény - 100 Ft

Ez a kupon 100 Ft engedményt jelent neked a MEGA ZONE játékokban!

Érvényes: 1995 május 15-ig.

Egy személy egyszerre csak egy szelvényt használhat fel.

WEST LASER GAME CLUB

MANGA

NINJA SCROLL

Ebben a hónapban valami egészen különleges csomagjával fogok szolgálni: egy olyan új MANGA filmet mutatok be, amelytől eddig még mindenki elájult, aki látta (főbbek között "szőrösszívű" Zolee anyó és Ancy is, akik tudvalegőleg a legnagyobb kritikusok hírében állnak. Zolee például gyűlöli a Pepsi kólát, én persze minden hécsi kirándulásunk alkalmával azt veszek. Látnátok csak azt a fejet, amilyen szenvedéssel issza!...). Szóval ez a film a NINJA SCROLL. Sok más társával ellentétben látszik rajta, hogy nem kizárólag a japán piacra szánták: tipikus hősök a szereplői, nagyon lineáris a cselekmény és egy csipetnyi erotikával is megfűszereztek (és most nem fehér zoknis, miniszoknyás kislányokat zargatnak, hanem egy érett nőt). Hosszúságát tekintve a mozi 94 perces és sokak szerint ez az első olyan MANGA, amely a "Fist of the North Star" méltó utódja lehet - az ugyanis az 576 Shop legjobban fogó filmje.

Feudális Japán: a veszélyek, intrikák és árulások kora. Jubei, a képzett ninja egyedül járja az országot és pár aranyért vállal veszélyes feladatokat. Egy



kis falut borzalmas betegség pusztít el, az odaküldött ninjacapat pedig mind egy szálig elpusztul. Rövidesen kiderül, hogy valami órási gázság van készülőben - Jubei ugyanis találkozik a ninják kivégzőjével, egy félig ember, félig démon kőszörnyvel. Hősünk megöli a demont és megmenti a gyönyörű "méregkóstoló" ninjalányt, Kagerot.

Innentől kezdve aztán nem zökkenőmentesen ugyan, de együtt küzdenek meg a hét további démonnal és rövidesen (azaz 70 perc múlva) fény derül a cselszövése is.

Miután Zolee is megnézte a filmet, megkérdeztem tőle, hogy miért is tetszik neki. Rögtön rávágta, hogy a "18 éven felülieknek" szignó miatt - aztán persze helyesbített: azért, mert ebben a filmben folyamatosan történnek az események. A főhős nem szuperember, hanem egy furfangos ninja és a nála sok-



kal erősebb ellenfelekkel nem varázslatokkal és fantasztikus trükkökkel végez, hanem sokszor szerencséjével és ésszel győzi le őket. Nagyon gyakran bukkannak fel a különböző tipikus ninja fegyverek, a kard, a dobócsillag és társaik és a szereplők ezeket (szerintem) elég élethűen használják. Persze vannak misztikus dolgok is, elsősorban a nyolc démon részéről, de hát ez természetes egy japán rajzfilmben (az egyik ipse olyan méretű duplapengés cuccal rendelkezik, amely egy dobással lekaszalja az erdő legvastagabb fáit). Lényegében azonban nagyon "ehető" a sztori és humorban sincs hiány (az egyik bunyó után például Jubei egy forrásnál

fürdik és nyögve piszkálja ki egyik kiültött fogát; később egy szakadék fölött lógnak egy vékony kötélen Kageroval, mikor is megkérdezi a lánytól, hogy szíveskedne-e végre "leakaszkodni" róla és felmászni a kötélen). A filmben egyébként hiteles történelmi utalások is vannak, hiszen a klánok háborúja abban az időben mindennapos volt, kémkedésekkel és orvgyilkosokkal körítve és a "kis klánok nagy terveit" effektus is többször bajt okozott. A, nem is mondtam: a főgonoszt most a Sötétség



Shogunjának hívják, de egyáltalán nem mutatkozik meg, csak utalást tesznek rá. Akivel hősünk küzd életre-halálra, az egy egyszerű "reinkarnált" úriember, olyan vágás van a nyakán, mint a pallának a Highlander első részében. Node nem vagyok poengyilkos, inkább egy egyszerű viccet dobok ide a MANGA rovat végére:

...Fut a farkascorda az erdő szélén, mire az egyik fa mögül előlép a nyuszika.

- Na farkasok, ki a farkavezér?
Tanakodnak a farkasok: - Nincs nekünk olyan!

- No akkor fizessetek fejenként száz forintot, aztán tipli tovább!
Letejelik a pénzt a farkasok, aztán lógó orral odébállnak.

Másnap lejátszódik ugyanez a jelenet, a farkasok már örjögének. Elhatározzák, hogy a három legzorallabb dögöt választják meg farkavezérnek. Mennek az erdőben, előtöppan a nyuszika...

- Na farkasok, ki a vezér?
Előrejön a három legnagyobb farkas: Mi vagyunk azok, nyuszi, van valami gond?

Erre előlép a medve a fa mögül: Na akkor ti hárman fizessetek kétszáz forintot, a többiek a szokásos százast, aztán tipli tovább!

Martin

The Story of THOR

A Successor Of The Light

SEGA

...Az egész Ali herceg egyik kincskereső útja során kezdődött. Ali egy olyan ismeretlen szigetet talált Oasis partjai mellett, melyen egy hatalmas hegy terpeszkedett. A hegy gyomrában egy láda lapult, amelyből Ali egy furcsa kardíszot halászott elő. Amikor felvette a dísz, öblös hang zengte be a barlangot és a gomolygó ködből egy arc bontakozott ki... - "Sok évvel ezelőtt pusztító csatát vívott egymással két

varázsló. Reharl az arany, Agito az ezüst kardísz birtokosa volt. Reharl a dísz segítségével négy szellemet teremtet, Agito pedig káoszt és pusztulást. Én vagyok az arany kardísz lelke és Rád bízom a hatalmam. Találd meg a négy szellemet és segítségükkel győzd le azt a gonoszt, aki az ezüst dísz bitorolja."

Amikor az arc eltűnt, rettenetes robaj töltötte meg a termet. A barlang remegett, a mennyezet omlott, így Ali jobbnak látta elmenekülni. Amikor kis csónakjával szülőföldje felé evezett, arra gondolt, hogy vajon mikor kezdődnek majd el az arany kardíszsel kapcsolatos kalandjai. Hamarabb, mint azt gondolta...

A STORY OF THOR a SEGA legújabb 24 megás szuper akció/kaland játéka. Japán programozók, japán grafikusok munkája - s mint ilyen, az egyik legjobb a stílusában.

Kicsit furcsa ugyan, hogy a címben említett Thor egyszer sem jelenik meg a történet során, ezért akár "The Story of M. Bukovszky" is lehetne a címe...

A JÁTÉK EGYEDÜLÁLLÓ A MAGA NEMÉBEN

A főhőssel több mint 10 küzdő mozdulatot csinálhatunk (rendes irány + gomb kombinációk, mint a Street 2-ben), így még a verekedős játékok megszallottjai

sem fognak unatkozni. Ezeket az illusztrációkkal együtt megtaláljátok a gépkönyvben, de néhányat saját magatoknak kell kitalálni. Ezen kívül Ali futni, ugrani, leguggolva tipegni és a kardíszsel varázsolni tud.

A történet során néha beszélgetni kell a többi szereplővel. Ekkor kapjuk meg a feladatokat és ez után jelennek meg a célpontjaink. Lényegében soha nem lehet megakadni, mert a térképet kikérve mindig egy fehér zászló jelzi a célállomásunkat. A játékot elmenteni csak a nyílt terepen lehet, a barlangokat és várakat egy nekifutásból kell megoldani. A logikai feladatok általában kulcsok megkeresésére és kapcsolók átállítására korlátozódnak, de néha egészen nyakatekert feladatokat kell összehozni.

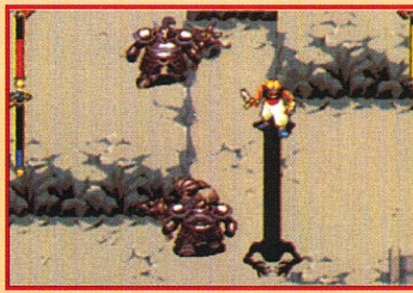
A FONTOSABB TUDNIVALÓK

Az ellenfelektől és a ládákból tucatnyi féle-fajta cuccot szedhetünk fel. Ezek általában az energiánkat (HP) töltik vissza bizonyos mértékben, vagy pedig a kardísz varázserejét (SP). Ha megtaláltuk a szellemeket, őket is a díszsel hívhatjuk elő, mégpedig úgy, hogy egy jellemző helyre lövünk. A szellemek addig vannak velünk, amíg a kék varázserőnk tart vagy amíg el nem tüntetjük őket (A+B+C). A különböző színű gyémántok a szellemek erejét növelik. A szellemeket nem tudjuk irányítani, mindig a mi mozdulatainkat követik - ha megállunk egy kritikus helyen, természetesen odajönnek (Efreet például szétveri a kék kúpot, de Bowot külön oda kell hívni). A logikai feladatoknál mindig a "szellemekre jellemző" helyekből kell következtetni, hogy mire is lesz a későbbiekben szükség (ha vizet, tüzet, karót vagy növényt látunk).

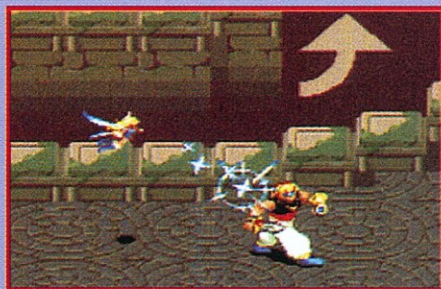
A felszedhető fegyverek értelemszerűen erősebbek az alap kardnál, de KIZÁRÓLAG a főellenfeleknél érdemes átváltani rájuk. Ha már nincs helyünk, igyekezzünk az erősebb cuccot vinni és ne felejtjük el, hogy az (egyik) utolsó főnökhöz egy csomó tüzes-nyílpuskára van szükség, egyébként nem tudunk továbbmenni. Érdemes sűrűn menteni és kihasználni a szellemek által nyújtott segítséget!

Martin

A térkép: Lényegesen könnyebbé teszi a játékot, hogy a térképen mindig egy fehér zászló jelzi az úticélunkat (pillanatnyi helyzetünket a barna tör mutatja). Így soha nem fogunk olyan helyzetbe kerülni, hogy nem tudjuk a következő lépést. Néhány esetben igen kacifántos kerülőkkel tudunk csak elérni a zászlóhoz, például amikor az erdőben BOW szellemet kell megkeresni. A zászló mindig csak a következő feladat helyét mutatja, a várakban és a földalatti útvesztőkben már nekünk kell megtalálni a helyes utat.



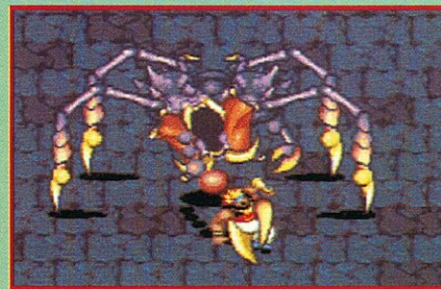
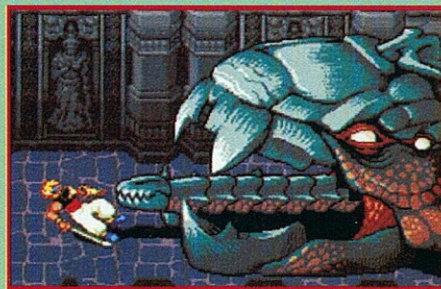
Shade, az árnyék szelleme: Shade sok helyzetből fog kimenteni minket. Az egyszerű kék/fehér kövekből lehet lekérni. Ha egy szakadékba vagy bármely mélyebb nyílásba belesünk, a hönök alá nyúlva automatikusan elkap és kiemel. Elég nagy távolságra ki tud nyúlni, így néhány látszólag elérhetetlen láda tartalma könnyedén magunkhoz húzható. Ha egy földbe vert karót látunk, akkor is ott kell használni, ugyanis átúsz a másik oldalra. Fontos tulajdonsága még, hogy képes megkettőzni a testünket - ez akkor hasznos, amikor egyszerre két kapcsolót kell megnyomni.



Dytto, a víz szelleme: Dytto egy bájos tündérke, akit BÁRMILYEN vízzel kapcsolatos dologból elő lehet hívni. A legegyszerűbb a tavakból, de néha csordogáló forrásokból vagy a plafonból hulló CSEPEKKBŐL kell kikérni. Talán nem jöttetek egyből rá, de még a kék korong alakú paca-ellenfelek is vízből vannak! Sőt, még a földből igen gyakran előtörő gejzir is víz, persze ezekhez nem ildomos hozzáérni. Leghasznosabb tulajdonsága, hogy meg tud gyógyítani minket (kétszer kell nyomni az A gombot) és el tudja oltani az útban lévő tüzeket (egyszer kell nyomni az A-t, de ezzel egyébként óvatosan bánjunk, tényleg csak a felesleges lángokat oltjuk ki, mert néha Dytto után rögtön Efreetre van szükség). A játék elején ki tud nyitni néhány bejáratot és a túlerőben levő ellenfelek esetén a víztornádó támadása is hatásos (nyomva kell tartani az A-t egy ideig, aztán elengedni). A negyedik szellemről, BOW-ról (ő a növények szelleme) nem találtak képet. Nála csak egy varázslatot kell mindenképpen használni - az A megnyomása után szétrágja a VASRÁCSOS kapukat.



Efreet, a tűz szelleme: Efreet a játékban a leggyakrabban használatos segítőtárs. Bármilyen tűzforrásból vagy robbanásból előhívható. Ha velünk van, külön kérés nélkül csépele az ellenfeleket, ami főleg a csapatokban támadó zombik esetén kellemes. A kék jég-küpokát, amelyek gyakran elzárják az utunkat, ő tudja szétverni, csak oda kell hozzájuk vezetni. Ha használjuk a tűzfújását vagy a robbantását, be tudjuk gyújtani a falakon lévő fákjákat és a tábortüzeket. Van olyan vár, ahol csak akkor tudjuk kinyitni az utolsó ajtót, ha az összes fákját megkerestük és begyűjtöttük. Egy helyen van egy bonusz játék, ahol egy körkörös pályán kell adott idő alatt többször körbemenni valamelyik szellemünkkel - itt is Efreetet használjuk, vele könnyedén megnyerhetjük az összes ajándékot. Az A gomb megnyomásával Efreet tüzet fúj. Ha duplán nyomunk A-t, szupernovaként száguld keresztül a képernyőn. A robbantását az A nyomatásával majd elengedésével hozhatjuk elő.



Boss: Ezen az 5 képen a játékban előforduló néhány főellenfelet látjátok. Azért választottam ezeket a képeket, mert itt mérhető le a grafika minősége - ilyet MegaDrive-on egyszerűen még nem láttam! A főnököket csak akkor tudjátok gond nélkül legyőzni, ha kiismeritek taktikájukat és nem felejtitek el, hogy egy ERŐSEBB KARDOT válasszatok ki a legyőzésükhöz! Ahol van rá lehetőség, ott vigyétek be DYTTO-t a gyógyítás vagy EFREET-et a bunyózás miatt. Ha elég HP/SP növelő cuccotok van, egyik BOSS sem lesz akadály!



LETHAL ENFORCERS 2

A LETHAL ENFORCERS előző epizódja nem tartozott a legjobb játékok közé, de folytatása a GUN FIGHTERS annál inkább!

Az egyik régebbi számban a WEST játéktér bemutatósakor már megemlítettem

az arcade gépet, most itt az otthoni verzió. Nem tudom, hogy a western környezet okozza-e, de a baráti köröm 80%-a csillagot szemel képes órákon át nyüszölni a játékot. Lényegében állati egyszer-



Ő az első főellenség.

rű dolgunk van: egy célkörrel (ha van JUSTIFIER pisztolyunk, akkor azzal) le kell lődni a rosszfiúkat, közben folyamatosan tölteni kell a fegyvert. Alapállapotban egy 6-lövetű Colttal lövünk, de a későbbiekben shotgun, puska, sorozatlövő, dupla-colt, sőt még ágyú is szerezhető. A cuccok addig tartanak, amíg el nem találunk bennünket vagy el nem fogy a töltény. A játék grafikája állati jó, főleg a mozgó pályák - lovaskocsis üldözés, vonatrablás - izgalmas. A látvány közben folyamatosan digitalizált beszólásokat hallhatunk és gyakran bonusz pályákat - céllövést, pisztolypárbajt - kell teljesíteni.



A kocsist lehetőleg ne lőjétek le!

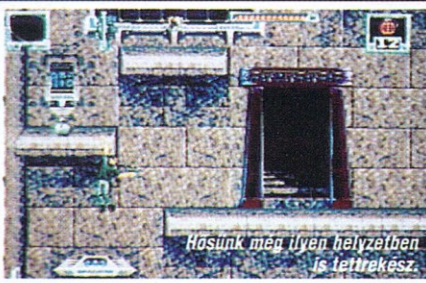
STAR GATE

Igaz, hogy az év filmjeként emlegetett STARGATE még nem érkezett meg a magyar mozikba (legalábbis a cikk készültkor még nem), de a róla készült MegaDrive játékot már be tudom mutatni nektek. A program a film cselekményét követi végig, O'Neil, alias Kurt Russel kommandós főszereplésével. A feladat rendszerint az, hogy a földalatti barlangokat vagy a városok házait bejárva megmentsük társainkat és a leendő felkelőket. Kinézetre a STARGATE kísértetiesen hasonlít az Alien 3-hoz, emberünk ugyanis minden



A sivatag ezer veszélyt rejtget.

irányba lő, mászik, kúszik kapaszkodik és mellest bombákat dobál. Megmondom őszintén, nem korszakalkotó a játék, de valahogy mégis izgalmas, én személy szerint nem álltam addig fel, amíg végig nem csináltam (oké, hazudtam: RA-t a végén nem tudtam kinyírni). A grafika egészen jó, a sivatagos pályák tényleg misztikusak - biztosan bomba lesz a film is. A program méretét tekintve 30 küldetést rejt és egyáltalán nem könnyű, először mindeképpen az elég összetett kezelést kell megszokni.



Hősünk még ilyen helyzetben is lettrekés.



Így fogja meg RISTAR ellenteleit. ★★★★★

Sonic mostanában nyugalomba vonult, így kellett egy újabb SEGA hős, akit a fiatalabb korosztály is imádkozhat (Cindy Crawford nekik még erős). Ő RISTAR, a vagány csillagocskó. A program egy az egyben Sonic stílusú, de a grafika talán egy kicsivel jobb és elég sok az újítás is. Hősünk ugyanis nem az ellenfelei fejére ugrik, hanem kinyúló kezével megragadja és LEFEJELI őket! Természetesen fel és le is tud nyúlni, tárgyakba és növényekbe kapaszkodni, így az irányítás egészen újszerűvé vált.

Ha minden trükköt el akartok lesni, érdemes megvárni a játék demóját, mert ott aztán lehet érdekes húzásokat látni! Hét pályát kell teljesíteni, sok-sok fő- és mellékellenséggel, titkos helyekkel és bonusz tárgyakkal. A grafika egészen aranyos, színes és rendkívül humoros. Ristar arckifejezése gyakran változik, néha elszánt, néha ijedt, néha erőlködik. Mindenképpen ajánlom a játékot - főleg a fiatalabbaknak - mert RISTAR méltó utódja Sonicnak.

Martin



Ez a kígyó igazán könnyű préda!



AFTER BURNER COMPLETE

Az ABC egy újabb olyan játék, amely már klasszikusnak számít a játéktérmeben, de igazán jól csak a 32X-en lehetett megvalósítani. Egy F-14-est vezetve 23 pályán kell végigrepülni, melyek közül kettőn egy szűk kanyonba kerülünk, ahol egy radarállomás elpusztítása a cél. Gépünkön mi kezeljük a géppuskát és a rakétákat, ezenkívül a sebességre is oda kell figyelni. Nekem nagyon tetszik a játék hangulata



■ Emlékeztek még, mekkora sztár volt ez a grafika pár évvel ezelőtt?



■ A 3 dimenziós hatás itt is jól érvényesül.

és grafikája - a gépek csíkot húznak maguk után, mindenhol robbanások, lezuhanó repülőök tarkítják a látványt és így tovább.

COSMIC CARNAGE

A MK2 még nem készült el 32X-re, ezért a SEGA amúgy "időtöltésnek" kiadott egy hasonló stílusú verekedős játékot. A program teljesen futurisztikus stílusú, hiszen 8 idegen fajba tartozó élő-



■ Ime egy egészen eredeti lábsőprés!



■ Mintha nem lennének egyenlőek az erőviszonyok.

lény közül választhatunk harcost. Újdonság, hogy a meccsek előtt emberünket különböző páncélzat részegységekkel szerelhetjük fel, amelytől a figurák teljesen más és más kinézetűek lesznek. A játékban eléggé bőségesen fröcsköl a vér, többféle speciális mozgás (és kivégzés) alkalmazható és természetesen gyakran láthatunk 3D-s trükköket is - a kamera például zoomolással követi a távolodó játékosokat!

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

Amikor kijött a 32X, már akkor pénzt mertem volna betenni, hogy szinte minden hozzá való játék valamilyen formában a 3 dimenziós mozgatást fogja favorizálni. Eddig be is jött a dolog, hiszen az egyik legújabb stuff, a MOTO CROSS CHAMPIONSHIP is ebbe a családba tartozik. A játékban 3 féle nagyságú motor közül választva 12 crosspályán versenyezhetünk. A pályák és a háttérképek nagyon klassz, jó



■ Ez a Super Bike kategória versenygépe.



■ Az a pali ott hogyan ugrott olyan magasra?

a motor mozgatása is (végre utolérte a SEGA az SNES-t), de számomra érthetetlen módon a motoros sprite-ja kissé elnagyolt.

SPACE HARRIER

A SH az egyik legősibb SEGA játéktérmi automata, melyet a MD gyenge 3D-s képességei miatt eddig nem tudtak igazán jól átírni. Most azonban a 32X-nek köszönhetően elhárult az



■ A játék tökéletesen kihasználja a gép 3D-s adottságait.



■ Lehet, hogy régi az alapötlet, de mindenképpen szép.

akadály. A játék klasszikusnak számít, hiszen ez volt az első olyan stuff, amelyben a képernyőbe kellett "belerépülni", s közben a hullámokban támadó ellenfeleket lödözni. A játék tisztán ügyességi/lövöldözős stílusú, hiszen a számtalan pályán egyre gyorsabban és gyorsabban száguldunk a tereptárgyak, ellenfelek és óriási sárkánygyíkok között.

Martin

"Volt egyszer régen egy civilizáció, oly régen, hogy mostanra már semmi sem maradt belőle. Ebben a világban a tudósok olyan állatokat és növényeket kísérleteztek ki, amelyekkel könnyebbé tették életüket. Sajnos néhány zavart elme rossz mederbe terelte a kutatásokat és intelligens, ördögi lényeket hozott létre, melyek terrorizálták az embereket - s a civilizáció hanyatlásnak indult. Végül már csak két hatalom maradt, a Sötétség és a Fény lovagjai. A háborújukban a legféltettebb



■ Főhősünk, Will a város főterén.

gyepper egy üstökös volt, amely sugárzásával és fényével megsemmisítette és mutánsokká változtatta az embereket. Ezek a lények aztán elrejtőztek a világ legeldugottabb helyeire. Az ezt követő időkben újabb civilizációk jöttek, az egyiptomiak, a babiloniak és az inkák, de az üstökös minden 800. évben megjelent - pusztulást hozva maga után. A káosz eredetéről, az ősi civilizációról csak legendák maradtak fenn. A nagy nemzetek



■ Ime a templom, ahol az izgalmas történet kezdődik.

még nem sejtene semmit az előttük álló feladatokról, arról, hogy az utazásuk során az egész bolygót be fogják járni és a világ sorsa is az ő kezükbe kerül. Fej kell fejleszteniük karakterüket és tulajdonságaikat az üstökös által teremtet lényekkel vívott harcban. Nem minden barát fogja befejezni a küldetést: néhányan új kalandok után néznek majd. Az úton Will furcsa segítőkkel találkozik - GAIA-val, a föld szellemével, FREEDAN-nal, a lovaggal és SHADOW-val, a titokzatos teremtménnyel. Willnek hatalmas utat kell végigjárnia, ki kell derítenie az üstökös titkát és vissza kell térnie Babel Tornyaiba, hogy fényt derítsen apja sorsára. Ahova Will megy, oda követed TE is!



■ Itt mutatja be Will "távmozgató" tudományát.

A játék a szokásos módon indul: vagy új kalandot kezdünk, vagy egy kimentett állást folytatunk. Ezen kívül be tudjuk állítani a gombok kiosztását és már kezdődhet is a kalandozás. Will a harchoz egy furulyát használ, melylyel védekezni is tud. Ezen kívül fontos tulajdonsága, hogy lejtőről leszaladva hatalmasat tud repülni és az R/L gombokat használva kisebb dolgokat magához tud húzni. Feladatunk az, hogy mindenkivel beszélve folyamatosan kövessük a történet alakulását, a megfelelő helyekre eljutva vigyük előre az eseményeket és természetesen küzdjünk meg az ellenfelekkel. A játék a "Soul Blazer" hagyományait követi, azaz párbeszéd kaland és akció részeket követik egymást benne. Rendkívül sok tárgyat kell megtalálnunk és használnunk, azonkívül tulajdonságaink - energiánk, életerőnk, védekezésünk - is fejleszthetők, így lényegében egy leegyszerűsített szerepjátékról van szó.

A különböző helyszíneken a START gomb megnyomásával kérhető ki az a képernyő, ahol látjuk ellenfeleink helyzetét (radar), számát (ENEMY), a megszerzendő tárgyak mennyiségét (ITEM) és azt, hogy egy bizonyos szörny magánál tart-e valamilyen bonusz cuccot (FORCE).



■ A grafika természetesen japán stílusú.

DARK SPACE: A Sötét Úr bejáratai a villogó gömbök. Itt lehet kimenteni a játékkállást és meggyógyítani magunkat Gaia segítségével. Ha már találkoztunk velük, itt tudunk átalakulni Freedanná vagy Shadow-vá.

DARK POWER: Will, Shadow és Freedan különböző extra mozgásokat tudnak, ezek a Sötét Erők. A gombkombinációkkal előhívható mozgások néha segítenek a továbbjutásban, néha csak a harci erőnket növelik.

A játék grafikája és hangulata egészen rabulejtő, főleg a Soul Blazer és a többi hasonló stílus után. Egyedül azt tartom butaságnak, hogy a gépkönyv második felében az egész végjátást bemutatják, így elég nehéz megállni, hogy ne lapozunk a kritikus oldalra...

Martin

ILLUSION of GAIA

rózsája elvirágozott és elhervadt, csak néhány érdekes kincs maradt utánuk."

Történelünk a nagy felfedezések korában kezdődik. Egy szép napon South Cape-ből elindult egy kis csapat,

A Gaia egy olyan RPG, amellyel a kezdők is jól boldogulnak.

hogy "Babel Tornyanak" a legendája után nézzen. A csoport vezetője Olman, néhány városbeli és WILL, Olman fia. A toronyhoz érve azonban valami tragédia történt, az egész expedíció elveszett, egyedül a kis Will élte túl az eseményeket. Ő viszont semmire sem emlékezett: hogyan menekült meg, miként keveredett haza, mi történt a többiekkel. Egy dolog tuduskodott csupán az eseményekről: Will képes lett arra, hogy tárgyakat az akarásával mozgasson!

RPG KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Az ILLUSION OF GAIA Will és barátainak a kalandjait követi végig, ahogyan az elvesztett expedíció nyomát keresik. Kezdetben



■ A játék során át tudunk változni a Sötét Lovaggá.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ÚJRA ITT A JAPÁNOK KEDVENCE, A MÁSZKÁLÓS JÁTÉKOK HERCEGE!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA MAN X2



A MEGA MAN sorozat Japánban vitán felül a legsikeresebb az akció játékok között. Kicsik és nagyok várják izgalommal a rendszeresen megjelenő Nintendo, GameBoy és SNES epizódokat és azt találgatják, hogy vajon milyenek lesznek az új főellenségek. Sőt, a CAPCOM még egy pályázatot is kiírt, ahol saját tervezésű karaktereket lehetett beküldeni, hogy aztán azokat az új részekben felhasználják. Az SNES-re a legújabb Mega Man kaland az X2, de mire ezt végigcsináljátok, már itt is lesz a Mega Man 7 is - a sorozat most tart a 14. részénél (Mario csak eggyel előzi meg).

Szerintem ez a játék annyira közismert, hogy nem is kell bemutatnom nektek. A főszereplő egy bátor robot, MEGA MAN X, akit Dr. Light, a tudós tervezett. X már hosszú ideje küzd a különböző megvadult gépek ellen, a legutóbbi epizódban például a legfőbb gonoszt, Sygmat győzte le. Jópofa barátja, Zero viszont áldozatul esett és a robotszörnyek is visszatértek. Mega Man X tehát újra akcióba lép...

Az irányításról és a kezelésről nem beszélek, inkább a lényegre térnék: a program telis-tele van olyan felfedezésre váró titkokkal, amelyek a vérbeli játékosok álmai. Itt nem egyszerűen csak a lövöldözés és az ugrándozás a cél - az előző epizódban például egy olyan szuper-mozdulatot lehetett megtanulni, mint Ryu tűzlabda lövése! Ezúttal is fontos a főellenfelek legyőzésének sorrendje, hiszen mindegyikhez egy speciális fegyvert kell használni - amit előzőleg egy másiktól kapunk meg. Lássuk tehát azokat a lényeges buktatókat, amelyek a történet során előjönnek...

- Amikor a 8 főellenfél közül leverjük az első kettőt, három "szuper főnök" jelenik meg (VIOLEN, AGILE,

SERGES). Ők rejtik barátunk, Zero egy-egy darabját, így mindenképpen el kell intézni őket. Ahhoz, hogy ez bekövetkezzen, persze meg is kell találni a rejtekhelyüket.

- Dr. Light elrejtett X számára három szuperfegyvert. Ezek nélkül sok helyre nem lehet bejutni, így létfontosságú megkeresni őket! Az első dolog az AIR-DASH (Overdrive Ostrich pályáján a a Sin Wheellel kell áttörni egy falat), mellyel nagyobb tudunk ugrani, a második a G. CRUSH nevű megabomba (Morph Moth pályá-

1987: MEGA MAN (NES)...
1995: MEGA MAN X2 (SNES)

ján, az első alagútban, a lebegő szemét közelében kell elengedni a kereket, amely "leás" a padlóba), a harmadik pedig a SUPER X BUSTER ágyú (Weel Gator pályáján, az első sárga tank-ember után a plafonon lesz egy nyílás).

- Az ENERGY SUBTANK-ok nagyon fontosak, hiszen ezekből lehet újratölteni X életerejét. Kettő darab található belőle, az első Wire Sponge, a második Magna Centipede pályáján.

Martin



Ha ide álltok és a fejét lövitek, ez a robot nem lehet akadály.



A feltöltött X-Busternek egy ajtó sem áll ellen.



Mega Man a robotok "Jurassic Park"-jában.



Íme a 8 főellenség, de ez még nem minden!



Ideje elugrani a robotkar elől.



Wheel Gator
- használd az S. Chaint



Magna Centipede
- használd a Silk Shotot



Bubble Crab
- használd a Spin Wheelt



Crystal Snail
- használd a Magnet Minet



Flame Stag
- használd a Bubble Splasht



Overdrive Ostrich
- használd a Crystal Huntert



Morph Moth
- használd a Speed Burnert



Wire Sponge
- használd a Sonic Slicert

Sohasem rajongtam a sportprogramok iránt, mert az a véleményem, hogy egy sportjáték vagy jól játszható, de csúnya, vagy csodás grafikájú, de kezelhetetlen. Kivételt képez a SEGA NHL Hockey sorozata és most már az SNES új focija is, az INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Ez a foci ugyanis fantasztikus grafikájú (nem bolhák rohagálnak felülnézetben) és nagyon praktikus kezelhető (a góllövéshez nem kell varázslónak lenni) - igazi KONAMI színvonal!

A JÁTÉKTÍPUSOK

Kezds után rögtön egy terebélyes menübe kerülünk, ahol a játékfajta kiválasztása történik. A menükben az A gombbal tu-



■ Egy jól időzített fejeléssel szemben a kapus tehetetlen.



■ A védők összezavarásával kilöhetjük a "pipát".



■ Az ollózás nagyon látványos húzás, szinte védhetetlen.



■ Ha jól időzítünk, a bomba rálövés is tuti bemegy.

dunk választani, B-vel pedig visszalépni. Az OPEN GAME ponttal egy normál meccset játszhatunk, ahol mi választjuk ki a csapatot és a játék körülményeit - ezekre még

visszatérek. Komolyabb feladat az INTERNATIONAL SOCCER rész, ahol a LEAGUE és a TOURNAMENT opciók fogadnak.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A LEAGUE egy olyan körmérkőzés, amelyben 26 csapat indul 6 blokkra osztva, a TOURNAMENT helyezésért versengve. Minden blokkból az első két csapat jut tovább, így a TOURNAMENT-ben összesen 16 csapat vesz részt. A leghosszabb játékfajta a WORLD SERIES, ahol az összes induló csapat minden továbbival kétszer játszik - tehát 46 meccs után dől el a kupa sorsa.

GYAKORLÁSI LEHETŐSÉGEK

A PENTALITY KICK opcióban a tizenegyes rúgást gyakorolhatjuk. Ekkor kiválaszthatjuk a játékosok számát, vagy bemutatót kérhetünk (CPU VS CPU). Először is el kell dönteni, hogy csapatunk mely tagjai vegyenek részt a rúgásban (ehhez nézzük meg a játékosok statisztikáját). A büntetőt 3D-s nézetben rúgjuk, egyszer a játékost, egyszer a kapust irányítva. Először meg kell adnunk a rúgás/vetődés irányát, aztán megnyomni az A/B gombot. Összesen 5 helyre rúghatunk gólt - közép, jobb/bal oldal és a jobb/bal szél - természetesen a ka-

SHOOT: Gólt kell szerezni, a kapu adott részébe találva, az ellenfeleket elkerülve.

DEFENSE: A lehető leggyorsabban el kell venni a labdát a támadótól, egy hosszút passzolni előre és az ott álló játékosal lehetőleg gólt szerezni.

CORNER KICK: Szögletből kell lehetőleg gólt szerezni, vagy egyből a kapura löve, vagy közvetlenül.



EZ A JÁTÉK MINDEN FU

ÚJRAJÁTSZÁS

A SCENARIOS pont a profiknak készült, nagyon izgalmas és ötletes dolgot takar - legalábbis ilyen lehetőséggel foci játékban még nem találkoztam. Itt 9, már majdnem befejezett meccs kimenetelét kell eldönteni, melyeknél mindig egy kis történet meséli el a szituációt. A csillagok a nehézségi szintet jelölik, a számokra lépve pedig megtekinthetjük a körülményeket.

1 - Az állás 0-0, a brazilok 10 emberrel játszanak. Két perc alatt kellene megverni Amerikát.

2 - Az állás 0-1, a 9 emberre redukálódott olasz csapattal kell legyőzni Nigériát, 1:30 alatt.

3 - Dél Korea a csapatunk, a 2 góllal vezető spanyolokat kell legyőzni 1 perc alatt.

pussal ugyan ezekre a helyekre vetődhetünk. Az irányítón az 5 helyet a bal-bal/fel-fel-jobb/fel-jobb irányok mutatják. Nekem az a tapasztalatom, hogy itt a híres "focis" szólás érvényesül, miszerint "a tizenegyeset nem lehet kivédeni, csak rosszul rúgni!"

A TRAINING módban a játék kezelését sajátíthatjuk el. Itt 5 féle dolgot gyakorolhatunk, melyek a legfontosabbak a játék során. Az a lényeg, hogy a feladatokat a lehető legrövidebb idő alatt, minél több pontot gyűjtve, minél kevesebb hibázással teljesítsük:

DRIBBLE: Az ellenfeleket elkerülve össze kell gyűjteni az összes zászlót.

PASS: A lasztit mind a 10 játékosársunknak oda kell passzolni.

RÓ BOLHÁK ROHANGÁLNÁK A KÉPERNYŐN!

- 4 - Skócia-Hollandia, 1-0, 2 perc.
- 5 - A németek egy büntetővel vezetnek, de a bolgár csapat 2 perc alatt fordítani akar.
- 6 - A holland csapat mindenáron győzni akar a brazilok ellen, az állás 1-2, 2 perc.
- 7 - Az argentin csatárt ok nélkül leküldték. Az állás 1-3, képesek-e 1:30 alatt legyőzni a bolgárokat?
- 8 - Az USA vezet 2-1-re, de a kolumbiaiak nagyon erősek. Két perc áll rendelkezésre, hogy megvédjük az amerikai kaput.
- 9 - Bulgáriánk meg kell nyernie ezt a meccset, a franciáknak elég az 1-1-es döntetlen. A hosszabítás alatt ki kell csikarni a győzelmet.

KÓDSZAVAK

A hosszabb játéktípusokban minden nyert rész után egy kódot kapunk, amellyel később folytathatjuk a játékot. A PASSWORD opciónál kell ezeket beírni.

BEÁLLÍTÁSOK

Az OPTIONS menüben állíthatjuk be a féldők hosszát (TIME PER HALF): 3-5-7 perc. A LEVEL a játék nehézségi foka. A KEEPER CONTROLS-nál azt tudjuk átállítani, hogy a gép irányítsa a kapusunkat, vagy mi lássuk el ezt a feladatot is. Végül az irányító kiosztását a JOYPAD CONTROLS takarja...

IRÁNYÍTÁS

Kétféle irányítási alaplód adott, ebben a menüben állítható be. A TYPE A a kezdők-

egy irányt kell megadnunk, hogy melyik játékosat akarjuk irányítani.

LOB-emelés. A távolság attól függ, hogy mennyi ideig tartjuk nyomva a gombot. Hosszú passzoknál ajánlott.

PASS-rövid passzolás, a labda a földön gurul. Egy közelben levő társunknak adhatjuk a labdát.

SHOOT-lövés. A magasság a gomb nyomvatartási idejével állítható be.

DASH-gyorsítás. A gomb nyomása közben az irányított játékos gyorsabban fut. Ne használjuk túl sokáig, mert kifárad az emberünk.

Ha a labda nálunk van, de nem adjuk meg a rúgás irányát, a játékos felpöccenti a lasztit a levegőbe. Ezzel megzavarhatjuk ellenfeleinket.

A különböző extra mozdulatokat - fejelés, ollózás, csavarás, sarokkal emelés, szerelés - az irányító és az A/B gombok egyidejű használatával lehet előhozni, de ilyenkor fontos a labda helyzete is (a játékos például automatikusan felugrik a fejeléshez, ha éppen jó pozícióban van).

A JÁTÉKRÓL

Ha kiválasztottuk a megfelelő játékmódot, játékoszámot és a csapatokat, egy újabb menübe kerülünk. Itt a SUBSTITUTING pontban tudjuk a csapatunkat összeáll-

Végül ismét csak a bogarasoknak ott a TEAM COLOURS menü, melyben a játékosok mezéinek színösszeállítása állítható, szinte VÉGTELEN kombinációs le-



A radaron látjuk a játékosok felállítását.



Egészen életlős helyzeteket produkálhatunk.



A büntetőket ilyen 3D-s nézetben lehetjük.

NATIONAL R S T A R C E R

TBALL RAJONGÓ ÁLMA!



A játékosok meze a legapróbb részletekig beállítható.

nek való, ilyenkor az R gombbal az irányítást a lasztihoz legközelebb álló játékosnak adjuk. A TYPE B-nél az R gombot plusz

lítani. A TACTICS pontnál azt dönthetjük el, hogy a csapat (csatárok - FW, középpályások - MF, védők - DF) milyen stílusban küzdjön. DEFENSIVE: védekező, OFFENSIVE: támadó. A STADIUM-nál a fű mintázatát és háromféle időjárás formát választhatunk: SNOW - havas, FINE - napos, RAIN - esős. Itt állítható be továbbá, hogy melyik legyen a hazai - HOME és a vendég - AWAY csapat. A RULES részben azt tudjuk változtatni, hogy a program mely alapszabályokat alkalmazza, valamint a bíró személye is cserélhető! A program lényegében az összes labdarúgó szabály ismeri, és ha beállítjuk alkalmazza is őket.

hetőséggel. Ezt az opciót szintén maximális pozitívumnak tekintem, mert ennyire részletes beállítási lehetőséggel még egy játékban sem találkoztam. A SOUND részben a mono/sztereó hangzás és a közönség közbekiabálása kapcsolható ki/be.

MIÉRT JOBB, MINT A TÖBBI?

A játék grafikailag szuper, vonatkozik ez a játékosok animációjára, a sebességre és az időjárás tényezőkre is. Nagyon jól kezelhető, persze elsőre senki ne várjon csodás sikereket. Mivel a mindegyre kiterjedő beállításokkal a legtesthezállóbb játéktípus kombinálható össze, szerintem ez a foci az eddig SNES-re készültek közül a legjobb. Mivel nem játszottam végig a teljes kupát, arról nem tudok nyilatkozni, hogy esetleg csal-e a program - ezt már nektek kell eldöntenetek.

Martin

...Hogyan is kezdjek neki?! Most mindenki azt várja tőlem, hogy ha már a címdoldalra is felkerült a Csevegő és ráadásul dupla terjedelmű, akkor valami extravagáns írománnyal örvendeztessek meg minden olvasót. Ezért is határoztam el, hogy összekötöm a kallemest a hasznossal és a londoni ECTS-ről, annak körülményeiről, a hozzá kapcsolódó élményeinkről és kalandjainkról írnék néhány sort.

Kezdjük a legelején. A felszállás és a sztyuárdeszek görbe, szőrös és minimum 48-as lábai okozta sokkot Martinnal egy extra adag kóla-bor mixszel (ismertebb nevén "vadász") enyhítettük, majd Martin lenyúlta mindhármunk fém kanalát (ezzel a gyűjteménye elérte a bővös ötvenes határt), úgyhogy igen jó hangulatban töltöttük el a repülőtut. Zsolt nem alkoholizál és nem nyves a keze, ő inkább azzal szórakozott, hogy meredten egy pontra bámulva megpróbálta visszagyűrni a repülőn gyakorta fellépő súlytalanság miatt a torkán föl-le nyargalászó tízórait.

Londonban - valami természetfeletti csoda folytán - ragyogó napsütés fogadott bennünket. Ez egy kicsit gyanús volt, mert Anglia nem erről híres, de a taxik hasonlóak voltak a tavalyiakhoz, úgyhogy be is pattantunk egybe. Amikor bemondtuk a szálloda nevét és címét, a söfőr kérdően bámult vissza: ez az utca Londonban van? Jézusom, nem jó helyen járnánk?! - gondoltuk, de aztán egy szigorú tekintettel bebámuló bobby (az ottani rendőrségi alkalmazott, magyarul fakabát) meggyőzött bennünket arról, hogy mi jó helyen járunk, csak a taxis vette pénzért az iparendélyét. Nagy nehezen eljutottunk a szállodába, becammogtunk kissé elkókadva, majd újabb hidegzuhany: az előre lefoglalt szobáinkat kiadták másoknak... Gyors intézkedések következtében szereztek három szobát és sűrű bocsánatkérések közepette megkaptuk a számszörös kulcsainkat. Zsolt és Martin egymás mellett kapott helyet, én egy szinttel lejjebb lettem elszállásolva. Belépve a szobámba majdnem felrikkantottam meglepetésben: tágas nappali, franciaágy, kanapé, minibár, előmelegített törülközők... Örömeimet alig tudtam palástolni, s hogy lehűtsem magam, nemege hogy megszabaduljak az útporától, beugrottam a tus alá. Azazhogy a csont száraz zuhanyzórózsza alá, mert az istennek sem sikerült vízet fakasztanom belőle. Csavargattam ezt, huzogattam azt, majd amikor már majdnem feladtam, hirtelen a reggel mosott és brillantival belőtt hajzatomra gőzerővel spriccelni kezdett a száz fok körüli melegvíz.



Copyright by DIESEL
Guest star: ZOLEE

Miután a leforrázott hajpamacsokat valahogy visszarakasztgattam a fejemre, a lenti hallban találkoztunk, hogy meghódítsuk az esti Sohot. Gondoltam, elmondom milyen pazar lakosztályt kaptam, de aztán elhessegettem a gondolatot - még a végén át kell költöznöm. Épp amikor ezekkel a gondolatokkal küzdöttem, mondja a Martin, hogy milyen genyves jó szobája van, mire a Zsolti is helyesel, hogy neki is úri helye van. Egy köszikla esett le a szívemről... Az éjszakai London feledhetetlen élmény. Sötétedés után fény-

árban úszik a belváros, mindenhol kisebb-nagyobb üzletek, csebhók, pubok, éttermek fényei, kiszűrődő hangjai és illatai hívogatják befelé az embert. Az illatokról nekünk is eszünkbe jutott valami: dél óta csak egy cukormentes Orbitot és egy félfamentes Tic-Tacot haraptunk, úgyhogy egy régi, bevált étkezde felé vettük az irányt. Egy utcában kétszáz ember álldogált sorjában. Találgattuk, hogy a sarki zöldségeshez jött-e banán, vagy kiárusítás van-e egy Palmers boltban, de aztán kiderült,

hogy SKID ROW koncert lesz az egyik helyi szórakozóhelyen. Továbbtipegve ismét embertömeget pillantottunk meg: ők a Sylvester Stallone-Arnold Schwarzenegger-Bruce Willis-féle Planet Hollywood étterem bejárata előtt várakoztak, hogy bent 1000 ruppót fizessenek egy Sly-Burgerért. Hogy emberek mire nem képesek... Ezek után mi is végigálltunk egy 30 perces sort és elvertünk egy halom pénzt, de legalább frankót kajáltunk. Hazafelé még egy hármast-linket játszottunk a Daytona USA-n, ráhangolódásképpen a másnapi játékforgatagra.

Úgy látszik, hogy Angilában az emberek másfajta hobbiknak hódolnak, mint egy normális emberszabású. Ugyanis nulla fok körüli hőmérsékleten ingujjra vetkőzve sietnek munkába, és hobbiból állnak sorba is, ugyanis másnap a kiállítás kezdetekor legalább négyszázan tolongtak a bejárat előtt. Mi persze VIP kártyáinkkal elsőbbséget élveztünk és Zsolti az egyik nap elsőnek léphetett be a "szentélybe" (azóta nem mosta meg és aranyba öntötte a szent kétballábat).

A kiállítás egyébként vegyes érzelmeket váltott ki belőlünk. Martin végigdöngötte a Ridge Racert legerősebb fokozaton, majd halálra szivatott a Toh Shin Denen, amit a Tekkenen visszadtam neki, erre ő lefitymálta a játékot, ami mondjuk igaz, de legalább a buksimat megpaskolhatta volna, vagy valami... Ez persze a három napra elosztva játszódott le, ugyanis Zsolti is meg én is tele voltunk megbeszélésekkel, találkozókkal, úgyhogy estére köpnyi-nyelni nem tudtunk a kimerültségtől. Martin időközben átpártolt a Primal Rage-re, ahol a játéktermi verzió tesztelőjét szivatta halálra, s aztán amikor már nagyon cinkes volt a helyzet ("Ki ez a csávó, honnan tudja ez a speckókat, amiket még TOP-SECRET-ként, hét lakat alatt őriznek?"), szóval amikor a rendfenntartók már gyűrűbe fogták, akkor benézett velem a kiállítókhöz is - persze csak a nőneműekhez.

Ja, a legjobb sztorit majdnem kifelejtettem... Egyik este ismét nekivágtunk a városnak, de amint kiléptünk a szállodából, majdnem megszakadtunk a röhögéstől: egy magyar rendszámú ősrégi és le-

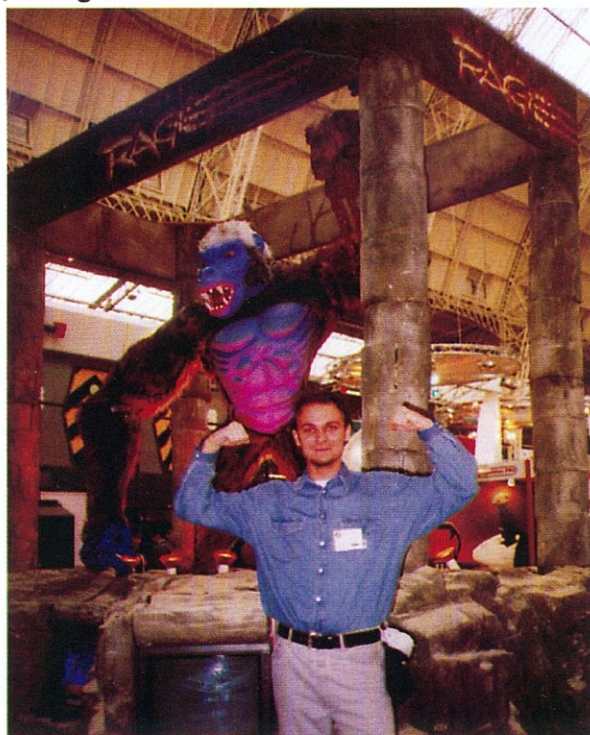
pusztult kocsit pillantottunk meg az utcán. Az autó állaga már maga röhej volt, de a poén még csak ezután következett: a kihalt utcán csak ez az egy járgány állt, a kerekei le voltak bilincselve (kábé 100 fontért szedik le róla ezeket a csinos karpereceket), az ablakai pedig agyon voltak tapétázva büntetőcédulákkal. Elővigyázatosan közelebb merészkedtünk baszk szeparatisták bombamerénylétől tartva, de amint bepillantottuk a hátsó ablakokon, rögtön megbizonyosodtunk róla, hogy ez biza' tőzgyökeres magyar verda: sertésmáj konzervek, egy vekni kenyér, SZOBI szörpök, staneszlik, BILLA nájlonszatyrok vigyorogtak vissza ránk. A szélvédő alatt rejtélyes felirat diszelgett egy fecni: "You can find me in the hotel under the name of M. Bukovszki". Szerintem azóta is bőszen keresik miszter Bukovszkit, aki már árkon bokron túl van és vígan éli életét, mint M. Zaturek.

Na, aztán a hazaut sem volt pite. Másfél óras szenvedés után együttes erővel sikerült begyömszölni a bőrdjainkba azt a 25 ALIEN-figurát, amit hamarosan a pesti bolt kirakatában láthatók majd, a fél mázsányi információs anyagot, lemezeket, CD-ket, pólókat, bűdös zonikat, tányérkészletet, gyerekruhákat, csörgőt - majd elindultunk. Épp a lift előtt várakoztam a tonnás súlyú sporttatyóm társaságában, amikor odalibben a boy és felajánlja segítségét. Nem ellenkeztem, de azért megjegyeztem neki, hogy ne olyan hevesen, kicsit heavy a pakkom, you know. A feka srác rámvillantotta Blend-a-Med-reklám fogait, hogy bizzam csak rá. Nyílik a lift, betömörülök a másik táskát rángatva, aztán gyanús zaj... Kinézek, s látom, amint a pali a töből kiszakadt kezét installálja vissza a helyére, és valami furcsa illóanyag szaga is érződik... Ezzel azonban még nem is értek véget a viszontagságok. A repülön még randább sztyuárdeszek szolgál-

tak fel, úgyhogy Martinnal ismét alkoholba temettük bánatunkat. A sör mellé jól esett volna valami sajtockska is, amit még a reggelihez szolgáltak fel. Szólunk az egyik banyának, hogy ugyanmá' hozzon egy-két adag sajtot a maradékból. Erre sértődötten odavág a kis lehajtható asztalomra egy nyamvadt, megpimpósodott, levet eresztett sajtdarabot. Azt hittem, hogy rosszul látok. El is terveztük a Martinnal, hogy halálra szivatjuk a nőcít (kérünk még egy kólát, aztán amikor kihozza, a másikunk is kér egyet, avagy duty free - értsd: vámmentesen - kérünk egy szál cigit, vagy valami egyéb ökörség), de aztán légörvénybe kerültünk és letettünk róla. Martin kurjongatott örömben, miközben a gép száz métereket esett, majd hirtelen emelkedett kétszázat, én idétlenül mosolyogtam, mint egy jóllakott óvodás, pedig legszívesebben képen vágtam volna a Martint, hogy lehet ezt élvezni, Zsolti pedig csendben pergette élete eseményeit maga előtt...

Persze gond nélkül megérkeztünk, keblünkre öleltük szeretteinket, otthon szétoztottuk az ajándékokat, felpróbáltuk az új göncöket, én kiderítettem, hogy nem is a szállodában, hanem még az üzletben elhagytam az ajándék tányérkészlet felét, meg ilyenek. Aztán most itt ücsörgök egyedül az irodában, hogy a lapzárta előtt két másodperccel még bele tudjuk préselni a legújabb híreket és történeteket az aktuális számba.

Zolee



CD 32

32. oldal

ÖSSZEÁLLÍTÁS A

TEAM 17

CD32-ES PROJEKTJEIBŐL

Ebben a hónapban egy szélesben fejlődő és a gyökereit soha nem felejthető cég négy aktuális fejlesztése kerül terítékre. A cég neve TEAM 17. Amígán kezdtek, PC-n és hamarosan a legmenőbb konzolokon folytatják, de soha nem feledkeznek meg azokról a vásárlóikról, akiknek valójában a világhírt köszönhetik, azaz az Amiga és a CD32 tulajdonosok népes táboráról. Időrendben következzenek a már megjelent illetve hamarosan napvilágot látó produkcióik.

KINGPIN - ARCADE SPORTS BOWLING



Március elején tört be a piacra az eddigi első és egyben legrealisztikusabb bowling szimuláció. A 10 figurás bowling nem tévesztendő össze a parkokban játszható kuglival: ez egy sokkal komolyabb tudást és pontosságot kívánó golyós játék. Egy hosszú kifutón kell megfelelő erősséggel, pontos célzással, sőt gyakorta csavarással minél kevesebb gurításból az összes bábút ledönteni. A kicsit döntött nézőpontból látszó játéktér, a gurító játékos mozgása, a golyó realisztikus csavarodása és 3D-s távolodása, nemeg a játékot kísérő igazi élményszámba mennek. A küzdő játékosok képességeit szabadon beállíthatjuk, akár hatan is összemérhetjük tudásukat (számítógépes ellenfelekkel is), a visszajelzési és a labda súlybeállítási lehetősége pedig csak hab a tortán. A CD32 lehetőségeit a 3D-s renderelt játékosok ké-

pei, a valóban élethű hangeffektek (ezt az tudja igazán értékelni, aki bowlingozott már valaha), nemeg egy villanásnyi intro használja ki - na nem teljesen, de manapság már ennek is örülni kell... Ennek ellenére a játék unikum a maga nemében!

FINAL OVER - ARCADE SPORTS CRICKET

Innentől kezdve a játékokról csak jövő időben beszélhetek, hiszen megjelenésük még egy-két hónapot várhat magára. Legközelebbi időpontban (március végén/április elején) lát napvilágot a hazánkban meglehetősen ismeretlen sportág, a krikett CD32-es képviselője. Végül is csak azért érdemes szót ejteni róla, mert az aprólékos kidolgozottság mintapéldája. És ezt szó szerint kell érteni: APRÓLEKOS. A szereplők a Sensi Soccer és a Cannon Fodder leszármazottai, s ezt nemcsak a méretükre, hanem mozgásaikra is érttem. A figurák ugrálnak, futkosnak, elvágódnak, hason csúsznak, ütnek - és minden mozgásfázisuk 25-30 képkockából áll majd. A programozók ezt megspékelve ráadásul humorosra vették a figurát: a műtűrök kiszólnak a nézőknek, mutogatnak egymásnak, lecsapják a kalapjukat egy-egy rosszul sikerült ütés után, stb. Kár, hogy nem jéghoki, vagy gyeplabda - nagyobb esélye lenne a Nagy-Britannián kívüli országok piacain is.



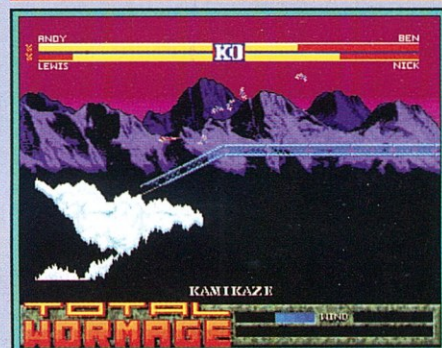
PUSSIES GALORE

Elnézést kell kérnem az 576 olvasótól, ugyanis egy régebbi számunkban tévesen írtam le a program nevét; a fenti név a helyes megszólítása a másképlős/ugrálós játéknak, amely április magasságában aratja majd babérait. A program technikai adatai és a bemutatott kép magáért beszél: a cselekmény 64 színű hátterek előtt pereg, 50 képkocka/másodperces parallax scroll ejti ámulatba a játékost, 4 hatalmas világ minden rendű és rangú teremtményével állja majd útját, s ezek mindegyike további 4-5 rézt



rejt, és így tovább. A játék gyökerei leginkább a Sonichoz és a Bubble and Squeakhoz nyúlnak vissza, hiszen főhősünkkel, egy Csizmás Kandúr kinézetű macskával itt is veszett sebességgel száguldozhatunk majd a lejtőkön, gyűjtögethetjük a gyűrűket, de közben felügyelnünk kell a pöttöm és gyámoltalan cicuskákat is, akikből valamennyit fel kell ráznunk csipkerózsika-álmukból majd elterelnünk a kijáratához. A programozók bevallott szándéka, hogy kirágassák a platform játékokat a pillanatnyi kátyúból, nehogy teljesen kommerszré váljon és felhíguljon a stílus. No persze a humor sem hiányozhat egy ilyen stílusú játékból, úgyhogy lehet készíteni a röhögő görcsoldó szert vagy röhögőgörcs oldó szert avagy röhögő görcsoldószert... Szóval készüljétek!

WORMS



És az örületnek még nincs vége, sőt most kezdődik csak igazán! Az eddigi hírekkel ellentétben nem április elején, bolondok napján, hanem csak szeptember tájékán jelenik majd meg a "Kukacok Háborúja". A játék a Lemmings és a Cannon Fodder keresztesítéséből keletkezett, hősei pedig földigiliszták. Feladatunk az lesz, hogy csapatban vagy egyéni harcosként végignyomuljunk az ellenfelekkel teli terepeken, gyűrűstéreg testünket, vagy kézi-, és légvédelmi fegyvereinket használva. Rakáték, kézigiránatók (hogy mivel dobjuk el őket, az egyelőre talány), speciális mozgások(!) és a legkülönbözőbb rejtőzködési és menekülési módszerek állnak majd rendelkezésünkre. Mindez persze milliméternyi sprite-ok segítségével kerül megvalósításra, de ez nem jelenti azt, hogy az animációk megsínylenék a kicsinyítést, sőt! Röhöghető bemozgások és hanghatások teszik fel a koronát a játék kobakjára. Lehet, hogy a '95-ös év poénpetárdája születik meg személyében?

HOKKUSZ POKEUSZ

EPIC (PC, AMIGA)

Mostanában, jobban mondva úgy két hónapja is van már, hogy kijött a piacra az űrszimulátorok űrszimulátora. Természetesen az Infernóól van szó, amely kimondva-kimondatlanul az Epic című nagyszerű (űr-)szimulátor folytatásaként jelent meg. Most néhány passwordöt ajánlunk figyelmetekbe az elődhöz:

- 1- AURIGA
- 2- CEPHEUS/APUS
- 3- MUSCA
- 4- PYXIS
- 5- CETUS
- 6- FORMAX
- 7- CAELUM
- 8- CORVUS

LITIL DIVIL (PC)

Hiába... Vannak játékok, amelyek jók és könnyűek, és vannak jók és nehezek. Ez utóbbiak közé tartozik a Lital Divil. Főleg azok érdemlik meg e cheatet, akik kitarítottak mellette mindmáig az irtózatossági foka ellenére. Szóval a programot a következővel indítsuk el (NAGYON FIGYELJÜK A KIS- ÉS NAGYBETŰKRE):

divil KmCINpOcKot MEANING Nicole

Ha sikeres volt a művelet, néhány gombkombináció áll majd rendelkezésünkre:

- F1:** szintatlépés
- SHIFT + P:** átmehetünk a szobákon, a falon
- SHIFT + T:** az energiánk a maximumra ugrik

MAD TV (PC, AMIGA)



Nem sokunknak adatott meg a lehetőség, hogy egy TV csatorna műsorszerkesztőjeként jobbnál jobb műsorokkal szórakoztathassuk a közönséget. Álmunk ezzel a játékkal részben valóra vált; csak azért részben, mert azért sok mindent kihagytak az igazi kemény televíziós életből. Azonban itt is, mint az ilyen típusú játékoknál ál-

landóan gondot okoz a soha meg nem szűnő pénzszükséglet. Am a valóságtól eltérően, ennek VAN elenszere. Ehhez menjünk be a "movie agency"-be. Vegyünk egy olcsóbb filmet, vagy hozzunk vissza egy általunk birtokoltat - a lényeg, hogy legyen valami a kicsi zöld bőröndünkben. Itt az egeret (nyilat) vigyük a bőrönd jobb alsó sarkába - lehetőleg az árnyéka -, amire elvileg egy név nélküli film ikonjának kell megjelennie. Nyomjuk meg a gombot. Ezáltal a bőröndünkben lévő film átalakul erre a név nélküli, s nem marad más hátra, mint ezt eladni és ezáltal egy csomó pénzt szerezni. A művelet többször is megismételhető. De aztán jó filmeket adjatok le, OK?



MIGHT AND MAGIC III (PC)

Használjunk egy DEBUG parancsot és máris könnyebb dolgunk lesz. (Ne feledjük, ehhez előbb be kell lépünk a játék directoryjába).

-NX.M (az "X" a kimentett játék nevét jelenti; ezt természetesen be kell helyettesíteni. Az "M" a kitorlesztést jelöli.)

- L
- E 2F8D FE FE FE
- E 2F85 FE FE FE
- E 2F89 FE FE FE
- W
- Q

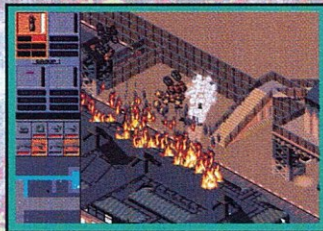
MORTAL KOMBAT (minden gépre)

A legkönnyebb módja, hogy legyőzzük Scorpion, hogy menjünk messze tőle és várjuk meg míg felénk hajítja a horogját. Ebben a pil-



lanatban egy előre ugrással teremtünk előtte, s "mutassuk" meg neki mit is tudunk mi valójában, szóval a speciális ütéseinket. Ezután már nem lesz kedve hajigálni tőbet, az biztos!

SYNDICATE (AMIGA)



Lám, lám, még egy ilyen játéknak is vannak trükkös szavai. Ezeket barátomnak, Döményi Szabolcsnak küldöm, ki nagy szerelmese e programnak, mely így minden biztonnal még élvezetesebb lesz. E kódszavakat, helyesebben kódmondásokat, mint csapatnevet kell megadni/beírni. Háromféle csalási lehetőség áll rendelkezésünkre:

- **"ROB A BANK":** 100.000.000 dollárral kezdtek.
- **"TO THE TOP":** bármelyik országban játszhatok.
- **"WATCH THE CLOCK":** az idő a szokottnál gyorsabban telik. Ez feltalálással kapcsolatban fontos, hiszen így szinte minden misszió után új fejlesztésekkel találjuk szemben magunkat.

WING COMMANDER 2 (PC)

Emlékeztek még a februári számban leközlött csalásra? Egy kedves olvasónk még egy kiegészítő gombkombinációt küldött el hozzánk. Tehát így néz ki az egész: "w2 Origin"-nal indítunk és a kapott találatok kevesebb sebet okoznak. És most jön az újdonság: ha becéltoztunk egy űrhajót és egyszerre megnyomjuk az **ALT** és **DEL** gombokat, egy csinos kis villanásnak, azaz a becélzott űrhajó robbanásnak lehetünk tanúi. Mielőtt azonban belevágnánk a Kilrathi birodalom megtépázásának, figyelmeztetnem kell benneteket: ha ezt a kódot úgy nyomjuk be, hogy nincs célpont kijelölve, akkor a mi darabjaink repülnek majd szanaszét az űr végtelen mindenségében.

REUNION (PC)

Szeretnék nagyon-nagyon sok pénzt? Kivánságokat könnyen valóra válthatjátok, méghozzá egy DEBUG paranccsal (abban könyvtárban ahol mentés file-ja található):

- NSPIDYSAV.1**
- L
- E 398C FF FF FF
- E 3990 FF FF FF
- E 3994 FF FF FF
- E 3998 FF FF FF
- E 399C FF FF FF
- E 39A0 FF FF FF
- E 39A4 FF FF FF
- W
- Q

Ezután soha többé nem lesz a pénzre gond, hacsak nem vesszük problémának azt a tényt, hogy belefulladásunk, annyi lesz belőle. Most már csak az ásványokra kell odafigyelni, de ez már a TI dolgotok.

PINBALL FANTASIES (PC)



A következő kódszavakkal kisebb-nagyobb előnyökre tehetünk szert. Ezeket a pályá kiválasztásakor - tehát a kiválasztott pályá options képernyőjén - a **"CHEAT"** szó beírásával aktivizáljuk.

- GREET:** üdvözlőve leszünk.
- EARTHQUAKE:** hibalehetőség törölve.
- EXTRA BALLS** (kihagyással a két szó között): hét labda.
- SNAIL:** a játék sebességének lassítása.
- FAIR PLAY** (kihagyással a két szó között): vissza a normális kerékvágásba (csalások deaktiválva).

Rácz Gyula

Úgy tűnik, a Power Drive hamarosan a Doom sorsára jut, ugyanis két hónapon belül az ATR már a második olyan játék, mely eme nagy előd nyomdokaiba kíván lépni. Mindezt azonban minden negatív felhangtól mentesen mondhatom, mivel (a Rally Championship után) az ATR nagyszerű kidolgozásával és hangulatával méltó utódnak bizonyult.

EZ A RALLY EGY KICSIT MÁS, MINT A TÖBBI

A Team 17 programozói időben ráéreztek arra, hogy a sorban harmadikként megjelenő játék lehet akármilyen szép is, ha semmi extrát nem tartalmaz, hamar elfelejti a közönség. Ezért egy újítással mutatják be az autóversenyt: az ellenfelek nem csak tudásukat mérhetik össze a több mint negyven pályán, hanem fegyvereket is bevethetnek e győzelem érdekében, ezért nem árt, ha jó előre felkészülünk egy hátulról, orvul közelítő, hőkövetős rakétára vagy hirtelen felbukkanó aknára (aminél nincs bosszantóbb). Természetesen "tisztá" versengésre is van lehetőség, ilyenkor a játék legelején az Arcade pontot kell választani, míg a harchoz a Battle és a League nyújt lehetőséget. De mivel az egyes pontok között nem csak ennyi a különbség, lássuk mindegyiket részletesen...

LEHET BENNE VERSENYEZNI SPORTSZERŰEN...

- **ARCADE:** ebben a pontban a normális, megszokott verseny szabályai szerint mérkőzhetnek meg az ellenfelek. Legelőször a



Kikerülöm az aknát, erre elémugrik egy szikla.

pályákat kell kiválasztanunk (SPORT, CANYON, FOREST), melyek egyenként hét szakaszból állnak. Természetesen nem csak ennyi pályát kell teljesítenünk, de a többi helyszín titkos, csak a 21 ismert szakasz teljesítése után választható. Mivel mindegyik pálya más jellegű, értelemszerűen az autókat is más és másféleképpen teszik próbára. Nem csoda hát, hogy a ver-



Csak tudtam, minek a mezo közepére egy bíd.

seny előtt gépünket is ki kell választanunk. A 4X4 JEEP főleg terepen használható ki, a FORMULA SPECIAL aszfaltra épült, míg a HYDRA BUGGY mindkét típusú pályán megállja a helyét. S ez még mind semmi, ugyanis autókat tuningolni is tudjuk a motor, a váltó, a gumik és a karosszéria tekintetében mindig, míg a turbó, a szervókormány és a felfüggesztés esetlegesen választható, egy-egy futamra szóló berhelés.



Gyerünk fiúk, ne maradjatok le!

... ÉS ÁLLIG FELFEGYVERKEZVE IS

- **BATTLE:** ebben a pontban két játékos küzd egymás ellen a kiválasztott helyszínen, pályán és autóval. Ungancsak beállítható a játék sebessége, hogy legyenek-e felvehető aknák és rakéták, mennyi kis bukkanó legyen a pályán, hány futamban



Itt ott felbukkan néhány rejtett reklám is.

VISSZA A JÖVŐBE - AZ AUTÓVERSENYZÉS KÉT

kelljen jobbnak bizonyulni, valamint hogy egy-egy futam megnyeréséhez hány pontot kelljen összegyűjteni. Természetesen a pályákon bónusz tárgyakat is felvehetünk, amelyek egyrészt versenyautóink irányíthatóságát javítják (tapadás, gyorsulás, végsebesség, sérülések kijavítása, esetleg mindezek egyszerre), anyagi tartalékainkat növelik, másrészt rakétákat, aknákat rejtnek, összezavarják ellenfeleink irányítását, avagy mágneses erővel egymáshoz vonzzák az autókat, és így tovább.

- **A LEAGUE** pont gyakorlatilag az előző kibővítése, melyben 3-6 versenyző mérheti össze erejét, körmérkőzéses rendszerben.

DE MILYEN AZ ÖSSZEHATÁS?

Az ATR valójában nem csinál mást, csak feleleveníti a régi jó "felülről nézős" autóversenyeket, a '90-es évek elvárásainak megfelelő színvonalon. Autóink irányítása a realitás és az arcade tökéletes keveréke, a kocsik kellő mértékben tapadnak és farolnak a kanyarokban, pörögnek az olajfoltokon, fröcskölik a vizet a tócsákban. Nem kell folyton a sebváltóval bibelőd-nünk, mivel ilyen szerkezet csak a tuningoláskor bukkan fel, hanem a játék folyamán a gép játékonan átveszi annak kezelését, nekünk csak a tűzgombot kell nyomnunk. A zene és a hangok kellemesek, bár nem kiemelkedőek. Mindezeket összevetve a játékot mindenkinek ajánlom egy könnyed kikapcsolódás erejéig.

576 KByte ÉRTÉKELŐ KIADJA: TEAM 17

ALL TERRAIN RACING

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■

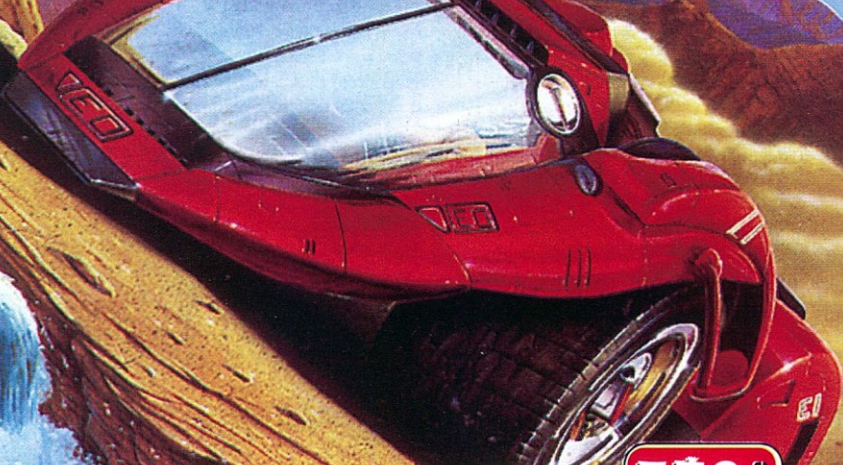
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 84%

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

ATR

All Terrain Racing



576 KByte



SADO-nak szó szerint tenyérbeMAZO a képe.

Örömmel értesítem az egybegyűlteket, hogy megszületett a kis BC RACERS, Chuck Rock és Indicar első gyermeke. Születési súlya kettő lemez, hossza nyolc mega a winchesteren. Ami azonban a legfontosabb: nagyon vidám, mozgékony és egészséges. Mint a boldog szülők elmondták, a gyermek akkor fogant, amikor Millstone Rockafella meghirdette világkörüli motorversenyét, melynek fődíjazal az Ultimate Boulderdash Bike-ot, a világon páratlan, ultracool bringát tűzte ki. Nem csoda hát, hogy a földkerekség legmenőbb figurái mind jelentkeztek a versenyre, mert ilyen lehetőség az életben csak egyszer adódik.

ELŐRE A MÚLTBA FÉLE MEGVILÁGÍTÁSBAN



Boes, de nem veszünk fél stopposokat.

AZ IRÁNYÍTÁSHOZ NEM KÖ BUNKÓ

A résztvevőknek nyolc pályát kell teljesíteniük, melyek a legkülönbözőbb helyszíneken lettek kijelölve. Van itt sivatag, dzsungel, barlangrendszer, tűzhányók belseje, és így tovább. A futamokat négyféle nehézségben indítják, így mindenki kiválaszthatja, hogy melyik kategóriában érzi magát esélyesnek. Egyszerre természetesen ketten is indulhatnak a többi ellen, ilyenkor osztott képernyőn folyik a küzdelem. Utasításainkat billentyűzetről (Q, A, <, > az irányításhoz, TAB a verekedéshez, Space a turbóhoz), egerrel (numerikus - a verekedéshez, dupla bal click a turbóhoz), vagy joystickkel közölhetjük a versenyzőkkel. Ha a versenyzők elfáradtak, a P gomb megnyomásával lefagyaszthatják a versenyt egy kis pihenő erejéig. Ez alatt nézőpontot is változtathatunk a két játékos üzemmódnál, az F6-F8 (első képernyő) illetve F9-F11 billentyűkkel (alsó térfél). Ha csak egy induló van, az F12 megnyomásával teljes képernyőn követhetjük az eseményeket - ilyenkor függőlegesen megnyúlnak az alakok, az irányítópanel is kissé átalakul.

Ha már a képernyőn tartunk, lássuk, mi mindent olvashatunk le róla. Legfelül látható a *léskép*, amelyen színes pont jelzi játékosunkat (éjszakai futamokon még a fényszóróink csóvját is láthatjuk a könnyebb tájékozódás érdekében). Alul balról jobbra a következők láthatók: *jelenlegi helyezésünk*, a *felhasználható turbógyorsítások száma* (ez valójában egy extra adag



Vizslát írjuk, a célvonalnál találkozunk.



Hé Elvis, kapesold már be a légkondit!



Játékosaink között van egy "Tégla" is.

abrak a dinoszaurusz-hajtóműnek, mely ennek hatására gyorsabban fut) és a *járgányunk állapota* (ha a dinó teljesen csontvázá válik, akkor már nincs mit tenni). Ez az érték az ütközésekkel és verekedés közben bekapott találatokkal csökken, feltölteni pedig a célvonalnál felállított depóban lehet, melyben hajtóművünk jól belakmározhat a direkt e célra elhelyezett húsdarabokból, ezzel kapván új erőt. Majd leolvasható a *megtett körök száma és ellenfelünk ereje* (akkor, ha valakinek nekimegyünk vagy leütjük). Ha teljes képernyőre kapcsolunk, a legfontosabb adatokat akkor is le tudjuk olvasni, úgy mint a helyezésünket és a turbót, valamint láthatjuk a térképet is.

CÉLSZALAGOT NEM MINDEN KÖKORSZAKI SZAKIT

Ennyi elég a kezelésről, lássunk néhány konkrét tippet. A legfontosabb az, hogy semmiképp ne legyünk utolsók, mert akkor újra kell játszunk a futamot addig, amíg nem érünk el jobb helyezést. Összesen háromszor ismételtethetünk, utána kiesünk a versenyből. Ennek elkerülése végett a játék elején lehetőség van párost válasszunk, amelyiknek elég gyors kocsija van, mert különben nagyon nehéz dolgunk lesz. A szereplők illetően tulajdonságáról a karakterválasztásnál a Space megnyomásával kérhetünk infót. Akárhogy is döntünk, a turbóval mindig szert tehetünk egy kis extra sebességre, ami azonban legjobban az egyenesekben használható ki, használjuk tehát okosan. Egy ilyen töltetet nem árt a befutóra tartogatni, amikor egy villámgyors hajrával több helyezéssel is előrébb léphetünk. Ugyancsak megéri a szinte minden pályán megtalálható tereleutakat igénybevenni, amelyekkel

szintén növelhetjük esélyeinket annál is inkább, mivel a többiek ezt a csalást nem veszik igénybe. Annál többször találkozhatunk azonban verekedő ellenfelekkel, amely taktikát nekünk sem árt alkalmaznunk, mert extra pontokat kaphatunk érte. Sok sikert!

Ancy

576 KBYTE ÉRTÉKELŐ KÍADJA: CORE

BC RACERS

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás:

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 78%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PC ÉRKEZÉSI

CYCLONES

Manapság szinten minden számban foglalkozunk kell a legendás Doom utódaival, amelyek elárasztották és lassan megfojtják a piacot. Kevés kivétellel igen negatív hangnemben muszáj szólnunk róluk, mivel messze elmaradnak az előd paraméterei mögött. Ezt vagyok kénytelen megállapítani az előzetes képek alapján állati jó, a kész játék alapján azonban bűn rossz



CYCLONES-ről is, amelyet az **SSI/MINDSCAPE** páros neve fémjelez. Na nem mint-ha a grafikával vagy a hanghatásokkal/zenével lenne bajom, mivel ezek az átlagosnál egy fokkal jobbra sikerültek, de a kezelés olyan felháborítóan rossz, hogy tönkrevágja a játékélményt. Nem a már megszokott Doom-billentyűket használja, ami önmagában még nem is lenne baj, de egyszerűen kell a billentyűzetet és az egeret használni a haladáshoz, az ajtónyitogatáshoz és a tüzeléshez. És ahhoz képest, hogy CD-n jelent meg, egy már megszokottnak mondható hi-tech intro és átvezető képsorok mellett semmi extrát nem nyújt. Kár, hogy a korrekt grafika nem párosul valami ötletes történettel és jól funkcionáló kezeléssel. Így csak közepes.

X-COM: TERROR OF THE DEEP

Alighogy beszámoltam róla a Hírekben, már meg is érkezett az **X-COM: TERROR OF THE DEEP**, a **MICROPROSE** által másfél éve kiadott UFO második része. Az új epizódban a tengerek mélyén több millió éve hibernált álmukat alvó, de nemrég életre kelt idegen civilizáció harcosaival kell felvonnunk a küzdelmet, akik a Föld lakosságát akarják hatalmuk alá vonni. Csapatok folyamatosan bújnak elő évmilliók rejtekeiből, komoly tengeralatti bázisokat építenek ki, és már alig van hátra néhány nap a vezérük, a Nagy Álmodó teljes felépüléséig, ami a végítélet lenne a földi civilizációnak. Mi ismét a már megismert szer-



vezet, az X-Com fennhatósága alatt tevékenykedünk, de eszköztárunk jócskán kibővült és idomult a vizalatti harcokhoz (tengeralattjárók, vizalatti tankok, gázszal működő fegyverek) - persze mindezek irányítása az UFO-ban már megszokott metódusokra épül. Ha azonban az UFO-t nehéznek éreztük, akkor ez az epizód egyenesen lehetetlennek fog tűnni. Az játék intelligenciát szimuláló adatbázisa kibővült és a grafika is előnyére változott. Bővebbet a következő számban.

DISC WORLD

Mi kell egy frankó kalandjátékhoz? Először is egy remek sztori, ami köré a cselekmény épül, aztán egy jól kitalált főszereplő és a mellékszereplők hada, akik első látásra belopják magukat a játszani vágyók szívébe, nemeget tetszetős grafika, hanghatások, esetleg beszéd, és nem utolsó sorban egy áttekinthető és jól megkomponált játéktér, amin a játékos az elkövetkezendő néhány hetet eltölti. Ha mindez megvan, akkor biztosított a siker. Így van ez a **PSYGNOSIS** régóta várt produkciójával, a **DISC WORLD**-del is, amely egy hazánkban csak szűkebb körben ismert író, Terry Pratchett által kitalált világban játszódik. Főszereplője egy flúgos és munkáját halálosan komo-



lyan vevő varázsló, aki Ankh-Morpork városát szeretné megmenteni egy elszánt sárkányroham elől. A játékban a legfurcsább teremtményekkel hoz össze bennünket a sors, kacagtató animációknak lehetünk tanúi, összetett, de nem lehetetlen feladványokat kell megoldanunk - mindezt 256 színű, mesterien megrajzolt hátterek előtt, a CD-s változatban pedig folyamatos beszéd közepette tehetjük. Leírása a jövő hónapban!

SUPERFROG

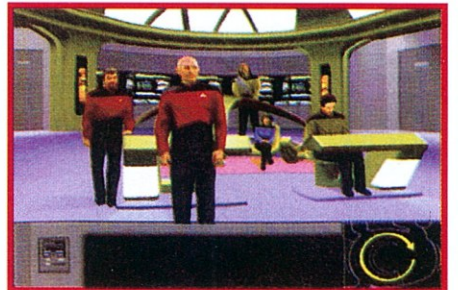
A **TEAM 17** nem kapkotta el az Amiga játéktörténelem egyik prominens képviselőjének, a **SUPERFROG**-nak a "megpécésítését", hiszen csak most, majd' másfél évvel az előd megjelenése után dobta piacra a konverziót. Ugyan a VGA grafika az Amigán már megszokott sebességű finomsccrollal van mozgatva és a programozói gárda esküszik rá, hogy ez a PC-n valaha készített legjobb mozgatórutin, de a grafika egyéb elemei leginkább a C64-es szintjét súrolják. A hátterek primitívek és elnagyoltak, a sprite-ok túlnőtlül lepusztultak és



egyáltalán: alig történik valami a szinteken, a három-négy sprite mocorgásához viszonyítva óriási üres terek tátonganak a képernyőn. A 4-4 zónára osztott 6 világban számtalan ellenfél gyűjtőjében kell gyöngyöket és bónusz-bígyókat gyűjtögetnünk, a rejtett pályák és a csak trükkökkel teljesíthető szintek adják a játék egyedüli értékét. A szint-kódok is csak minden 2-3. pálya után jönnek elő, addig újból végig kell játszani a már ismert pályákat is. Valaha Amigán nagy durranásnak számított, de eljárt fölötte az idő - a PC nem erre lett kitalálva...

ST: THE NEXT GENERATION

Ha azt mondom Star Trek, akkor nagyon sokan felkapják a fejüket kis hazánkban. Az égi csatornákon több sorozat is ment/megy a komoly múltra visszatekintő filmből, de nagyon népszerűek az ezek alapján készült figurák, képregények, csecsebecsek is. Hát még a számítógépes játékok! Erre apellálva adta ki a **MICROPROSE** idei második nagy durranását, a **STAR TREK: THE NEXT GENERATION - A FINAL UNITY** című stratégiai és kalandjátékot. Mivel az előző epizód, a Star Trek: 25th Anniversary nem hozott túl nagy sikert, ezért semmit nem bíztak a véletlenülre a Microprose és a Spectrum Holobyte szakemberei: a tévésorozat epizódjaira épülő történetet, igazi CD-s hangulatot és remek játszhatóságot gyúrtak bele az új részbe. A teljes egészében digitalizált szereplőkkel készített játékban Picardot és legénységét irányítjuk, akikkel fel kell fedeznünk a környező univerzumot, idegen civilizációkkal kell felvonnunk a kapcsolatot és végső célként egy misztikus tekerccset kell megtalálnunk, amelyen az emberiség sorsát érintő információk vannak. Aki szerette a tévésorozatot, annak feltétlenül, aki nem ismeri, annak mindenképpen meg kell ismernie!



AMBERMOON



Majdnem két évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy az időközben angoltól német székelyűvé vált **THALION** kiadja Amiga 500-asra is az **AMBERMOON**-t, amely annak idején az 1200-asra készült egyik legszebb és legkomplexebb RPG-nek számított. Ebből a változatba is belepakolták az előd jellemzőit: 350 különféle tárgy, hihetetlenül változatos és szemet gyönyörködtető grafika, egyszerű kezelés, animált szörnyek tele különleges képességekkel és jellemvonásokkal. Az 500-as képességeihez mért a 3D-s grafika mozgató sebessége, színekben és ízlésességben azonban messze felülmúlja bármelyik vetélytársát. Röviden az előtörténet: az Amberstarban már megismert gonosz főisten, Tarbos rettenetes tettekre készül, hatalmas meteoritok tucatjait indítja el egy védtelen planéta és társadalma ellen, aminek még legtapasztaltabb mágusai sem tudnak dacolni az örült isten hatalmával. Vagy mégis? Egy fiatal srác, haldokló nagyapja unszolására úgy dönt, hogy megpróbál szembeszállni a világot egyre jobban elborító káosszal - őt és a köré csoportosuló csapatot fogjuk a játék során irányítani. A lemezkezelés nehézsége miatt csak hard-diskkel rendelkezőknek ajánlott.

SOCCER SUPER STARS

A **FLAIR** ismét "méltót" alkotott régi nagy híréhez: a **SOCCER SUPER STARS** című produkciójukkal visszazökkentek a régi kerékvágásba, a pocskék játékok kiadói közé. Nem is tudom elképzelni, hogy emberek hogy rendelkezhetnek ilyen kevés önkritikával, avagy pont fordítva: ilyen sok önbizalommal. A fociprogramok eddigi pozitívumai (a szinkódos játékosjelölés a pályán elfoglalt szerepük jelzésére, a változatos mozdulat sorok a kapuralövésnél, a vérpezsdítő hanghatások, bekiabálások, üdvözlőalkalmak, a korrekt és könnyű



kezelés) **NINCSENEK** benne a játékban, viszont ezek ellentéte többször is előfordul (alig lehet megkülönböztetni a játékosokat egymástól, az üdvözlőalkalmak inkább nyöszörgésnek hallik, a kezeléssel pedig inkább ne is beszéljünk). A játék egyedüli, de egyben óriási pozitívuma, hogy az eredeti változatot egy valódi bőr Mitre focilasztival együtt lehet kapni, ami már önmagában is megéri az árát. Ezt hívják árukapcsolásnak: a Flair egy profi bőrlabdához ad egy DD-s lemezt, amit bárki szabadon felhasználhat...

SKIDMARKS 2



Gondolom mára már mindenkinek ismerősen cseng az **ACID SOFTWARE** neve, pedig egy éve még csak egy poros ausztráliai kisvárosban voltak nagymenők. Aztán kiadták első, és azóta is emlékeztető játékukat, a Skidmarksot, és egycsapásra világ-híreik lettek. Azóta sem tétlenkedtek, hiszen gőzerővel dolgoztak a játék folytatásán, a **SKIDMARKS 2**-n, amely most végre megjelent és ismét szuperre sikerült. Minden régi extrát meghagytak (apró és fürge járgányok, farolás és féknyomok a talajon, osztott képernyős megjelenítés), sőt még fel is tupírozták és újabbakkal egészítették ki őket. Most már akár hárman is játszhatnak egy gépen a játékkal (3 részre osztott képernyőn), az eddigi féltucat pálya 24 féle terepre egészült ki, a koszik - elegendő memória esetén - akár utánfutót is húzhatnak maguk után, sőt négykerekű tehének (!) is száguldozhatnak a salakon. A veszett tempó egy fikarcnyit sem lassult, még az osztott képernyő sem hátráltatja a sebességet, sőt a 8-10 játékos egyidejű összezúfulóddása sem okoz ricegést vagy sebességesökkenést. Profi ötlelet, profi kivitelezés, biztos siker!

TFX

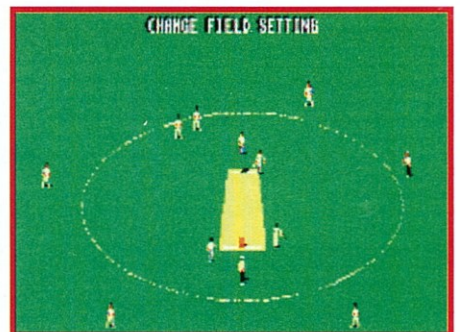
Először nem hittem a szememnek, amikor megérkezett a **TFX** Amiga változata. Nem tudtam elhinni, hogy 1200-ason is lehet olyan sebességet produkálni, ami a PC-s verziót oly játszhatóvá tette. A hosszas felszállási procedura után (bejelentkezés, feltankolás, misszó ismertetése, stb) azonban ismét megállt bennem az ütő. Az **OCEAN** fejlesztői mindent elkövettek annak érdekében, hogy a sebesség élvezhető legyen, de ezért komoly áldozatokat kellett hozniuk: ha folyamatos akciót



szeretnénk, akkor a fedélzeti műszerek képe egyenlő a zéróval, a táj csak igen alacsony részletesség mellett mozog úgy ahogyan folyamatosan, a repülő objektumok képe pedig csak emlékeztetőből ismerhető fel. Az meg egyenesen szegénytelen, hogy a játék küldetései szinte pontról pontra megegyeznek a Combat Air Patrolban látottakkal. Egész egyszerűen ez túl nagy falat a gép képességeihez mérten. Ha pedig nincs hard-diskünk, el se kezdjük a játékot, mert a 7 lemez cserélgése pillanatok alatt elveszi a maradék kedvünket is. Félreértések elkerülése végett a bemutatott kép A4000-es gépen készült...

INTERNATIONAL TEST SERIES CRICKET

A **GRANDSLAM** egyik legnagyobb dobása a sportjátékok frontján a Nick Faldo's Golf volt, amely igazi eseménynek számított az Amiga történetében. Most is sportosra vették a figurát, amikor a hosszú nevű **INTERNATIONAL TEST SERIES CRICKET**-et dobták piacra, amely azonban minden bizonnyal csak a brit kontinensen számíthat babérokra. Mivel ezt a sportot csak névről ismerem, ezért csak a külalak alapján tudok róla véleményt alkotni, a szabályok pontosságáról nincs adatom. Szóval a külső: a figurák digitalizáltak, de mozgásuk nagyon akadozó, 4-5 képkockából áll egy-egy bonyolultabb mozdulat is. Szerintem élvezhetőbb lett volna kézzel rajzolt, és kicsit pontosabban megformázott szereplők alkalmazása. A képernyőváltások ügyesek és szint visznek a játékba. A hanghatások felejthetőek, a tömeg morajlása pont olyan, mint amikor egy óriási kagylót szorítunk a fülünkhöz. A menük adatait mondjuk nem értem, de átláthatók. Mindent egybevetve annak a 2-3 krikettfanatikusként, aki feltehetőleg olvassa az újságot, merem ajánlani.



A 21st Century Entertainment neve szinte már egybeforrt a számítógépes flipperjátékokkal, s úgy tűnik a pinball örületeikre változatlanul még mindig van kereslet. Legutóbb ismét a CD-ROM drive-val rendelkező PC-seket örvendeztették meg, ezúttal a Pinball Fantasies "megdeluxosításával".

A Deluxe jelző - csakúgy mint az első résznél - most is négy új pályát jelent, azonban ezúttal ez a négy pálya valóban tartalmaz újításokat, tehát voltaképpen új, különálló programról van szó. A Pinball Dreams Deluxe változata óta a játék külalakján nem történt változás - talán mert már kihozták a maximumot a PC-ből - tehát akár játszhatunk HI-RES felbontásban is, amelyet a már megszokott options menüben állíthatunk be. (A pályaválasztásnál F5-tel léphetünk ide.) A játék ismétlésére most nem is fecsérlem az időt, inkább egy kis kedvcsináló következik az új pályákhoz.

JAILBREAK

Ez talán a legötletesebb pálya. Egy börtönigazgatót alakítunk, a cél tehát (természetesen a kulcsszavak betűinek a felvillantásával), hogy minél több embert tartóztassunk le (ARREST), ezek bűnösök legyenek (GUILTY), elítéljük őket (a sentence rampre felítve a golyót), s így megtöltjük a börtönünket. A dolog nehézsége, hogy a rabok időközönként szökni próbálnak, s ha nem riasztjuk az őrséget (GUARD), ezt meg is teszik.



PINBALL FANTASIES DELUXE

TARANTULA

Ezen az asztalon egy óriás pók "becserkészése" és etetése a feladatunk. Ehhez először a bal járatnál lévő 3 padet kell felvillantani (ez egyben egy újabb TARANTULA betű kigyulladását eredményezi), majd az etetéshez ezután ki kell ütnünk a golyót a kinyílt ball trapbe. A pálya legfőbb újítása a multi-ball funkció, amelyet úgy érhetünk el, ha a FANG rámpáról felül sikerül kiütnünk a golyót. Ez az üzemmód valójában csak két golyót jelent, de ha az egyik golyó leesik, egy adott ideig kapunk helyette másikat. A scrollozó képernyő miatt persze ez a funkció nem a legélvezhetőbb, hiszen két golyót természetesen nem tud egyszerre követni a képernyő, így mindig csak a lentebb lévő fogjuk látni.

KICK OFF

A focipályán a cél a gótszerzés. Ehhez előbb ki kell gyűjteni a GOAL szót, majd belőni a golyót a kapuban lévő ball trapbe. Ezzel a KICK OFF betűt tudjuk felvillantani, ha pedig ezt a szót teljesen kiraktuk, a TARANTULA-hoz hasonlóan egy visszazámlálás kezdődik, ameddig két golyóval, azaz multi-ball módban játszhatunk, s minden eltalált pad 500,000 pontot ér. Egyébként ha kétszer kirakjuk a SUB szót, olyankor is kapunk egy második golyót a baloldali kilövő nyílásba, tehát így is játszhatunk dual módban, de akár meg is várhatjuk, míg a játékban lévő golyóink leesik.

ütni a golyót. Ahhoz hogy nyerjünk, legalább két egyforma figurát kell megállítanunk.

Végül azok egy tipp: a TARANTULA kivételével az összes pályán elég szűk rés van hagyva a golyó leesésére, tehát ha látjuk hogy például a jobb oldalsó kijáraton gurul lefelé a golyó, még nem kell lemondanunk róla, csak meg kell emelnünk a

jobboldali kart, s a megfelelő időben az asztalon egy rántással visszapöccinteniünk a golyót a játéktérbe.

A program értékelését azt hiszem a bevezetőben már meg is tettem, azt viszont el kell még mondanom, hogy most sem győztem csodálni, milyen muzsikát voltak képesek a SpiderSoft-os srácok egy PC-ből előcsalni. A CD-ROM nyújtotta lehetőségeket azonban ezúttal egy cseppet sem használták ki: nincsenek animációk, nincs semmilyen extra dolog, csupán a főmenü alatt hallható négy CD soundtrack emlékeztet rá minket, hogy valójában CD-ROM-mal játszunk.



JACKPOT

A kaszinóban csak úgy röpöködnék a milliós tétek, nem is csoda, hogy itt a legkönnyebb a HighScore listára felkerülni. A rulettetés vagy a kockvetés azt hiszem senkinek sem fog gondot okozni, s a legfelső kártyajáték sem túl bonyolult, csupán arra kell fogadni, hogy a következő lap alacsonyabb (LO), vagy nagyobb (HI) lesz-e. A félkarú rablóval viszont kicsit nehezebb a játék: ehhez először ki kell rakni a REELS szót, majd a COIN trapbe kell

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PINBALL FANTASIES DELUXE KÍADJA: 21st Century Entertainment

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

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

lehet újat felmutatni, hiszen életszerűségüket már szinte csak az igazi automaták múlják felül.

PSYCHO Pinball

Mindaddig úgy tűnt, a flipperjátékok terén a 21st Century Entertainment császársága biztos pilléreként áll. Most azonban a Codemasters-nek sikerült egyetlen jól irányzott bombával ezt az egyeduralmat romba döntenie. A bomba játékuk neve pedig: Psycho Pinball.

A Fantasies Deluxe és a Psycho Pinball első ránézésre úgy tűnik, mintha egy cégtől származna, grafikailag ugyanolyan felbontásokban

említette Martin, az asztalt végre jobbra-balra lehet rángatni, az összehatás tehát már majdnem olyan, mintha játéktérben lennénk. A konzol változatot színesítő különálló kis ügyességi részek a PC-s verzióból kimaradtak, ám így eggyel több lett a kis képernyőn játszható játékok száma. Sajnos sok tippre most itt nincs hely, de legalább azt közkincsé teszem, hogyan lehet elérni az aljátékokat:

dába ütjük annyiszor a golyót, míg ki nem nylik a lejárat, azaz a MAZE összes betűje kigyullad, majd löjük be a pincébe a golyót. Ott vagy egy meglepetést találunk, vagy a kriptából kell kijutnunk a helyes koperső kombináció visszajátszásával.

WILD WEST

A vadnyugaton az "ugorj el a vonat elől" játékhoz először fel kell ütnünk a golyót a patkó rámpára, majd onnan a rodeó rámpára, s ezzel a módszerrel fel kell villantanunk az ENGINE szó összes betűjét. Ha ez meg van, löjük a golyót a baloldali alagútba. A kaszinózáshoz ki kell gyűjtanunk a francia kártya négy lapját, majd belőnünk a golyót a kaszinóba. Ezután Blackjacket játszhatunk vagy a már a Fantasies Jackpot pályájánál említett HI-LO game-mel játszhatunk.

THE ABYSS

A tengeren természetesen mi mást tehetnénk, mint horgászhatunk. Ehhez mindössze ki kell raknunk a RAY szót, majd felütnünk a golyót a jobboldali csöbe. A kriptás meglepetéshez hasonlóhoz lesz szerencsénk, ha kibetűzzük felül a TAIL szót, majd sikerül a golyót a bálna szájába juttatnunk.

A játék tehát maximálisan élet-hű, így ritkán fordul elő, hogy egy golyóval órákig játszanánk. Mindemellett viszont a kezdőknek is biztosít sikerélményt, hiszen legkönnyebb fokozaton a szavak nagy része már ki van rakva, s csak egy-két betűt kell a játékosnak összeszedni. A program CD-n és floppy-n is kijön, ám a CD-s verzió csak néhány extra animációval nyújt többet. Jelenleg tehát úgy tűnik, ez az a flipper, ami mindenkinek az igényét kielégíti.

Vári Zoltán



élvezhetjük őket, az options menükben pedig ugyanazokat a dolgokat állíthatjuk be. A Pinball Dreams szerián viszont az utóbbi időben az ötlettelenség jegyei kezdtek mutatkozni. Ezzel szemben a Psycho Pinballt betöltve az ember először azt sem tudja ki kívül van: a jóval hosszabb pályák minden részén rampák, folyosók kanyarognak, s mindenütt golyócsapdák vannak elszórva, amiket első nekifutásra az ember észre sem vesz. A mátrix-képernyőn szinte minden ütészénel látható valamilyen animáció, s mindegyik játékasztalnak megvan a maga játéka a játékban, amelyeket szintén a mátrix-képernyőn játszhatunk. Minden pályán végre igazi multi-ball effektet hozhatunk elő, ami egyszerre három golyóval való zsonglorködést jelent. A zene ugyan nem szól olyan tisztán mint a Fantasiesnél, ám annál jobban paszszol az automaták atmoszférájához. A hangeffektek mindegyike nagyon eredeti és élethű, s a játékmenetet sokkal több digitalizált beszéd tarkítja. Mint ahogy azt a SEGA verziónál már

THE FUNFAIR

Ez a vidámpark a fő pálya, ugyanis ha az egyes sátrakhoz tartozó ábrák világítanak, a sátrakon keresztül átléphetünk a többi három asztalra is. A vursliban az ügyességünket az "itt a piros, hol a piros" játék poharas változatával kamatoztathatjuk. Ehhez először a pohár-célpont eltalálásával ki kel gyűjtanunk mindhárom poharat, majd belőnünk a golyót a szellemvasútbá. Erősségünket pedig szkanderrel tehetjük próbára; ezt úgy érhetjük el, ha a golyót a Tornado rámpa melletti csatornába beütve kirakjuk a STRONG betűt, majd a baloldali rámpával próbálkozunk.

TRICK OR TREAT

Ezen a boszorkányos pályán szellemeket üldözhetünk, vagy kriptákban kutathatunk. A szellemlovászathoz rakjuk ki a ZAP szót, majd üssük a be golyót a baloldali ajtón. A kriptába lejutni úgy tudunk, ha először a tökfes csap-

576 ^{KB} ÉRTÉKELŐ

PSYCHO PINBALL KÍADJA: Codemasters

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

STREET FIGHTER II TURBO



AZ ELSŐ KÉPEK A JÁTEKBÓL!

Kicsit meglepődtem, amikor megérkezett szerkesztőségünkbe a GAMETEK demo CD-je - a legújabb Street-epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO félkész verziója volt ugyanis rajta. Abszolút nem értettem, hogy ha az OCEAN most adja ki a NEW CHALLENGERS-t, akkor a SUPER TURBO miként került a GAMETEK-hez? Főleg az kódos, hogy minek mind a két változatot kihozni PC-re? Mindegy, a verekedős programok rajongói most legalább el lesznek kényeztetve, úgys mindig a PC marad utoljára - a SSF2T PC-s átíratának megjelenési ideje április 14.

A PC-S VERZIÓ LESZ A HARMADIK...

A SUPER TURBO eddig csak játéktérmi és 3D0 változatban volt fellelhető (ezek 100%-osan megegyeztek), a konzolos megjelenést még nem is tervezik. Eppen ezért nagy előnybe került a PC, hiszen a számítógépes átíratokat mindig a végére szokták hagyni. Rádadásul úgy látom a demo-verzió alapján, hogy a GAMETEK óriási gondot fordított a tökéletes megvalósításra, beleértve ebbe a grafika és a hangok minőségét is. Lényegében minden apró részlet átkerült a PC-re, amit a játéktérmből át lehetett hozni. Lássuk tehát, hogy mit tudtam kihámozni a demóból.

MÉG TÖBB ÚJDONSÁG!

A SSF2T lényegesen jobb és bővítettebb, mint a NEW CHALLENGERS. A szereplők képei teljesen



■ A tűzlabda már nem akadály Ryunak.



■ Mindenki tud új mozdulatokat, Ryu például ezt az ütést.

újra lettek tervezve, sokkalta keményebb és vadabb külsőt vettek fel (nézzétek meg a "Vs" képet). Új a karakterválasztó képernyő is, a vesztesek arca pedig veszélyesen ki van dekorálva. A demóban egyelőre nem voltak zenék, de a hanghatásokat és a beszólásokat (ez a verzió már mindent bemond) kivétel nélkül ledigitalizálták, nagyon jól szólnak. Csak két szereplő közül (Ryu, Chun Li) tudtam választani, de a ruhák színeit már lehetett változtatni és működött a játék legnagyobb újítása, a SUPER kivégzés is! Jól hallottátok, az új játékban egyfajta "kivégző" mozgást lehet csinálni, amittől sokkal izgalmasabb lesz a bunyó. A kép alsó sarkaiban egy SUPER feliratú csíkot láttok - ha sok speciális mozgást csináltok, ez szépen feltöltődik. Ekkor kell beadni a szereplőnként változó speciális mozgást (az egyik speckót kell duplán beadni), s egy szuper animáció és egy óriási robbanás kíséretében az ellenfél végleg lefekszik!



■ Chun Li új helikopter-rúgása nagyon látványos.

AKUMA BEMUTATKOZIK

Ha megnézték az intró képeit, egy új figurát veszték észre: ő AKUMA, a világ legnagyobb harcosa, M. Bison rettegett ellenfele. Egy speciális fogás bevitelével az utolsó ellenfélnél - tehát Bionnal - megjelenik Akuma, összeveri Biont és vele kell majd megküzdeni. A 3DD verzióban már kipróbáltam egy olyan titkos kódot is, amellyel Akumát lehet játékosnak választani! Akuma Ryu és Ken mozgásait tudja, de van dupla lövése is amelyet a levegőben(!) is meg tud csinálni!

Végül az igazi megszállottak kedvéért szólnék a teljesen új mozgásokról is, melyeket újra meg kell tanulni, emiatt még a profik sem fognak unatkozni. Minden figura tud valamit, amivel az eddigi gyenge pontjaik "kivédhetőek" és végtelen számú új kombó fejleszhető ki. Van, akiknek jobb ütése, van aki-



■ A szereplők képe egészen csodálatosra lett rajzolva.

nek rúgásai vannak. Néhány esetben jobban tudjuk irányítani a speciális mozgást, vagy jobban tudunk védeni támadásokat. Lényegében az összes karakter megváltozott olyannyira, hogy egész nagy meglepetések jöhetnek ki a meccsek során. Egy a baj csupán: a PC-nek nem erőssége az ilyesfajta grafika mozgatása, így az animáció és a scroll kicsit rángatózik.

Martin

BEST BUY, AVAGY A U.S. NAVY FIGHTERS ABSZOLÚT MEGÉRI AZ ÁRÁT!

U.S. NAVY FIGHTERS

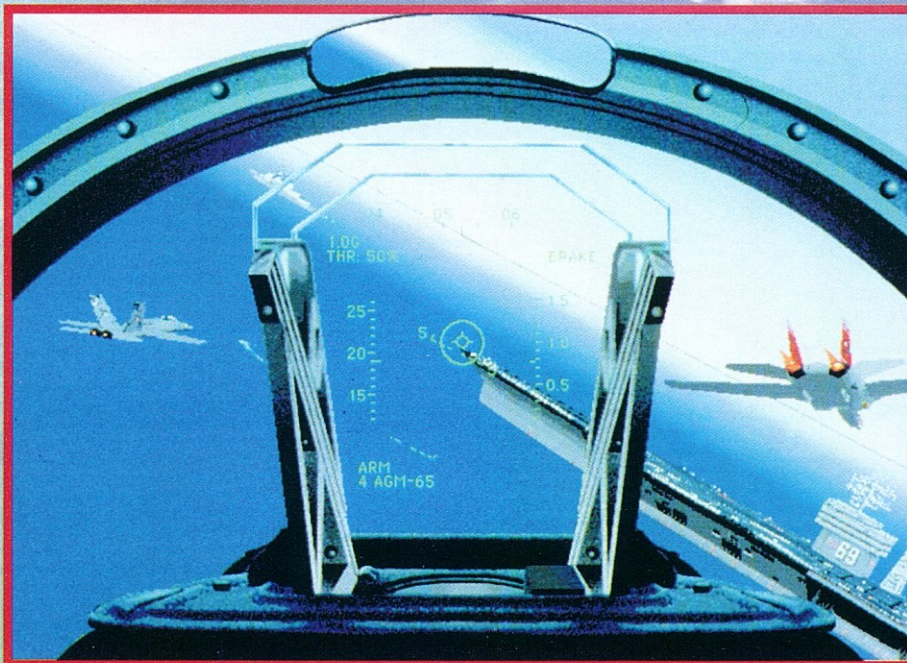
U.S. Navy Fighters, vagyis az Egyesült Államok Haditengerészetének Vadászai. A cím alapján hónapok óta találgattam, milyen érdekességekkel fog majd meglepni az EOA. A Fleet Defendert ugyan már törölni a vinyómról, de emlékeim velem kapcsolatban még nem tompultak el. Az alapos felkészülés ellenére számomra rengeteg meglepetéssel szolgált az U.S.N.F. (Már csak azért is, mert az első CD-s anyag, amiről írhatok). Hasonlóan a Fleet Defenderhez, itt is egy filmmel indulunk. A főmenü választó gombjait egy gyönyörűes SVGA felbontású Tomcat fotóra telepítették. Ismerkedem a gombok felirataival, vajon melyiket érdemes indításként nyomni. A választó-mező alsó harmadának középsőjére bökök, mire az nyomógombhoz illően elmozdul, s kattyan. Rövid töltötetés után a "See Vehicle Info"-ba kerülök, ahol megismerkedhetem a programban fellelhető összes struktúrával (44),

egyéb járművel (8), hajó- illetve vízi járművel (13), légvédelmi alkalmatossággal (2+9), helikopterrel (3), bombázóval (14), és vadással (18). (Zárójelben, ahányat összeszámoltam.) A vadászok közül az A-7E, az F-104 (hogy került a programba, nem értem!), az F-14B, F-22, F/A-18D, és Su-33 (!) azonnal repülhető, illetve kipróbálható (fly).

A vadászokról egy-két kivétellel fényképet is mutatnak (mint a Tornado szimulátorában), de a fent felsorolt eszközök mindegyikével, tetszőlegesen forgatható és nagyítható, 3D-s grafikán, illetve 3 oldalas részletes leíráson keresztül ismerkedhetünk. Miután kigyönyörökdöttük magunkat, javasom, hogy a következő lépés a "Configure Hardware" legyen! Először én sem hittem a programhoz mellékelt kézikönyvnek, és kacérkodtam az 1024-es felbontással. Kétségtelenül gyönyörű állóképeket produkált, de rá kellett jönnöm, hogy ha kínlódás helyett élvezkedni

akarok, akkor lejjebb kell adnom igényeimet. Hogy mennyire? Géptől és egyéni ízléstől függ, mert viszonylag nagyobb felbontásban is szaggatásmentesé tehető a mozgás, ha a textúrákat (ki)kapcsolgatjuk. Erre szerencsére menet közben is nyílik lehetőség, így egy idő után jól beállítható az optimum. Ha ezzel is végeztünk, nyomás "Play Single Mission", jöhet a próbakör. Újabb képernyő és menü, melyen 13 előregyártott feladat közül választhatunk. Elsőre nem bonyolítom, "Basic Flight", bökés a ferde csíkos "Mission Box"-ra. Képernyőváltás, majd olvashatom a "Mission Brief"-ről, hogy a hordozó, melyről indulok, az USS EISENHOWER CVN69, a dátum január 4, a helyi idő 17:40, és az időjárás "clear". OK után a "Mission Map"-on húz-gálhatom tetszés szerint az ikonokat, vagy módosíthatom a "text buttons"-szal a feladat tartalmát, illetve szövegét. Újabb OK, majd az "Aircraft Selection" képernyőn egy "jól álcázott" (nincs száma, se neve) hordozóhajót látunk felülnézetben, 6 repülőgéppel a fedélzetén. Látott már az olvasó ősembert doronggal a kezében, napszemüveggel az orrán? Ha látott volna sem biztos, hogy azonnal kiszúrja, mi az a furcsaság a képen, ami nem illik oda. Csak érezte volna, hogy "sántít" valami...

A képet nézegetve először hasonló történt velem is. Elég meglepő látványt nyújtott a Su-33 és F-104 a fedélzetén. A Su-33 jelenléte később magyarázatot kapott, de a Starfighter létjogosultságát ebben a környezetben, azóta is kutatom! "Arm Plane"-ra bökve haladunk tovább, s jutunk a "Load Ordance" képernyőre. Az itt látható fegyverzet választó panelek számomra rendkívül tetszetősek, ugyanakkor funkcionálisan is a maximumot nyújtják. Nagy élvezettel tervezgetem rajta gépem rakományát, tartalék üzemanyag készletét. Ami nagyszerű, az többnyire egyszerű. Itt sincs semmi túlbonyolítva, ugyanakkor minden a helyén van és a lényeg látható. Esetleg szívesen láttam volna még az egyes függesztmények helyzetét a szárnyakon, illetve a gép hasán, de ez már tényleg csak amolyan "kötőzködés". (Furcsának tűnhet, de valahol itt kezdtem megszeretni ezt a programot, pedig ekkor még én sem tudtam, hogy a java bőven hátra van!) "Fly"-ra bökve kezdődhet az annyira várt repülés.





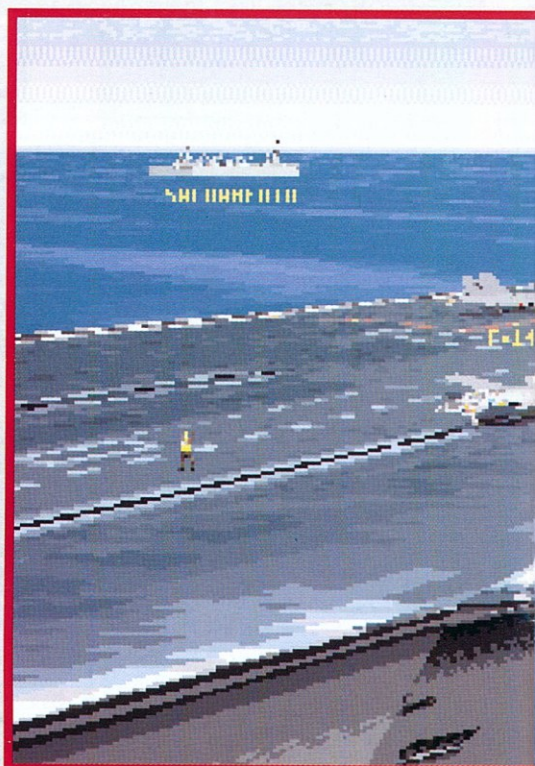
HÁT GYEREKEK, EZ MARHA JÓ!

Bekapcsolom a robotot. Most már kételkedem, hogy műszerfal nélkül hagyott az EOA, ezért intenzív keresésbe kezdek, vajon hol lehet? Némi fejvesztett nyomkodás után rádöbbenek, hogy komplett műszerfalat hiába keresek, viszont egyenként előjött minden, mire a repülés közben szükségem lehet: a kívánt műszerek kis ablakokban jelennek meg. Remélem, ezt olvasva most



NA, AKKOR HÚZZUK A HASUNKRA A BOTKORMÁNYT!

Egy F-14-es kabinjában ülök. Ami elsőre feltűnik, hogy a Fleet Defenderben megszokott remek műszerfal itt elmaradt, helyette csak a szűk kilátást biztosító keret uralja a képernyőt. 4 megán csak a szimpla hajóorr látható, de 8 megán egy egészen más világ tárul elénk. A hajó fedélzete nagyságrendekkel jobban kidolgozott, a sárga mellényes "cat officer" pedig kézjelekkel tudatja, hogy onnan kintről is nagyon klassz, amit éppen néykedem. Rádiómon hallom, amint a torony vagy a megfigyelőm éppen cseveg, de mert ilyen minőségben vagy színvonalon ilyen még nem volt alkalom hallani, az újszerű élmény teljesen magával ragad és ahelyett, hogy nyomnám magam fel az égbe, csak elbűvölten ülök, és megbabonázva hallgatom. Régen nem tapasztalt érzés kerít a hatalmába, szobám falai köddé válnak, s úgy érzem, valóban egy felszálláshoz készülő gép fedélzetén vagyok. A HUD-on még ellenőrzöm, hogy a fékszárnyak kitérésben vannak-e és már izzítom is a malac pörkölőt. A gép orrát lenyomja a féktelen erő, majd a katapult gőzfelhőt húzva maga után, kiló az ég felé. Miközben a RIO örömeiben kurjongat a hátam mögött (legszívesebben én is ezt tenném, de nekem most dolgom van), behúrom a futókat, majd 200-as sebességnél a fékszárnyakat is. Kikapcsolom az utánégető fokozatot, és a prés nyomása alól felszabadulva, fejem forgatásával végre körbenézhetek. Mögöttem a távolodó hordozó, körülötte pedig a kísértőhajók. Szép, szép, de én még mindig a rádiózás gyönyöreinek hatása alatt vagyok, úgy látszik ez a program a fülemlen keresztül fog levenni lábamról. Utánégető be, balra bedöntök, azután amikor már élére állítottam gépemet, húzom hasamra a botot, amennyire csak tudom. Hallom, amint megindul az oxigén, a RIO mögöttem szenved, s gondolatban szid is talán a vad manőver miatt, végül a tartós 7G feletti terhelés hatására látásom elmegy feketébe, megszűnik a kívüljáró, csak a szívem dobolását hallom, kis híján elájulok... Bot koppanásig előre, látásom kitisztul, majd a negatív terhelésnek megfelelően jön a vörös kód és a szívdobogás.



senki sem gondolja, hogy "hát biz' akko' má' ez nem is az igazi", mert elárulom, hogy később, a hatalmas repülések és légcsaták közben egyszer sem vettem észre, hogy hiányozna bármi is! Nem is hiányzik, mert szinte minden ott van az orrom előtt, a HUD-on.

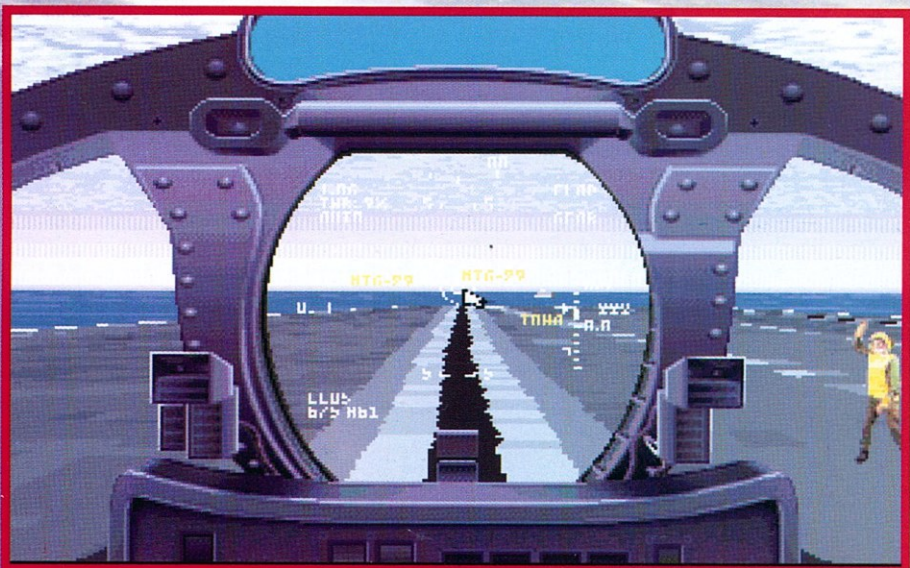
A HUD

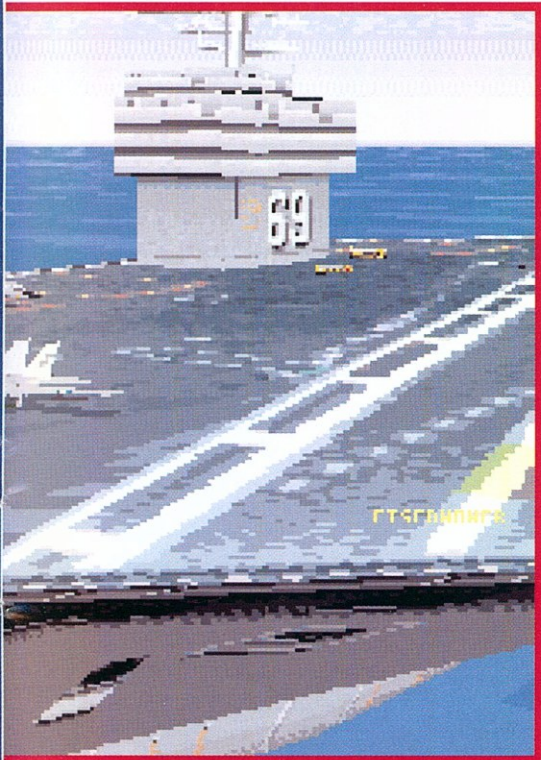
Legfelül a repülési irány (heading), és a felfelé mutató kis nyíl: a waypoint indicator. A jobboldali függőleges sáv a digitális kijelzéssel, a szokásnak megfelelően, a magasságmérő (altitude). Alatta, az "R" betű utáni szám a célpont lőtávolságát (range to target), a "C" a kijelölt célpont sebességét (+: közelít, -: távolodik), az "A" pedig a hozzánk viszonyított helyzetét (left or right) mutatja. A magasságmérő mellett balra, azzal párhuzamosan időnként látható egy skála (ha van élesített fegyver és kijelölt célpont), melyen a felső osztás, az aktív fegyver maximális hatótávolságát, az alsó a minimálist (amelyen belül még hatásosan indítható) jelzi. A jobbira kifelé mutató nyíl a célpont ezen értékek közötti helyzetét jelöli. Ha hiányzik a nyíl a két osztás közül, illetve

ezeket kívül esik, felesleges pazarlás a tüzelés. Baloldalt fent a terhelésmérő G-száma, alatta a hajtómű teljesítmény %-os értéke. A baloldali függőleges skála a digitális kijelzéssel a sebességmérő, melynek jobb oldalán, a balra mutató nyíl a corner velocity indicator (átései sebesség). Ettől lentebb az aktív fegyver, illetve a találati valószínűségének kijelzője (%) található. Középen a pitch ladder, a bólintási szöveget mutatja.

AZ ALAPFUNKCIÓKON TÚL

A következő kijelzőkre csak később találtam rá, de célszerűnek tartom most bemutatni őket: ha a radaron (ez egérrel) kijelölök egy célpontot, megjelenik a célkurzor (talpára állított négyzet). Amennyiben a kijelölt rakétám is látja már a célt, a célkurzorban megjelenik egy sarkára állított négyzet is. Céltávolság, illetve hatótáv ellenőrzése után akár már lehetne is durrantani, de FIGYELEM! HA A KÉT NÉGYZET KÖZEPÉN KERESZT IS VAN, A BEFOGOTT CÉL A SAJÁT KISÉRŐD! A gépjármű célzógyűrűjének működését még egyetlen (általám ismert) programban sem írták





NO ÉS A TÖBBI MŰSZER

RWR (radar besugárzás jelző) [Shift-5]: a kereszt középpontja gépünk helyzete, s ehhez viszonyítva jelennek meg a rakéta- (pont), és radarforrás- (négyzet) szimbólumok. Felbontása, érzékenysége, a műszer alján látható "+, -" gombokkal állítható.

Radar: ahhoz hogy láthatóvá váljon, a [Shift-9]-en kívül be is kell kapcsolni az "R"-rel. Többféle üzemmódban dolgozik: RWS (kereső), és TWS (célkövető). Az üzemmódváltás automatikus. A radar-jel négyzetéből kiinduló kis farokból lehet következtetni annak haladási irányára. A kijelölt célpont jele két párhuzamos pálcika közé kerül. "Y"-nal a "Historical mode", "I"-vel az "IR-sensor", és "M"-mel a HARM rakétához szükséges üzemmód kapcsolható. Ezekon kívül van még egy úgynevezett "Authentic", és "Standard" Radar Crt is...

A Flight Envelope [Shift-1]: ez is egy nagyon érdekes "műszer", NEM TÉRKÉP, mint ahogy a felületes szemlélő gondolhatná! Meglepett, mert eddig még csak hasonlót sem láttam. Gyakorlatilag a repült gép paramétereibe enged betekintést repülés közben, egyenlőre azonban nem jöttem rá, hogy minek is kell ez nekünk (pedig a kézikönyvben több oldalt is szántak rá)...

Target [Shift-4]: a kijelölt célpont azonosítására szolgáló ablak. Az MFD tetején kiírja a célpont típusát, a jobb felső sarokba pilótájának kikép-



zetségi fokát (ha nincs: novice, 1: average, 2: experienced, 3: ace). Ez alatt a betűjel ha A: attack (támadó), N: neutral (útvonalat repül, nem foglalkozik veled, például utasgép), E: evade (kitérő), A: attack player (speciális támadó), E: evade player, C: crash (sérült, zuhanó). További adatok ezen az ablakon: jobbra fent a függőleges csík a célpont sérülési fokát, a jobb alsó sarokban található szám a távolságát, és a bal alsó sarokban lévő adat az irányát jelzi.

NAVigációs Info [Shift-6]: Az előre megtervezett (mert arra is van ám lehetőség!) forduló pontok adatai. A robot a kijelölt ("W"-Shift-W) waypointra repül. "ETA" az elérési időpontot mutatja percben, másodpercben.

Systems [Shift-7]: a felületi rendszerek állapotáról tájékoztat. THR: hajtómű teljesítmény, TEMP: hajtómű hőmérséklet, OIL: olajnyomás,

B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S

Billentyűzet:

- 1 : 0% tolóerő
- 2 : 25%
- 3 : 50%
- 4 : 75%
- 5 : 100%
- 6 : 100% + utánégető

Numerikus billentyűzet:

- 1 : bal lábkormány
- 2 : középp
- 3 : jobb
- Shift E: katapult
- A : autopilot
- N : HUD mód, NAV és fegyverzet
- W : következő forduló pont
- Shift W: előző waypoint
- D : sérülések
- U : IFF barát-ellenség lekérdező
- Shift [: HUD fényerő
- Shift] : HUD fényerő
- Ctrl-Z: print heading to nearest enemy aircraft

- Ctrl-A: print heading to nearest friendly aircraft
- Ctrl-X: print heading to nearest enemy ground target
- Enter: célpont válaszó balról jobbra
- ' : a közeledő célpont központi kiemelés a képernyőn (csak ha látható az objektum)
- T : target next object by distance
- Shift T: target previous object by distance
- R : radar be-ki
- I : Infra vörös kereső választása
- H : HARM kereső választása
- Y : radar History üzemmód kapcsolója
- +/-: zoom
- ' : radar érzékenység
- : : radar érzékenység
- [] : fegyverzet választó
- Space: tűzgomb
- Tab: Tűz a gépágyúval
- Ins: chaff
- Del: flare
- J : rádió zavarás

- Shift J: külső tank ledobása
- Shift K: levegő-föld fegyver oldása

Parancsok:

- Alt 1 : Go Straight For 5 Second
- Alt 2 : Break Left 180 Degres
- Alt 3 : Break Right 180 Degres
- Alt 4 : Break Low 70 Degres
- Alt 5 : Break High 70 Degres
- Alt 6 : Left Approach To target
- Alt 7 : Right Approach To Target
- Alt 8 : Low Approach To Target
- Alt 9 : High Approach To Target
- Alt T : Choose Formation Type: Echelon, Line Abreast, Line Astern
- Alt H : Choose Formation Spacing: Horizontal 500 ft, 2000 ft
- Alt V : Choose Formation Spacing: Vertical 500 ft, Same 500 ft
- Alt C : Choose Formation Control: Medium, Loose

- Alt E : Engage Targeted Object
- Alt R : Engage Targeted Object, Remain in Formation
- Alt P : Protect Me
- Alt D : Disengage
- Alt B : Bug Out (Go Home)
- Backspace: műszerfal keret ki-be
- Shift 1 : Envelope ablak
- Shift 2 : Hátra nézet ablak
- Shift 3 : Other nézet ablak
- Shift 4 : Célpont ablak (csak ha a radar ablakban ki van jelölve)
- Shift 5 : RWR ablak
- Shift 6 : NAV ablak
- Shift 7 : Fegyverzet ablak
- Shift 8 : System ablak
- Shift 9 : Radar ablak
- C : Idő gyorsítás
- Ctrl-P: Szünet
- Ctrl-Q: End Mission
- Ctrl-C: Exit to DOS
- Esc: Pull-Down Menu

meg ilyen tökéletesre! Remekül mutatja például a fordulókban, hogy hova célozzak előre, de ugyanilyen szemléletes a gyűrűn belül futó "céltávolság jel" is. Még soha nem használtam ilyen nagy élvezettel gépágyút légi harcban, mint most!

Navigációs módban, a magasságmérő alatt az "R" után a kijelölt waypoint (navigációs pont) távolsága, "T" után pedig annak elérési ideje látható. Leszállás közben a repülési irány indikátor (középen az apró kör, a három kis "peccsel") mellett megjelennek az ILS (leszállító műszer) szokásos szaggatott (függőleges és vízszintes) vonalai. (Tökéletes műszer, egy későbbi repülésnél a robot olyan ködben is leszállt a segítségével, hogy a hajót csak akkor láttam meg, amikor már közvetlen fölöttem voltam!) Akkor jó a besiklási szög és irány, ha ezek a vonalak keresztbe összeálltak a kis kör közepén. A magasságmérő belső oldalán ilyenkor a vario méter jobbra mutató nyílja látható és a maximális függőleges sebességre figyelmeztető kis "pecek". A futók (GEAR), fékező horog (HOOK), fékszárny (FLAPS), féklapok (BREAK) kitolt állapotáról a zárójelbe tett feliratok figyelmeztetnek a HUD-on.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

U. S. NAVY FIGHTERS KIADJA: EOA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

ÖSSZHATÁS

95%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4-8MB HD: 17MB VIDEO: SVGA CPU: 486+
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HYD: hidraulika nyomás, FUEL: üzemanyag, +EXT: póttartály.

Weapons [Shift-7]: a fegyverzet...

AZ ETALON?

Időközben gépem lerepülte első gyakorló útvonalát, készülődik a leszálláshoz. Izgatottan várom mi történik, nekem mikor kell közbeavatkoznom. Végig megy a duma, a hajóról kiváló segítséget kapok, de a robot követi az utasításokat, kár lenne belenyúlnom, gyanítom, hogy csak rontanék a profi bejövetelem. Így is van, a gép magától, gyönyörűen leszáll.

A programba egyszerű feladatokat építettek, az 5-ös gyakorló repüléstől totál lehidaltam, mert szövegben leírja, hogy hogyan várja el tőlem, a "Puga-csov-Kobrá" (aki nem tudná, ez a Su-27-es légibemutatókra tartogatott nagy attrakciója, és bár állítólag először egy F-14-essel csinálták meg, akkor is fantasztikus műrepülő figura).

Már kiemeltem, de nem tudok szabadulni a háttér-szövegelés élményétől! Nem gondoltam volna, hogy a sound annyire fel tud dobni egy programot. Ezután ez lesz a mérce, és nagyon fog hiányozni más programokból...

- SZJVC -

Lassú, monoton taglejtéssel egy utolsót kattintott az egérrel, majd egy ügyes mozdulattal kihalásztá az egér golyóját, s lenyelte. Alattomos pillantást vetett a monitorra, ahol már az Endsequence ment, s egy eszelőset rúgott a hevenyészve összeszerelt minitoronyból kiálló videokártyába. Az eredmény nem maradt el: a hangkártyával együtt tövestől kiszakadt az eddig oly hűséges vesás kártya... Apró villanás, s kihúnyt a monitor halovány fénye, s szinte ugyanebben a pillanatban szakadt félbe a zene. De ő már nem bánta. Ahogy a monitor kihúnyt, s a hangok megszakadtak, tekintetéről valami idegen szürkeség emelkedett fel, s így már egész emberszerűnek tűnt a füstölgő alaplap, vezetéknyalábok és ezüstsínű CD lemezek között. Ekkor megmozdult, s tett egy lépést az asztal felé, ahol egy kis tálkán pohárka krisályvíz és néhány fehér tableta szerénykedett. Hirtelen bevett egy marékka, s gyorsan ráivott két korty vizet. Elbotorkált az ágyig, s mély álomba zuhant. Ő volt az, aki az első között végigjárta a Goblines 3-t. S hogy mi történt vele azóta? Pihent, pihent és pihent. Lassan kigyógyult a Goblines 3 okozta károsodásból, s ismét beilleszkedett a társadalomba, sőt még egy barátját is sikerült beszereznie. Úgy nézett ki, végre rendeződnek a dolgok körülötte, s a Goblines 3 megmarad a múlt egy sötét darabkájának. De nem így történt...

ELSŐ KÉRÉS: KI AZ AZ AZIMUTH ÉS KIK AZOK A BOOZOKOK?

Professzor Azimuth, a híres tudós, aki a városka alsó szintjén él, befogadott egy kis



Ahol a gondok kezdődtek: Azimuth háza előtérben egy időtlen bämészkodóval.

Boozok-ember keveréket, Woodruffot. Azimuth fura tanokat hirdetett, miszerint el fog jönni a "Schnibble", aki eltörli a városban diktátorként uralkodó elnök és jobbkeze, Bigwig hatalmát, a magas adókat, a bozookok alárendeltségét. Egy esős napon Azimuthot házában meglepték, s épp csak annyi ideje maradt, hogy Woodruffot - fején a Viblefortzerrel - a szennyládába dugja... Bigwig vitte el Azimuthot ismeretlen helyre, s Woodruff plüssmaciját szitává lőtte. Ez épp elég indok, hogy mi is végeznünk akarjunk vele.

Jómagunk, azaz Woodruff a Viblefortzernek köszönhetően néhány óra alatt megnövünk, s az apróska csecsemőből fiatal "emberré" válunk. Először egyik magunkhoz a gombot a

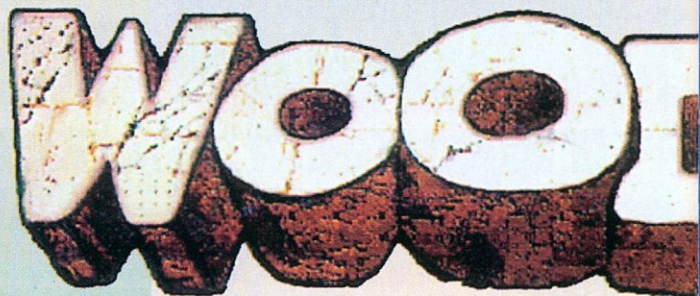
földről, amiről Woodruffnak szegény plüssmacija jut eszébe. Beszélgessünk el az itt áll-dogáló úrral, akitől megtudjuk, hogy J. F. Sebastian, a híres kritikus tud valamit az itt történekről (értsd: Azimuth házában), s őt a Wino's bárban találjuk. Induljunk el jobbra, kapjuk fel a dobozt, rúgjuk ki alóla az anyát, majd vegyük fel. Az aljas koldus elhitheti Woodruffal, hogy a savas folyón nyugodtan átkelhet... Hát nem. Bosszúból vágjuk hozzá az anyát, mire ő egy pár csizmát dob nekünk. Tegyük el a csizmát, s dobjuk le vele Azimuth házáról a másik párt, majd vegyük fel őket. Egyikből egy fotó kerül elő, amivel keressük meg a kötögető nénit, aki remek arcmemóriájáról ismert. Természetesen egyből felismeri a professzort, s odaad egy papírt, ami számunkra még érthetetlen - ugyanis nem tudunk olvasni. A csizmával keljünk át a folyón, vegyük fel az anyát, majd nézzük meg Winot, aki egyelőre tökrészeg. A zsákból vegyünk magunkhoz egy kis tollat, majd irány a bár!

Bent a pultostól kérdezzük meg, hogy ki az a J. F. Sebastian, majd adjuk át a pultosnak az imént szerzett papírt, melyen - mint kiderül - Azimuth üzen tanárnőnknek, hogy tanítson meg minket olvasni (a pultos egyben a tanító is). Lopjuk ki a gumipántos pincér zsebéből a sörnyitót, majd - mivel már tudunk olvasni - az időjárásjelentés hívszámát olvassuk le a plakátról, s beszélgessünk el még tanárnőnkkel. Kapunk tőle egy köből készült "A" betűt. Nincs más hátra, mint elbeszélgetni

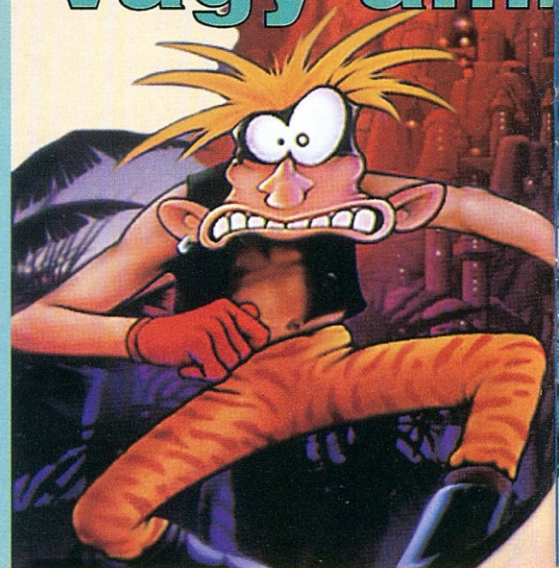
ahol egy konzerves dobozra és egy babra tehetünk szert, majd az Azimuth házában lévő lifttel menjünk feljebb egy emelettel.

A MÁSODIK KÉRDÉS: HOGYAN JUSSUNK NÉMI PÉNZHEZ?

Az adminisztrációs központba jutunk, ahol egy begyepesedett bürokratával folytathatunk elmés eszmecsere-t a város könyörtelen adózási rendjéről, s még szívtelenebb vezetőjéről. Sétáljunk át a brotoflatronhoz (fényképezőgép), olvassuk el a munkástoborzót, majd beszélgessünk el a játékosal, aki egy titkos játéklarlangot említ az állatkereskedés mögött. Menjünk be az állatkereskedésbe, s a bolt előtti ventilátort forgató mókuserékre helyezzük az anyát, mire az megszorul, s a kinti ventilátor leáll. A tulaj haja a szemébe hull, s mi el tudjuk lopni a tulajtól a műujját. A boltban lépünk oda a madárhoz, s fessünk bikinit a figyelmét elterelő meztelen csajszi-ra. Most, hogy hajlandó beszélni, elmondja, hogy a High Morals Clubban ajtónyitogató, s ha egyszer bejutunk oda, kinyitja nekünk az elnök szövívőjének lakosztályát. Csak néhány tollra



and
SCHNIBBLE
...de
Gobl
vagy ami



lenne szüksége, hogy repülni tudjon. Adjuk meg neki ezt az örömteli lehetőséget! A bolt hátsó részében állítgassuk a flappert és a glappert addig, amíg a kapcsolóval elindított lézermeg nem világít egy orrot, amit ha a műujjal kitisztítunk, megnyílik a játéktérbe vezető ajtó, ahol két sakkzóra lehet fogadni, ha éppen pénzsűkében vagyunk. Innen mehetünk a Vörös Fény Kerületbe, ahol három flipper után Woodruff szétveri a gépet, s egy strul (pénz) esik ki belőle. Beszélgetünk el a boozok hölgygel, aki a hét bölcstről mesél, akik elfelejtették szótágaikat, s így elvesztették energiájukat,

amikor Bigwig kinyitotta a schprotznogot, s a városra szabadította a gonosz szellemet, aki ráadásul belebújt. A bölcsek szótag híján szétszédtek, s nincs ki befogja a gonosz szellemet, így az szabadon garázdálkodik Bigwig

testében. A hölgy még elárulja a trónterem kódját. Gyűjtünk be 8-10 aranyat a félkarú rablóval, majd irány az állatkerekedés, s onnan lifttel a Bigwig area.



A zöld folyam önmagában is gyanús. Csak Woodruff lehet olyan hülye, hogy mezeitláb beletapicskol...

Olvassuk el Coh-Cott Show és a Virtual Trip hirdetéseit, majd kérjük az időjárásjelentést a tobozonon, s ha minden stimmel, meteorihullást jeleznek a Bigwig areában. Ha nem ezt jelentené, tárcsázzuk addig, amíg ezt mondja. Használjuk a Winótól kapott meteozont, s jelöljük a meteorbecsapódás helyét. Utána egy meteoritdarabhoz jutunk. Vegyük magunkhoz a felöltőt a robotról, s a boltban pedig vásároljuk meg a szemüveget és a műállat, s az égből pottyánó szemetet is tegyük el. Trécselhetünk a boozok szolgáival, de a tobozonon hozzuk be Coh-Cott fitness műsorát, ahol megkapjuk Coh-Cott titkárnéje számát a további információkért a showval kapcsolatban. Woodruff azonnal lángra gyúl Coh-Cott iránt, tehát hívjuk fel a titkárnéjét, a ki megadja Coh-Cott direkt számát. Coh-Cott sajnos nem törődik velünk, hiába tudunk a "Schnibble"-ről. Innen nyílik a gyár külső területe, itt állomásoznak a Schnibble-szekta tagjai. A hatalmas személtérakóban egy újságra lelünk, miszerint Coh-Cott és Bigwig közös műsorra készül. Woodruff bánatában leül a kis padra, s csak legyint és sír, már minden mindegy, hisz a gyönyörű Coh-Cott a gonosszal szövetségzik, s lehet, hogy Azimuth is halott... Bömböljük ki magunkat, s közben csengessünk be a kis boozokhoz, aki először egy zsebkendőt, majd egy eltévedt papírrepülőt nyújt át, de Azimuth üzenetét és csatornaszámát is közli velünk. Azimuth tehát él! Tárcsázzuk fel a számát a tobozonon, mire rövid előadást hallhatunk a "Schnibble"-ről.

tegyük a kátrányos diót a kereszt középre. Ezzel a trükkkel törhetjük fel a különlegesen kemény diót, s vihetjük a belét a kapuörnek. A templom első szintjén vegyük magunkhoz a gázolajat és a fedőt, majd mászunk fel a második emeletre, ahol a Szavak bölcsével találkozunk, aki teljesen elvesztette a memóriáját, s csak keresi a szavakat. Nyissunk be a Művészet bölcsének feleségéhez is, aki hajlandó kibékülni urával. Keressük meg az Idő bölcsének szobáját, olvassuk le a tanácssterem kódját, s menjünk be. Nézzünk be a trónterembe is, ahol az Erő bölcséje az energiaszótag után sóvárog, de azt rajta kívül csak egy ismeretlen harcos tudja. A király rövid csevely után a "ruling" szótagot vágja hozzánk, a sörnyítőért cserébe lovaggá üt, s átadja a kulccsomót. Kapjuk fel a földről a rágót, vegyük el a receptköny-

HARMADIK KÉRDÉS: HOGY IS ÁLLUNK A BÖLCSEKKEL?

A közeli boozok templom öre csak egy bluxture dióért hajlandó beengedni. Keressük fel a Művészet bölcsét, aki jobb híján kalapot árul a lepadt kút mellett. Feleségével összeveszett, ezért nem megy vissza a templomba, meg a szótagját is elveszítette - csak a lakása kódját árulja el. Vegyük tőle egy kalapot, majd irány az adminisztrációs központ, a bluxture dió kereskedő, aki az utolsó diót Ernst Blistnek adta el, a Virtual Trip üzemeltetőjének. Ernst Blist a meteoritért cserébe ideadja a diót; kátrányozzuk be Wino bárja előtt, majd figyeljük az időjárásjelentést: menjünk oda, ahol eső lesz, használjuk a meteozont, tegyük a keresztre a kalapot, így némi vizet gyűjthetünk. Amikor meteorit zuhanás várható valahol, irány a helyszín, használjuk a meteozont,



A hitec Boozok templom és az aljas ör, aki egy megtört bluxture nutért enged be... Honnan szerezzek neki?

tegyük a kátrányos diót a kereszt középre. Ezzel a trükkkel törhetjük fel a különlegesen kemény diót, s vihetjük a belét a kapuörnek. A templom első szintjén vegyük magunkhoz a gázolajat és a fedőt, majd mászunk fel a második emeletre, ahol a Szavak bölcsével találkozunk, aki teljesen elvesztette a memóriáját, s csak keresi a szavakat. Nyissunk be a Művészet bölcsének feleségéhez is, aki hajlandó kibékülni urával. Keressük meg az Idő bölcsének szobáját, olvassuk le a tanácssterem kódját, s menjünk be. Nézzünk be a trónterembe is, ahol az Erő bölcséje az energiaszótag után sóvárog, de azt rajta kívül csak egy ismeretlen harcos tudja. A király rövid csevely után a "ruling" szótagot vágja hozzánk, a sörnyítőért cserébe lovaggá üt, s átadja a kulccsomót. Kapjuk fel a földről a rágót, vegyük el a receptköny-



Űreg barátom, a részeges Wino. Ilyen fejjel nem csoda, hogy kirúgták a börtönörök közül.

WOODRUFF

the of AZIMUTH

lehet ins 4, t akartok



vet, melyből kiderül, milyen kódon rendelkezünk buzuiliot az Ételek bölcsénél, majd keressük meg a Szavak bölcsének a szobáját, s nyissuk ki (a kódokat a király árulta el). Egy állatka köszön ránk, aki nagyon mérges a mesterére, mert napok óta nem kapott kaját. Adjuk neki a babot, s örömben kinyögi a "basic" szótagot. A receptkönyv szerint készíthetünk memóriafrisstítőt eddigi szótagjaink segítségével. Az ikonnal készítsük el, majd keressük fel a templom előtt a Szavak bölcsét, s nyöggük ki a szótagját. Ismét a réginek érzi magát, s elárulja a Termékenység és Egészség bölcsének szobakódjait. A Művészetek bölcsének vigyük el a jó hírt, de ő a szótagja nélkül nem mozdul; az Egészség bölcsének szobájában egy üzenet vár: elment a Virtual Tripbe kijavítani a kódokat, ha nem jönne vissza, küldjenek utána segítséget. A Termékenység bölcsének csak a felesége van otthon, szerinte a férje utoljára a laborban lehetett, ahol schnapulre maggal kísérletezett, de még nem tért vissza. Ugorjunk el Ernst Blinthez, akinél négy aranyért játszhatnak egy szuper virtuális DOOM-mal, ami annyira élethű, hogy akár ott is ragadhatunk. Szerencsére megússzuk, de az Egészség bölcsé így járt. Hála Istennek érte jöttünk, s így végre elhagyhatja a virtuális valóságot... Jutalmunk a "health" szótag, amivel elkészíthetjük a betegség diagnosztizálót.

NEGYEDIK KÉRDÉS: LÉTEZIK-E IDŰTÁZÁS?

Itt az idő, hogy feleslegesnek tűnő dolgot is tegyünk! Hívjuk fel a munkástoborzót a tobozonon, mire megtudjuk, hogy kell egy fotó és egy légzési bizonyítvány. Fotóra később lesz gondunk, légzési bizonyítványt elvileg az adminisztrációs központban adnak. De el kéne vinni lélegzetmíntánkat egy dobozban - az pedig nincs. Hozzuk helyre Wino emlékezetét a memóriafrisstíóval - a kísérlet sikeres, kiderül, hogy börtönőr volt, de kirúgták, mert sokat ivott. Tehát egy állás megüresedett! Térjünk be az állatkereskedésbe, tömjük be az időszótag-óra csövén a lyukat a rágóval, majd töltsük meg vízzel a kalapból. Előjön egy béka, s elvartyojja a "time" szótagot, amivel multbavarázslót készíthetünk. Vegyük vissza a rágót, s irány a lépcsős utcáról nyíló emlékhely, ahol a szobron használva az időutazó formulát a múltba jutunk, amikor az emberek leigázták a boozokokat, s elfoglalták a város helyét (azóta már kibékültek, de Bigwig miatt ismét izzik a hangulat). Először is nézzük meg az elfordított üveget az ablakban, majd lökjük el a követ, alatta egy sisakra a sisakban pedig egy halra lelünk.



A halat ejtsük a hadvezér ruhájába, ami megzavarja, s végre nem szól ránk, ha messzebbre bók-lásunk. Szedjük fel a kukoricát és a szigonyt, majd beszéljünk a haldokló boozokkal, s mutassuk meg a kulccsomónkat, miszerint mi boozok lovagok vagyunk. Ennek úgy megőrül, hogy elárulja nagyapja koporsójának nyitókódját, s egy kürtöt is ad, amivel jelezzünk a túlélőknek. Jelezzünk a kürttel, majd lökjük el a gyanús kösziklát, s alatta egy boozokra lelünk. A többi sziklát is lökjük (illetve a szigony segítségével ávolítsuk) el, végül rántsuk a felszínre szegény túlélőt. Ránk hagyja az "intuition" szótagot, amit a jelenben vehetünk át, a nagy boozok harcos szobrába lesz rejtve. A jelenben vegyük ki a szoborból a kőhalat, majd másszunk el a Slammer's dead endhez, tegyük a halat a mélyedésbe. Jutalmunk Azimuth ajándéka, egy transportozon, amivel bárhova eljuthatunk, ahol eddig jártunk.

Ha már itt járunk, kérdezzük meg a börtönőrtől, mi kell ahhoz, hogy itt dolgozhassunk. Valami formula nevént említi, amit az adminisztrációs központban lehet beszerezni. Még mindig maradjunk itt, s vegyük fel a csigát és a kőkezet a házikóból... Egy kis meglepetés ér: megjelenik Riri, annak a leszámazottja, akit megmentettünk, s megtanítja a fülkontrollt, s megemlíti, hogy hív-



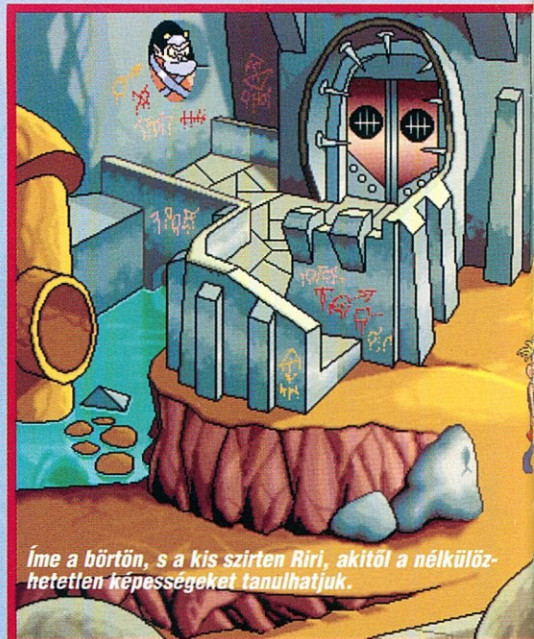
"energy" szótagot, mondjuk is meg az Erő bölcsének. A tanácsteremben az Idő bölcsének mondjuk el a "time" szótagot, mire ő az "advice" szótagot árulja el. Most végre elkészíthetjük az Erőformulát, amivel jobb belátásra lehet bírni a büroKRAT-át az adminisztrációs központban, s elküldve a légzési bizonyítványt és fotót a munkástoborzóba (a tobozonon keresztül!) felvesznek a kalapcsomogoló üzembe. Ha már erre járunk, szólítsuk le Ririt, aki itt elárulja az orrkontrollt.

A leapadt kútnál lévő TV-n keresztül is Ririvel találkozunk, aki itt a szemkontrollt árulja el. Wino bárja előtt, ha kattintgatjuk a kapcsolót szintén előjön, s a hajkontrollt árulja el. Itt az idő, hogy betérjünk a kalapgyárba - hogy itt ki mennyit szenved, s mikor üti le az őrt, azt rátok bízom, inkább ott folytatom, hogyan kell a gumiszobából megszökni. Rángatózzunk, majd miután leestünk a kampórol, vegyük fel a horgot, hasítsuk ki a falat, szedjük ki a csavart, nyissuk ki vele az ajtót, majd csavarozzuk a falhoz a szekrényt, nyissuk ki a lábunkkal, s ismét magunknál tudhatjuk tárgyainkat. Az egyik örültől megtudhatjuk az APEH számát, hívjuk fel a tobozonon, de nem hajlandók kihozni, mert nem vagyunk rendes adófizetők. Woodruff mérgeiben lerúgja magáról a kényserzubonyt, így ismét a régi. Üssük ki az őrt,

j u k
f e l
C o h -
Cott-ot,
akinek ő jó
barátja. Elő-
ször is csináltassunk
két képet a brotoflatronnal (egy
strul): az egyik legyen egy mezei, a másikhoz
vegyük fel a felöltőt, a szemüveget, a műál-
lat, csapjuk a fejünkbe a kátrányos ecsetet,
s fogsornak használjuk a kukoricát. A
mezei képet adjuk Winonak, aki remé-
li, evvel a fotóval majd új állást talál, s
hálából nekünk adja a rómi szabályait.
Az adminisztrációs központban elsőre
nem emlékszik, hogy hová tette a börtön-
őr jelentkezési lapot, de segít egy me-
móriafrisstíó. A lappal fussunk az
örhöz, aki kinyitja a börtön kapu-
it, s mi beszélgethetünk új "mun-
kahelyünkre". Bent vegyük fel
a rongyot, s kezdjük el töröl-
getni az ablakot, mire kikül-
denek egy robotot, hogy majd
ő elvégzi. Hívjuk meg a többi
srácot egy rómipartira, majd álljunk fel játék
közben, töltsük be a rómi szabályait a robotba,
aki majd játszik helyettünk - mi meg felsurran-
hatunk a toronyba.

ÖTÖDIK KÉRDÉS: ÉS TE HOGYAN SZABADULNÁL KI A BOLONDOK HAZÁBÓL?

A trónteremben nyissuk ki a koporsót a múltban hallott kóddal, mire megtudjuk az



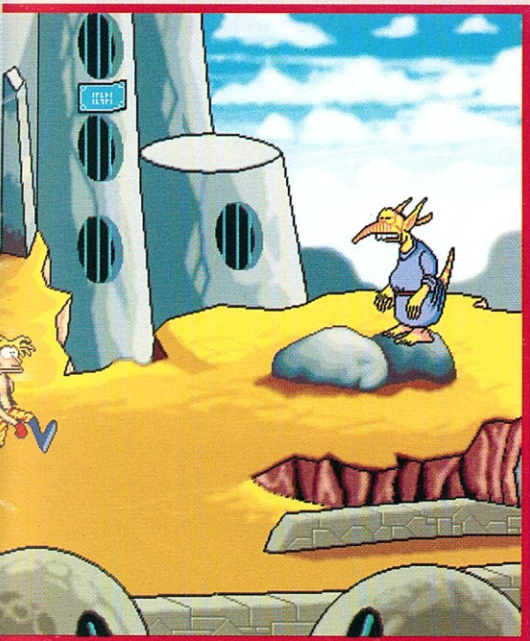
Íme a börtön, s a kis szirten Riri, akitől a nélkülözhetetlen képességeket tanulhatjuk.



Az animációk kétségtelen, hogy mérethben nem vetek-szenek a Q7-ével, de minőségüket és humorukat nézve tuti lefózik azt!

majd irány a labor. Szedjük fel a magot, beszélgesünk a professzorral, aki az összes boozokat el akarja tenni láb alól Bigwig kérésére. Kísérleti alanya éppen a Termékenység bölcse, akinek "green" szótagját csak egyik örült tudja, aki virágnak képzelet magát.

Menjünk ki a propellerhez, öntsük bele az olajat, majd próbáljunk repülni a légáramlat segítségével, ami nem igazán sikeredik, s a High Morals klubban kötünk ki anyaszült mézítelenül. Dobjuk a tűzbe a szemetet, mire a cenzorok megvakulnak, s nem látják, amikor Jeff (neki adtuk tollakat) kinyitja a szóvivő ajtaját, s mi belépünk. Örömmel fogad, s elő is adja legújabb beszédét, de közbejön egy kis bibi: lecsúszik róla a gatyá. Adjuk neki a gombot, mire fixálja, s kimegy a szobájából, mi meg szabadon garázdálkodhatunk. Nézzük meg a három videókazit, melyek közül az egyik az "art" szótag van, s így elkészíthetjük a boldogság formulát. Vidítsuk fel a bolondok házában könyöklő gyereket, aki kinyögi a "green" szótagot, s mi a növekedés formuláját is előállíthatjuk végre. A laboratóriumban növezzük meg a professzor kezén a szórt, amittől nem tud dolgozni, a Termékenység bölcse-nek pedig adjuk oda a szótagját. Keressük fel a Művészet bölcset a kút mellett, s mondjuk el neki az "art" szótagot. Ha már erre járunk, tegyük a schnaplure magot a kútba, s öntsük le vízzel a kalapból. A kinővő bokorról szedjük



egy kis fűszernak valót, s keressük fel az Ételek bölcset, aki épp erre vágyik. Cserébe ő egy tálka buzuiliót ad.

Keressük fel a bölcseket a tanácsteremben, ahol a konzervdobozunkból együttesen egy schprotznogot csinálnak, ami alkalmas a gonosz szellem elfogására és bezárására. Hívjuk fel Coh-Cott-ot ismét Ririre hivatkozva, s sikerül egy találkát összehozni a város gazdag negyedében. A lépcsős utca játékboltjának kizakartatát fejeljük be az erőformula segítségével, s csenjük el a papírsárkányt. Menjünk fel a börtöntoronyba, hallgassuk addig az időjárás-jelentést, amíg itt nem lesz szélvihar, fessük fel a keresztet, majd helyezzük rá a sárkányt, s várjunk a szélre. A fenti rab megtudva, hogy Azimuth fogadott fia vagyunk, kilök néhány követ, amin feljebb mehetünk. Kössük a kökzetet a kötélre, majd dobjuk fel a bal oldali vízköpőre, ahol egy régi ismerős fogad: Riri-még hozza lebegve. Megtanítja az arckontrollt, s most, hogy ismerjük az őt kontrollt, képesek vagyunk lebegni is. Irány a propeller, most már nyugodtan átlebegtethetünk a gazdag város felé. A boozok harcosszobrába helyezzük a csigánkat, mire kinyílik az orra, s megismerjük az "intuitive" szótagot, s elkészíthetjük a tisztánlátás formuláját. Keressük fel a Virtual Trip towerben a "három pohár" játékoszt (itt a piros, hol a piros, csak poharakkal és egy szemmel), s a tisztánlátás formulájával derítsünk fényt a csalásra. A játékos mérgeben elejtí a műszemet, s az a lépcsős utcán landol. Irány ismét a torony, a jobb oldali vízköpőn másszunk fel, s nézzük a fal "mögé" a tisztánlátás formulájával... Rájövünk, hogy Azimuthot rejtgetik itt!

HATODIK KÉRDÉS: MIKOR LESZ MÁR VÉGE?! ÉS KI AZ A SCHNIBBLE?

Azimuth rövid beszélgetés után egy viblefrottert nyom a kezünkbe. Menjünk ismét az arisztokraták teraszára (boozok harcosszobra), s a Coh-Cott-tól hallott kóddal nyissuk ki a Nagy Szem partiba vezető ajtót. Mivel így nem engednek be tűzzük az orrunkra a műszemet. Bent Coh-Cottot találjuk eszméletlenül. Vizsgáljuk meg a diagnosztizáló formulával, majd menjünk a laborba, s kutyuljunk egy ellenszérumot. Öntsük a poharába, amittől jobban lesz, de nem bízik még bennünk. Használjuk rajta a boldogság formulát, mire Woodruff eszelős táncba kezd, s felvidíti Coh-Cottot, aki a szobájába hív és elmeséli, Bigwig milyen jó ember volt, amíg ki nem nyitotta a schprotznogot, s nem bűjt belé az ördög. A növesztő formulával növezzük meg a virágot, ami egyenesen Bigwig szobájába visz. Egyelőre hagyjuk ökelmet, inkább csatlakozzunk a Schnibble-szektához, amit egyébként Bigwig hozott létre, hogy elterelje a figyelmet az esetleges igazi "schnibble"-ről. Tehát irány a gyár előtere, ahol elárulja a vezér a mantrát, amivel beléphetünk Bigwig areából nyíló szekta termébe. Bent adakozzunk, hogy beléphessünk a szekta számítógépébe, ahonnan megtudhatjuk a gongsorrendet. Álljunk be az imádkozók közé, s amikor ránk kerül a sor, a mantra ikonnal kattintsunk magunkra. Három kört kell végigcsinálni, azután várják a "schnibble" megnyilvánulását. Lebegjünk egyet, mire kiválasztottnak hisznek, s felengednek a imakamrába. Most, hogy szabad az út felfelé, szedjük ki a

hipnotizáló CD-t a koponyából, mire megszűnik a hipnózis, s a szekta tagjai mély álomba merülnek. Most lehet ütögetni a gongokat a megadott sorrendben, de nem igazán láttam értelmét. Itt az idő megkeresni Bigwiget. Az erőfalón átjuthatunk, ha a Riritől kapott erőket felhasználjuk. Bigwig cyberorra ellen a fedőt használjuk, majd a hipnotizáló CD-t tegyük a slotba, amittől Bigwig hipnózis alá kerül. Tegyük rá a viblefrottert, amittől megöregszik, s kimászik belőle a Gonosz. Kövessük a gonoszt, s amikor belénk költözik, kapjuk be a buzuiliót, s miután kimászott, menjünk balra, akasszuk fel a schprotznogot a kampóra, s egy óvatlan pillanatban húzzuk meg a kapcsolóját, ami beszítpantja a gonoszt.



Nincs más hátra, mint a rágóval betömni a dobozon tátongó lyukat, kiguberálni Bigwig ruháiból a mágnescsáktyát, s ennek segítségével belépni a hátsó helyiségbe, ahol a kormányzót találjuk. Azaz nem is a kormányzót, inkább egy bábót! Ja és hogy ki a "Schnibble", avagy a próféta? Nem nehéz kitalálni...

Koronczai Gáspár

576 ^{KByte} ÉRTÉKELŐ
 WOODRUFF KIJADJA: COKTEL VISION

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

ÖSSZEHATÁS 82%

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

MORTAL KOMBAT II

Az 500 évvel ezelőtt a Külvilágból a Földre száműzött Shang Tsung - mint tudjuk - a Shaolin Tournament elvesztésével kudarcot vallott, nem tudott dimenziós kaput nyitni a Shokan Asztrál Sík gonosz uralkodójának Shao Kahnak és csatlósainak. Tsung sorsa, miután visszatért mesteréhez,

alak oldalról bekiabálja, hogy "Toasty!" húzzuk le a joyt + F1/F2 (attól függően, hogy melyik játékos-sal vagyunk).

JADE: A kérdőjel előtti ellenfélnél csak kis rúgás használva nyerjük, és ne védekezzünk!

NOOB SAIBOT: A két fő programozó nevéből alko-

lasztáskor (az alapul kiválasztott szereplőkön állva) felfelé nyomjuk a joyt/billentőt + az F1/F2-őt.

A tuskékre való felütéskor, ha az ütés pillanatától lefelé nyomjuk a joyt mindkét játékos irányítóján, s így is tartjuk őket, megvárhatjuk, amíg a tetem lecsúszik a karókról.



LIU KANG

Green Dragon: (pár lépésről) L, E, H, H, NR
Spin Uppercut: forgasuk a joyt 360 fokot az ellenféltől hátra.
Friendship: E, H, H, H, KR
Babality: L, L, E, H, KR
Pit/Tomb: H, E, E, KR



SUB ZERO

Freeze/Smash: (fél képernyőnyi távolságról) E, E, L, NR (azután közelről) E, L, E, NÜ
Ice Grenade: (távolról) KÜ + H, H, L, E
Friendship: H, H, L, NR
Babality: L, H, H, NR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



MILEENA

Sai Slaughter: E, H, E, KÜ
Vacuum Suck: NR 3mp-ig tartva.
Friendship: BL + L, L, L, F, NR
Babality: L, L, L, NR
Pit/Tomb: E, L, E, KR



KUNG LAO

Hat Slice: (pár lépésről) E, E, E, KR
Hat Decapitate: (távolról) KÜ + H, H, E (és irányítsuk a kalapot az ellenfél nyakához)
Friendship: H, H, H, L, NR
Babality: H, H, E, E, NR
Pit/Tomb: E, E, E, NÜ



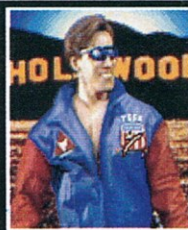
SHANG TSUNG

Inner Strength: NR-t tartuk 3 mp-ig (közelről engedjük el).
Soul Steal: BL + F, L, F, KR
Kintaro Smash: KÜ-t tartuk végig a 2. fordulóban, s a finish-nél engedjük el (pár lépésről).
Friendship: H, H, L, E, NR
Babality: H, E, L, NR
Pit/Tomb: BL + L, L, F, L



BARAKA

Head Slice: H, H, H, H, NÜ
Blade Lift: (pár lépésnyire) H, E, L, E, KÜ
Friendship: BL + F, F, E, E, NR
Babality: E, E, E, NR
Pit/Tomb: E, E, L, NR



JOHNNY CAGE

Torso Throw: L, L, E, E, KÜ
One Head: E, E, L, F
Three Head: E, E, L, F, L + KÜ + BL + KR
Friendship: L, L, L, L, NR
Babality: H, H, H, NR
Pit/Tomb: L, L, L, NR



KITANA

Fan Decapitate: BL, BL, BL, NR
Kiss of Death: KR + E, E, L, E
Friendship: BL + L, L, L, F, KR
Babality: L, L, L, KR
Pit/Tomb: E, L, E, NR



SCORPION

Nuclear Blast: (fél képernyőnyi távolságról) BL + F, F, NÜ
Toasty Blast: (bárhonnan) BL, L, L, F, F, NÜ
Harpoon Slice: NÜ + L, E, E, E
Friendship: H, H, L, NR
Babality: L, H, H, NR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



REPTILE

Head Bite: H, H, L, KÜ
Torso Rip: láthatatlanul (BL + F, F, L, NÜ) E, E, L, NR
Friendship: H, H, L, KR
Babality: L, H, H, KR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



JAX

Head Clap: KÜ + E, E, E, E
Arm Rip: (pár lépésről) BL, BL, BL, BL, KÜ
Friendship: BL + L, L, L, F, F, KR
Babality: BL + L, F, L, F, KR
Pit/Tomb: BL + F, F, L, KR



RAYDEN

Shock Blast: KR 3 mp-ig tartva, majd nyomogassuk a BL-t és a KR-t.
Mega-uppercute: NÜ 10 mp-ig tartva (már a küzdelem alatt kezdjük el).
Friendship: L, H, E, NR
Babality: BL + L, L, F, NR
Pit/Tomb: BL + F, F, F, NÜ

látszólag megpecsételődött. Ám a következő zseniális tervvel állt elő: egy újabb véres verseny rendezésével, melynek segítségével a Külvilágba akarja csalni a földi harcosokat, hogy azután soha ne térhessenek vissza. Shao Kahn a tervet jónak találta, így Tsungnak adott még egy lehetőséget, és megfiatalította. Egy újabb küzdelem veszi tehát kezdetét, melynél ezúttal maga Shao Kahn a házigazda...

tott hőssel minden 25 egyhuzamban nyert küzdelem után találkozhatunk.

VÉGÜL NÉHÁNY TRÜKK

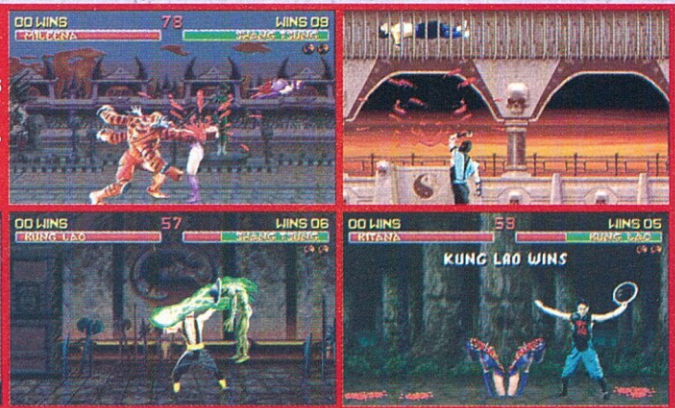
Véletlenszerűen választhatunk szereplőt, ha a vá-

Ha a szereplők kiválasztása után folyamatosan nyomvatartjuk mindkét játékosnál a Le + Nagy Űtést a "FIGHT!" megjelenéséig, letilthatjuk az át-dobást.

Vári Zoltán

Rövidítések

E = előre (az ellenfél irányába)
H = hátra
L = le
F = fel
KÜ = kis ütés
NÜ = nagy ütés
KR = kis rúgás
NR = nagy rúgás
BL = blokk



A REJTETT SZEREPLŐK ELŐCSALÁSA

SMOKE: A Portal pályán, amikor egy

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk 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"			PC 3.5"			PC 3.5"			PC 3.5"		
BLACK HAWK	6999	5999	UNDER A KILLING M.	9999	7999	STEIGAR	699	599	FULL THROTTLE	9900	7900
DAWN PATROL	6999	5999	VOYEUR	6999	4999	SUBURBAN COMMAND	799	699	INCREDIBLE HULK	10900	9000
DELTA V	6999	4999	WOLFPACK	6999	3999	TROLLS	899	699	MAGIC BOY	7900	5900
DESCENT	6999	5999	ZEPPELIN	6999	4999	WINTER S. SPORTS	999	799	MICRO MACHINES	8900	7900
DREAMWEB	6999	4999				WRATH OF DEMON	999	799	OUT TO LUNCH	8900	6400
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	AMIGA 1200						RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
MORTAL KOMBAT II	6999	5999	SUBWAR 2050	4999	3999	CD32			SMASH TENNIS	8900	6900
NASCAR	6999	4999	FIELDS OF GLORY	4999	3999	CANNON FODDER	5999	4999	SPACE ACE	5900	3500
NHL HOCKEY	6999	5999	THEME PARK	4999	3999	DANGEROUS STREETS	1999	1299	SPIDER-MAN	9900	8900
SPACE FEDERATION	5999	4999	UFO	4999	3999	DISPOSABLE HERO	4999	3999	TROLLS	7900	6900
ZEPPELIN	6999	4999				FIELDS OF GLORY	5999	4999	TRUE LIES	9900	8900
			AMIGA			MYTH	2999	1999	WOLVERINE	9900	8900
PC CDROM			DISPOSABLE HERO	3999	2999	PREMIERE	3999	2999			
1942 GOLD	6999	5999	ELFMANIA	3999	2999	RISE OF THE ROBOTS	7999	4999	GAME BOY		
ARMORED FIST	7999	4999	LOTUS TRILOGY	4499	3999	STRIKER	4999	3999	PAPERBOY 2	3900	2600
BLOODNET	6999	4999	MORTAL KOMBAT	3999	2999	SUBWAR 2050	4999	3999	WWF RAW	4900	4100
DAWN PATROL	6999	5999	NIGEL MANSEL GP	4499	3999	SUMMER OLYMPIX	1999	1299			
DESERT STRIKE	4999	3999	NIPPON SAFES INC	3999	2999	SUPER FROG	3999	2999	SEGA MEGADRIVE		
DREAMWEB	6999	4999	RISE OF THE ROBOTS	4999	3999	SUPER PUTTY	2999	1999	BARNEY THE DINO	7900	5600
ECSTATICA	8999	6999				SURF NINJAS	2999	1299	BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
ELITE II	6999	3999	C64 LEMEZ			TOP GEAR 2	4999	3999	CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999	BAAL	799	599	TROLLS	1999	1299	DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING'S QUEST VII	8999	7999	BLUES BROTHERS	999	599				KING OF THE		
LOTUS CHALL.	4999	3999	CAPTAIN FIZZ	799	599	SNES NTSC			MONSTERS II	9900	7900
MICROPROSE GP / GOLF	4999	2999	DALEK ATTACK	799	599	DOUBLE DRAGON V	9900	7900	MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MORTAL KOMBAT II	7999	6999	DYNASTY WARS	999	799	JURASSIC PARK	9900	7900	MICRO MACHINES	8900	7600
NOMAD	6999	3999	ELVIRA II	999	720	PUSH OVER	5500	3700	NBA JAM	9900	7900
STARLORD	6999	4999	KIDS PACK (6 játék)	999	799	THE UNTOUCHABLES	9900	7900	OUTRUNNERS	9900	8300
SYNDICATE	7999	5999	LETHAL WEAPON	799	599				PIRATES OF THE		
THE HORDE	6999	4999	OPERATION HORMUZ	699	599	SNES PAL			DARK WATER	9900	7900
TRANSPORT TYCOON	6999	4999	POPEYE CO. (3 játék)	999	799	ASTERIX	9900	8900	SHAQ FU	8900	7900
			POSTMAN CO. (3 játék)	999	799	BLACK HAWK	7900	6900	SUBTERRANIA	8900	6800

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. MÁJUS 15-IG!
Ezen szelvény bemutatja a felsorolt játékokat a tényleges akciós árakon vásárolhatók meg.

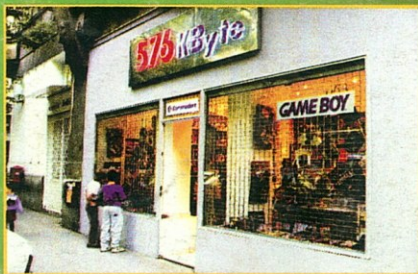
**EGY SZELVÉNY
CSAK EGY JÁTÉK
VÁSÁRLÁSÁRA JÓGOSÍT.**

576 KByte

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**DEBRECEN
Hatvan u. 70.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

5 ÉVESEK LESZÜNK!

Májusban jubileumi számmal jelentkezünk különleges meglepetésekkel, eddig soha nem látott extrákkal, ajándékaíciókkal.

Keress az újságot május 15-től az újságosoknál!