

VII. évfolyam 3. szám, 1996. március

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576 Kbyte

UTOLJÁRA ILYEN FORMÁBAN!
10 ÉV MÚLVA MÚZEÁLIS ÉRTÉKŰ LESZ EZ A SZÁM!

Húzd be jobban, menjen a munka, aki itt van, mindenki zúzza!

NBA LIVE '96

Egy liliputi hős az Amiga megmentésére vállalkozik. Kemény dió lesz...

SPERIS LEGACY

Dumas forgolódik a sírjában. Pedig büszke lehetne újszülöttjére.

TOUCHE

Tom Cruise erről a bevetésről lemaradt. Hogy ez előny vagy hátrány, majd elvállik.

TOP GUN

EZ A HARC LESZ A A VÉG SŐ!

A Wing Commander IV-ben a végletek harcolnak a superlatívuszokkal. A végeredmény döntetlen.



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

AZ ÁRAK 1996. MÁRCIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép. HÍVJ !

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 9999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék. HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD.....69999.-	RAYMAN.....HÍVJ!
SATURN játékok:	SEGA RALLY.....HÍVJ!
BUG!.....HÍVJ!	SHINOBI X.....HÍVJ!
DAYTONA USA.....HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE.....HÍVJ!
F1 LIVE FORMATION.....HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP).....HÍVJ!
FIFA '96.....HÍVJ!	V OPEN TENNIS (JAP).....HÍVJ!
HANG ON GP 96.....HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2.....HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!.....HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER REMIX.....HÍVJ!
NHL ALL STAR HOCKEY.....HÍVJ!	VIRTUA RACING.....HÍVJ!
PANZER DRAGON.....HÍVJ!	WING ARMS.....HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD69999.-	NOVASTORM.....HÍVJ!
PSX játékok:	OFF WORLD INTERCEPTOR.....HÍVJ!
AIR COMBAT.....HÍVJ!	RAIDEN PROJECT.....HÍVJ!
ASSAULT RIGS.....HÍVJ!	RAPID RELOAD.....HÍVJ!
CYBERSLEED.....HÍVJ!	RAYMAN.....HÍVJ!
DEFCON 5.....HÍVJ!	RIDGE RACER.....HÍVJ!
DESTRUCTION DERBY.....HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE.....HÍVJ!
DOOM.....HÍVJ!	STRIKER.....HÍVJ!
EXTREME GAMES.....HÍVJ!	TEKKEN.....HÍVJ!
FIFA '96.....HÍVJ!	THUNDERHAWK 2.....HÍVJ!
GOALSTORM.....HÍVJ!	TOSHINDEN.....HÍVJ!
HIGH OCTANE.....HÍVJ!	TOTAL ECLIPSE TURBO.....HÍVJ!
KILEAK THE BLOOD.....HÍVJ!	TWISTED METAL.....HÍVJ!
KRAZY IVAN.....HÍVJ!	WARHAWK.....HÍVJ!
LEMMINGS 3D.....HÍVJ!	WIPE OUT.....HÍVJ!
LOADED.....HÍVJ!	WORMS.....HÍVJ!
LONE SOLDIER.....HÍVJ!	WWF WRESTLE MANIA.....HÍVJ!
MORTAL KOMBAT 3.....HÍVJ!	ZERO DIVIDE.....HÍVJ!
NBA JAM T.E.....HÍVJ!	

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....1499.-	PSX memória kártya.....6999.-
GAME BOY tölthető elem.....1999.-	PSX összekötő kábel.....7999.-
MD ACTION REPLAY V2.0.....9999.-	SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR.....4999.-
MD HI-FI KÁBEL.....1999.-	SATURN CONTROL PAD - VOYAGER.....4999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK.....7999.-	SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....1999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos).....2499.-	SATURN NTSC adapter.....7999.-
MD JOY - SG6 (6 gombos).....3499.-	SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....3999.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos).....2999.-	SEGA MEGA CD ADAPTER.....7999.-
MD SCART KÁBEL.....1999.-	SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER.....3999.-
MS JOY - CONTROL PAD.....1999.-	SNES ACTION REPLAY V2.0.....9999.-
NES ACTION REPLAY.....5999.-	SNES CONTROL PAD.....3499.-
PSX ARCADE STICK.....9999.-	SNES JOY - ACTION PAD.....2999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION.....4999.-	SNES JOY - SN6.....3499.-
PSX CONTROL PAD - P100.....5999.-	SNES SCART KÁBEL.....1999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER.....5999.-	SUPER GAME BOY.....9999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel.....1999.-	

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....999.-	PC JOY - FLIGHT MAX.....5999.-
CD32 JOYPAD.....3999.-	PC JOY - FX 2000.....2999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....2999.-	PC JOY - HAWK+.....2999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD.....2999.-	PC JOY - NAVIGATOR STICK.....6999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000.....2999.-	PC JOY - PC100 CONTROL PAD.....3999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO.....2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS.....29999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO.....1999.-	PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2.....29999.-
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER.....1999.-	PC JOY - THRUSTMASTER RCS.....29999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....2999.-	PC JOY - THRUSTMASTER TQS.....29999.-
PC JOY - COMPETITION PRO.....3999.-	PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER.....7999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....2999.-	PC JOY - TORNADO.....2999.-
PC JOY - EDGE II.....2999.-	THRUSTMASTER ACM GAME CARD.....6999.-

SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)

PC GAMES

PC FORMAT

MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)

EDGE

X-GEN

KONZOL:

3DO MAGAZINE (3DO) + CD

C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

TOTAL (NINTENDO)

ULTIMATE PC, NINTENDO, SEGA, PSX)

SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD

PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy

az 576 KByte-ban hirdetett

játékprogramokat adok:

papírregiségekért, részvényekért, kéziratokért,

értékesebb könyvekért.

Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATÁS!

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

11.999,-

EF

2000

EUROFIGHTER 2000



KNIGHT'S CHASE

5.999,-



WING COMMANDER 4

9.999,-



FORMULA ONE GRAND PRIX 2

HAMAROSAN
MEGJELENIK!



HÚSVÉTI AKCIÓ!

E szelvény bemutatója
576,- Ft kedvezményt
kap a fenti három, magyar
nyelvű kézikönyvvel megje-
lent sikerprogram árából.
Akciók csak március
25-től 30-ig tart
budapesti, győri, pécsi
boltjainkban, illetve
Csomagküldő
Szolgálatunknál.

MEGJELENT!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-	95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-
96/2 318,-					

RESZKESSETEK! FELTÖRÜNK!

Megnyugodtam. Olvasóinknak van véleménye és azt nem rejtik véka alá. Megnyugodtam. Több, mint 1000 kitöltött kérdőív érkezett eddig vissza és még most is záporoznak a postaládánkba szép számmal. Megnyugodtam. Az általam félszegegen megpendített ötletet, a kétheti megjelenésű karcsúsított 576-ot egyhangúlag lekörözte a változatlanul havi megjelenésű, de megújult külsővel rendelkező, infódús 576. Bevallom, ekkor esett le a legnagyobb kő a szívemről: ezek szerint a régi értékeknek is van még keresnivalójuk újságfronton. Hogy mire gondolok? Hát arra, hogy egy havilapnak megvan az a varázsa, hogy kiéhezik rá az ember, hogy ÉRDEMES RÁ VÁRNI, hogy esemény a megjelenés napján az újságosokkal folytatott szélmalomharc. Erről a varázslatról főleg a régi motorosok tudnának mesélni, akik még emlékeznek az össze-vissza megjelenő újságra (varázs 1), de arra is, hogy milyen jó volt hónapról-hónapra újra olvasni a nagy öregek hülyéskedéseit (varázs 2). Tudjátok, ha egyet kihagy az ember, lehet hogy pont abban lesz valami olyan infó, hirdetés, leírás, poén, tipp, amit később már csak nehézkesen lehet bepótolni.

Tehát döntött a nép! Jövő hónaptól új korszak kezdődik az 576 Kbyte történetében. Én már tudom, amit még szinte senki (a grafikus ki-vételelével): miben változik a külalak, milyen új rovatokkal jelentkezünk, mik lesznek a nagy durranások az új számban. Egyet már előre elárulok: az előfizetők JÓVAL NAGYOBB borítékra számítsanak, az újságosnál sorban állók pedig ne lepődjenek meg, ha nem fér el a szatyrukban az, amit 576 Kbyte-ként kértek.

Zolee

95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-
96/2 318,-		

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK
ÁPRILIS 18-ÁN
JELENIK MEG.**

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rőzsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "REGI SZAMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

576

KByte

TARTALOM

Igazán mozgalmas és tartalmas legfrissebb számunk: Amígán két primőr program a hónap termése, PC-n ennek négy-szerese, a konzolokról már nem is beszélve. Kaland, RPG, sport, stratégia, akció, szem, száj, inger.

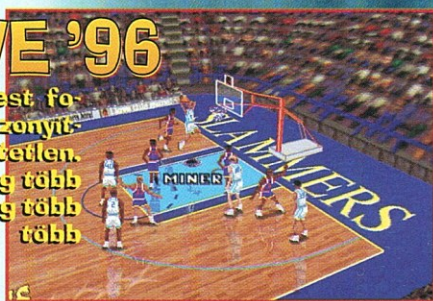
SPERIS LEGACY

Hosszúra nyúlt halogatás után végre megpillanthattuk Sperist, a rettenthetetlen liliputi hőst, aki az Amiga életbenmaradásáért küzd.



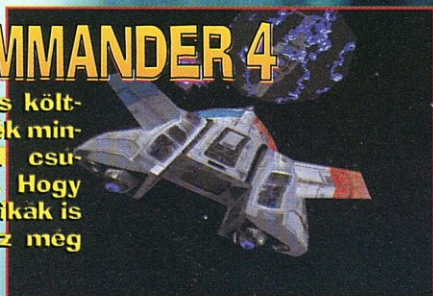
NBA LIVE '96

Lehet-e a tökéletest fokozni? Példánk bizonyítja, hogy nem lehetetlen. Még több infó, még több grafikai trükk, még több animáció, még több "még több".



WING COMMANDER 4

A 9 millió dolláros költséggel készült játék minden szempontból csúcscokat döntöget. Hogy az eladási statisztikák is ezt mutatják-e, az meg nyitott kérdés.



TOP GUN

A film Tom Cruise esá-bos mosolya miatt világsiker lett. A játéktól a Microprose ugyanezt várja. S mint a mellékelt ábra mutatja - joggal.



HÍREK	4-5
SPERIS LEGACY	6-7
NBA LIVE '96	8-9
WING COMMANDER 4	10-11
REJTVÉNY	15
COMMODORE SZTORI 2. RÉSZ	16-17
TOUCHÉ	18-21
SEGA SATURN ÚJDONSÁGOK	22-23
PSX AKTUALITÁSOK	24
DONKEY K. C. 2. - FŐELLENSÉGEK	25
SEGA ÚJDONSÁGOK	26-27
SNES AKTUALITÁSOK	28
GAMEBOY ÚJDONSÁGOK	29
SEA LEGENDS	30-31
CSEVEGŐ	32-33
GABRIEL KNIGHT 2	34-36
DER REEDER	37-39
WING COMMANDER NOVELLA	40-41
3DO ROVAT	42
ÉRKEZÉSI OLDAL	43
TOP GUN	44-45
CONQUEROR	46-47

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

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/3-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

SSI/MINDSCAPE

A Panzer General, majd a nemrégiben megjelent Allied General sikere bátorította fel az SSI/MINDSCAPE kiadó-, illetve fejlesztőpárost, hogy bejelentse: a General "mondakört" 5 részesre bővítik. Sőt, a harmadik fejezet, a



FANTASY GENERAL-nak elkeresztelt játék munkálatai már odáig haladtak, hogy bemutatható előzetest adtak ki belőle. Ez alapján megítélhető, hogy hasonló sikert hozhat a konyhára. A játék a tradicionális háborús játékok és a felülnézeti fantasy-szimulátorok keveréke: varázslók, szörnyek, lovagok harca a már megszokott hexa-táblán, ám sajátos szabálykönyvvel és szokatlan helyzetekkel kiegészülve. Április folyamán várható a megjelenése. Aki pedig úrbéli stratégia, az türelmesen várjon októberig, amikor a negyedik epizód, a Star General lát majd napvilágot.

MICROPROSE

Maradjunk a stratégiai stílusnál. A számítógépes körökben jól csengő **CIVILIZATION** osztódásnak indul hamarosan: áprilisra ígéri a MicroProse a játék második részét. Szerencsére Sid Meier reformlépései nem formálták át gyökeresen a játékot, csak a legszükségesebb javításokkal és persze számos új extrával egészül ki a program, de a kezelés és az alapkonceptió szinte

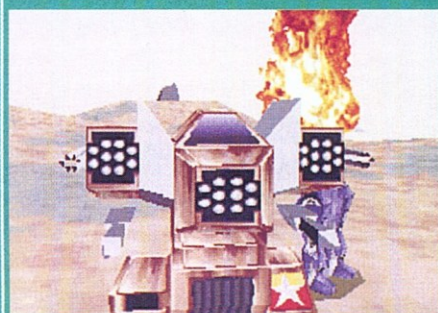


ugyanaz. A játék ősi városok alapításával kezdődik és egészen az űrkorszakig tart; közben persze a már jól ismert politikai, gaz-

dasági, kutatási és katonai döntések megfelelő helyen és időben történő meghozatala alakítja a történelem folyását. Újdonság-számba mennek a történésekbe bevont Világ Csodái, a megnövelt számú telepíthető egység, a diplomáciai és katonapolitikai döntések mélyebb kielemezése, az SVGA felbontású grafikai, az izometrikus nézet és az előre letárolt történelmi események (például 2. Világháború, Nagy Sándor, a Római Birodalom, a Felfedezések Kora). Megjelennek a játékban a legendás vikingek, kelták, japánok, a mellékelt térkép-editorral pedig saját magunk is új világokat kreálhatunk. Megjelenése a napokban várható.

SIERRA

A mechák megszállottjai ismét kiélvezkedhetik magukat, hiszen hamarosan a boltok polcain a Sierra újdonsága, az **EARTH-SIEGE 2**. A játék leginkább a sebességével tűnik majd ki előd-



je és a konkurens MechWarrior 1-2 közül, hiszen a Win95 grafikagyorsító előnyeit maximálisan kihasználva villámgyorsan pergeti majd az eseményeket. Újításként egy eddig nem ismert mechát is választhatunk, a Razort, amely valójában egy légsikló jármű, a lépegető robotok összes fegyverével és páncélzatával. Ezt választva elfoghatja az embert a deja vu érzése, hiszen olyan, mintha a Terminal Velocity-vel nyomnánk. Az 50 misszió nemcsak a szám nagysága miatt impresszív, hanem változékonysága miatt is említésre méltó. Grafikai szempontból is mérföldkő lesz: szinte alig találunk majd ugyanolyan hátteret, tereptárgyat a különböző helyszíneken. A hanghatások és a robbanások, mint a stílus egyik legfontosabb alappillérei szintén szívet melengetőek. A harc április elején kezdődik.

KONZOL VS PC

A konzolkirály SEGA is rástartolt a PC piac kiaknázására, és sorban jelenti be pécés átiratainak fejlesztéseit. Az Ecco the Dolphin és a Virtua Fighter Remix után a napokban jön ki a Comix Zone (lásd Sega rovat) majd röviddel rá itt a **PANZER DRAGOON**. Ez utóbbi játék valójában egy



előre letárolt hátterek előtt pergő, polygonoktól hemzsegő shoot 'em up. A megfelelő sebességhez természetesen itt is ajánlott a Diamond Multimedia által forgalmazott Diamond Edge 3D kártya. A SONY sem akar kimaradni a buliból, ők a PSX-re fejlesztett anyagokat ültetik át PC-re. Példának okáért itt az ASSAULT RIGS (ismertető a 28. oldalon), vagy a **WARHAWK**, amely a



texture mapping technika határait feszegető űr-akciójáték. Egyediségét a renkívüli módon kidolgozott ellenfelek és hátterek adják, a hat pályányi akció keménysége pedig kiérdemli a "lehetetlen küldetés" címet. Aztán persze ne feledkezzünk meg a RIDGE RACER-ről, vagy a **TWISTED METAL**-ról sem, mely utóbbi va-



lahol a Destruction Derby és a Quarantine közötti mezsgyén foglal helyet: 12 féle erőgép (pél-



dául bigfoot, jégkrémes kocs (?), taxi) közül választva kell az USA leghírhedtebb területein végigszáguldozni, többek között utcai roncsrindin vagy Los Angeles csatornarendszerében sz*rrá lőni, ami csak él és mozog. Valamennyi itt felsorolt játék rövid időn belül kijön a piacra, de előre szólok, hogy 486DX100 alatt senki ne is álmodjon róluk. Sajna, ez van...

SCAVENGER

Az amerikai illetőségű fejlesztőgárdáról egyszer már beszámoltunk az Into the Shadows című, hamarosan debütáló kaland/akciójátékuk kapcsán, most pedig újabb csemetéjük bemutatása van soron: a **SCORCHER** egy



futurisztikus motorversenyt fed, amely veszedelmes technikai trükkökkel rendelkezik. A texture mapping nem újdonság, de a 32.000 szín egyidejű használata és ilyen kondíciókkal egy átlagos Pentiumon 30 képkocka/másodperces sebesség elérése már unikumnak számít. Motorosunkkal egy energiamezővel körbevett motor nyergében kell végigtegnünk akadályokkal és ellenfelekkel telepakolt alagutakon, ugratókkal nehezített kacskaringós szerpentineken és szűk járatokon. A játék tehát ügyességi és akcióelemek ötvözetéből építkezik. Megjelenése május végén várható.

INTERPLAY

A kolonizáló játékok virágkorukat élik manapság - a rajongók nem kis öröme. Az Interplay sem akar kimaradni a sodrásból és egy felettébb tetszetős játékkal száll be a ringbe. **A CONQUEST OF THE NEW WORLD** a stílus legtipikusabb képviselője: kezdéskor választhatunk, hogy brit, spanyol, portugál, holland vagy francia zászlók alatt hajózzunk-e, majd egy szál hajóval állunk egy hatalmas kiter-

jedésű feketeség közepén, melyet saját erőnkől kell felfedeznünk, benépesítenünk, esetenként leigáznunk. Nem hiányozhat az anyaországgal való kereskedelem, vagy a bennszülöttekkel



illetve más hódítókkal vívott harc sem a játékból. Az izometrikus 3D-s nézet nemcsak a területek megjelenítésekor, hanem a harcok megvívásakor is jellemző: valódi plaszticitást adva ezzel a játéknak. Hogy ezzel alávág-e az Interplay a MicroProse-féle Colonization 2-nek, azt a jövő dönti el - mindenesetre komoly vetélytárs.

Sokan már remegve várják a texture mapping ősznyájának második részét, a **DESCENT 2**-t, amely új távlatokat nyit az űrjáté-



kok előtt. Már az első epizód is jobban pörgött, mint az ősapa Doom, de a hamarosan elkészülő D2 valami egészen elképesztő. 30 pályán, 13 teljesen új fegyverrel rághatjuk át magunkat ajtókat nyitogatva, és a ránk törő repülő fityfenéket irtva egészen a központi generátorig, hogy azt a levegőbe röpítve máris újabb helyszínre teleportálódjunk. A grafika kidolgozottsága és sebessége szívdöglesztő, lassabb gépeken is megállja a helyét. '96 egyik legnagyobb durranásának tartják a szakemberek - igazukról április magasságában győződhetünk meg.

ADRENALINE

Nem ismeretlen a név a figyelmebb játékosoknak: a Little Big Adventure alkotóiról van szó, akik hamarosan egy újabb nagy durranással kívánnak megméretetni, melynek címe **TIME COMMANDO**. Mint a név is sejteti, akciójátékról van szó. Még-

höz olyan speciális fajtájáról, amilyen még nem nagyon volt látható PC-n. Leginkább a Fade to Blackhez hasonlítható: kameraváltásokkal megspékelt 3D-s



akció, amelyben az emberiség történetének legfontosabb korszakain kell majd átverekednünk magunkat. Például őskori, római, középkori japán és európai, vadnyugati, XX. századi és egy jövőbeli helyszínen. Minden kornak megvan a saját fegyverarszénálja, tehát nem elég jó kardforgatónak lennünk, a pisztollyal és az ök-lünkkel is jól kell tudnunk bánni. Figuránk mozgatásáért egy nagyon gyors animációs rutin felelős, amely képkockánként letárolt animációs fázisokat tölt be, és alakítja az adott helyzethez (a karakterünk testtartásának és elhelyezkedésének az ellenfelekhez és a tereptárgyakhoz viszonyításával, a fényviszonyok, illetve a nézőpont figyelembevételével). A látott előzetes alapján nagyon meglegnek tűnik, érdemes lesz rá őszig várni.

DOMARK

Ian Livingstone. Legenda ez a név: számos "interaktív" forgatókönyv szerzője, új világok kiagyálója, többek között a **DEATH-TRAP DUNGEON** is az ő nevéhez fűződik. Történetei alapján készíti el a Domark legfrissebb "fighting fantasy" megjelölésű vererekedős játékát, amely a könyv-



ből megismert gigantikus pókok, zombik és masszív sárkányok harcát dolgozza fel. A játék az FX Fighter nyomdokain halad, kiegészülve jó tájékozódást és problémamegoldó képességet igénylő feladatokkal. Megjelenés május magasságában.

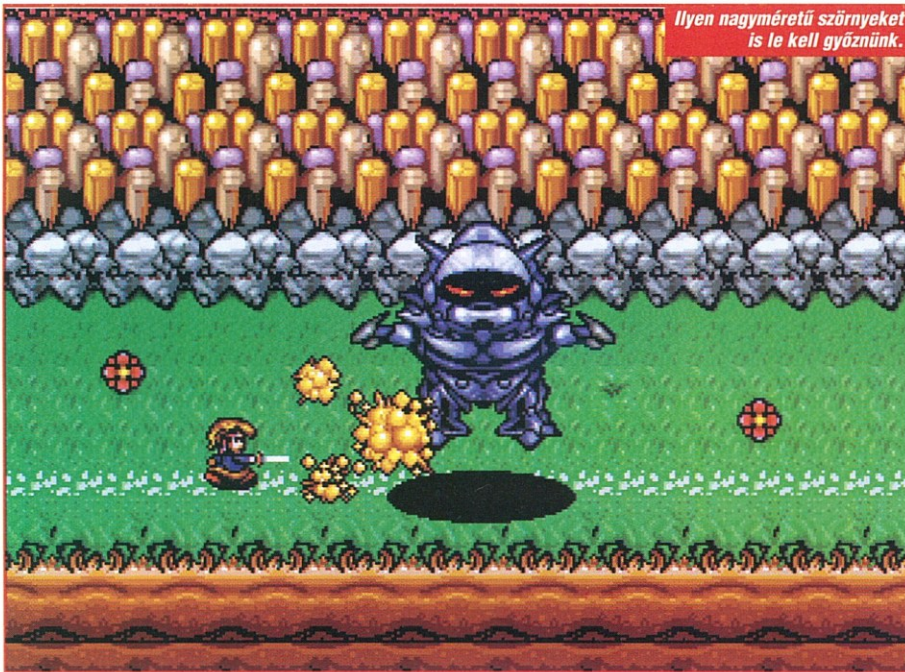


Ezen a képen leendő utitársunkat láthatjuk.

Az OCEAN/TEAM17 közös kiadásában nemrég megjelent mászkálós kalandjáték kellemes színfolt a megkopott Amiga-játékpalettán. **Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó**, hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A játékban Chot irányíthatjuk, aki egyébként egy farmer lánya és azért indul útnak, hogy legyőzze a király fiatalabb fiát, aki felesége halála után átállt a sötét oldalra. A mi feladatunk lesz, hogy akár életünk árán is visszaállítsuk a békét Speris-földön. A program főbb jellemzői a több mint 100 képernyőnyi grafika, 8 irányú scroll, és a több mint 80 karakter, akikkel beszélhetünk vagy tárgyakat válthatunk.

THE SPERIS LEGAC

két tűzgomb egyszerre történő lenyomásával megtekinthetjük hogy karakterünk mit cipel éppen magával, itt a jobb oldalon a tárgyaink, míg a bal oldalon a fegyvereink sorakoznak. Ha itt egy tárgyat, vagy fegyverünket kijelöljük és megnyomjuk a második tűzgombot vagy a jobb Amiga billentyűt, akkor arról egy rövid informá-



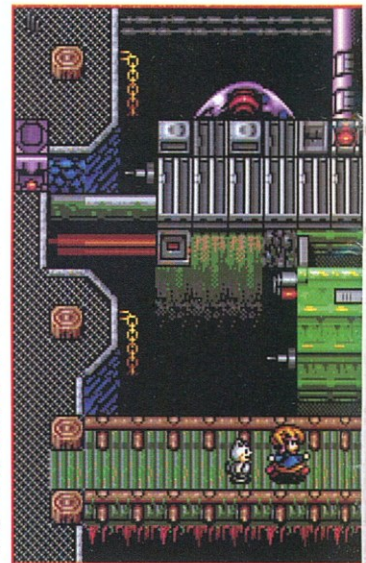
Ilyen nagyméretű szörnyeket is le kell győznünk.



A bal alsó sarokban a kulcsaink, gyémántjaink, bombáink számát láthatjuk. Alul középen a feltöltődő csík azt az erőt mutatja, amivel fegyverünket használni fogjuk. Néhány fegyver (pl. a dobótör) úgy üzemel csak, ha a mutató végig feltöltődik.

NÉHÁNY JÓ-TANÁCS A JÁTÉKHOZ ÉS AZ INDULÁSHOZ

Utunk során beszéljünk mindenkivel, akivel csak lehet, de vigyázzunk, mert az esetleg értékes információt tartalmazó szövegeket is csak egyszer mondják el az emberek, így



FŐBB KEZELŐGOMBOK

Főhősünket a kurzormozgató nyilakkal vagy a joy hármely irányba történő mozdításával irányíthatjuk. A jobb oldali CTRL és Amiga billentyűk a két tűzgombot helyettesítik. Az F2 vagy a

ciót olvashatunk el, amiből kiderül mi is az. Az F5 megnyomásával a lemezműveletekhez jutunk (állásmentés -töltés, save lemez formázása).

MIT LÁTUNK A KÉPERNYŐN?

A bal felső sarokban két kis négyzetet láthatunk; a bal oldaliban az **aktuális fegyverünket**, míg a jobb oldaliban az **éppen használatos tárgyat** találjuk. Felül középen a **pontszámunk** növekedését kísérhetjük figyelemmel, a jobb felső sarokban pedig két csík látható, ami a **tapasztalati pontjainkat és az életerőnket** mutatja. A mutatókon a függőleges vonalka a következő szintlépés határát jelöli, ami energianövekedéssel jár.



A kukoricamező közepén egy kisebb csata folyik.



Az Electronic Arts cég neve szinte egyet jelent az igényes sportjátékokkal. Szinte nincs olyan sportág,

amiről ne készítették volna egy csúcsszuper feldolgozást, melyek közül nem is kevés egyedülálló volt a maga korában, sőt esetleg mind a mai napig; gondoljunk csak a Skate or Die című, mára már klasszikusnak számító játékra. Ezen nagyszerű játékok közé lépett be tavaly az NBA Live 95 című kosárlabdaszimulátor, ami egyrészt ontotta az információkat, statisztikákat a játékosokról és a

kolás, pöcizsák, dream-passz került bele a játékba, hogy az valami hihetetlen. Embereink egyre jobban kitalálják gondolatainkat: ha valaki üresen áll a palánk alatt, akkor passzunkat a levegőben fogadva húzza be a labdát a gyűrűbe, vagy ha jó tempóban és jó pozícióból sikerül felugrania a lepattanóért, akkor ott se vár tapsra, hanem egyből, még ugrás közben pöcizi azt vissza - már ha behúzni nem tudja.

Immár a színpalak mögött játszódó folyamatokba is betekinthetünk. Lehetőségünk van ugyanis a játékoseladásra és -cserére, igaz, még eléggé kezdetleges módon, ugyanis a lényeg az, hogy egy játékosért adjunk egy másikat. Emiatt elképzelhető, hogy például Shawn Kempet, a Seattle favoritját elcseréljük egy olyan játékosra, aki még a cserepadra sem kerül fel. Ezen gondolom az NBA Live '97-ben már finomítanak, de az ötlet akkor is figyelemreméltó.



Zsengébb felbontásban is látványosak a jelenetek, olvashatók a feliratok, kivehetők az arcok.

hez hasonlóan, néhány nagy játékos ebből a játékból is kimaradt, például nem találkozunk majd Charles Barkley-val, vagy Jordannel (az előző rész óta legalább David Robinsont



Büntetődobáshoz jutott a Chicago Bulls. Ők nem szoktak hibázni...

csapatokról, másrészt olyan jó hangulattal és hűséggel adta vissza magának a játéknak a varázsát, hogy simán kenterbe vert egy profi közvetítést, és talán csak azzal lehetett felülmúlni az érzést, amit nyújtott, hogyha a játékos tényleg kiment a pályára, és elkezdte a streetballt a haverokkal.

Edzői utasítások és a támadási terv vázlatja.

GRAFIKAI ÉS VIZUÁLIS TUNINGOK

Nos, ezen játékon már valóban bajosan lehetett volna akármit is javítani... Hacsak nem a 3D megjelenítést. Nos, ez meg is történt, melynek eredményeként a játék (természetesen egy kelletlen gyors gépen) most már valóban eléri egy TV-közvetítés színvonalát. A játék alatt ugyanis lehetőségünk van arra, hogy (az 1-6 billentyűk többszöri megnyomásával) összesen 16 kameraállás közül válasszuk ki a legmegfelelőbbet vagy épp a leglátványosabbat. Néhányuknak ugyan csak a visszajátzásoknál vesszük hasznát (a játék ugyanis szinte követetlően, ha például az alapvonalon állunk). Ott azonban (az egér gombjainak nyomvatartásával finomítva a nézetet) szinte olyan látványos felvételeket készíthetünk, mint anno a Michael Jordan in Flightban. Visszajátszandó akcióban pedig nem lesz hiány, mert annyi új, látványos zsá-



STATISZTIKÁK

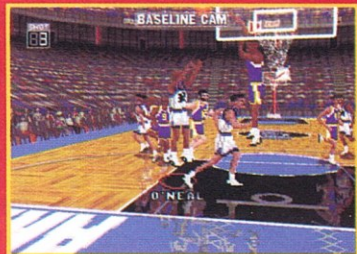
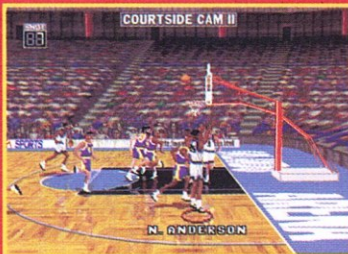
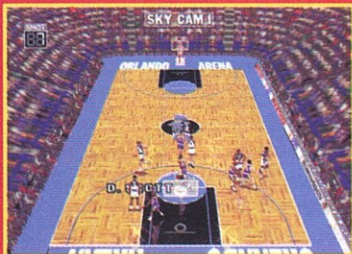
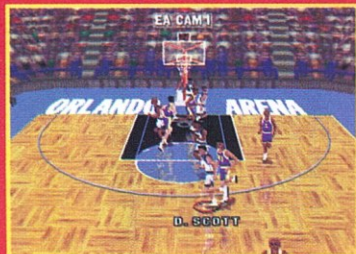
Természetesen az előlőből már megismert információitömeg sem hiányozhat, ismét óráig olvagathatjuk a statisztikákat, úgy a csapatokról, mint az egyes játékosokról. Sajnos, az előző rész-

Zsákolás közben vesszünk egy pillantást a padlóra is: a tükörsíma felületen tükröződik a játékosok teste.

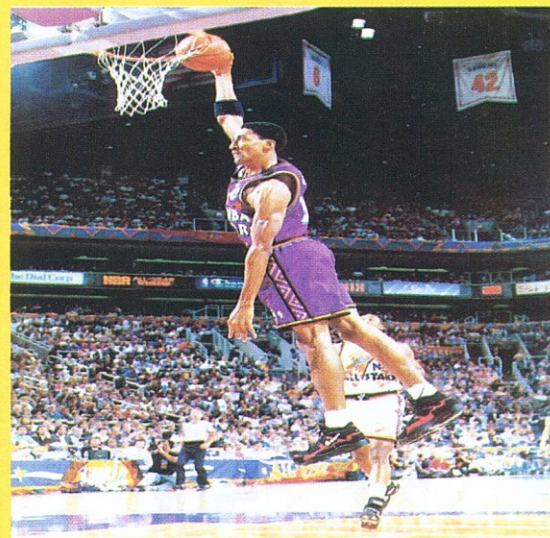


sikerült a pályára csábítani). Legalábbis hivatalosan nem. A kezdőmenü Players pontja alatt ugyanis nem csak a játékoscserét irányíthatjuk, de vadonatúj játékosokat

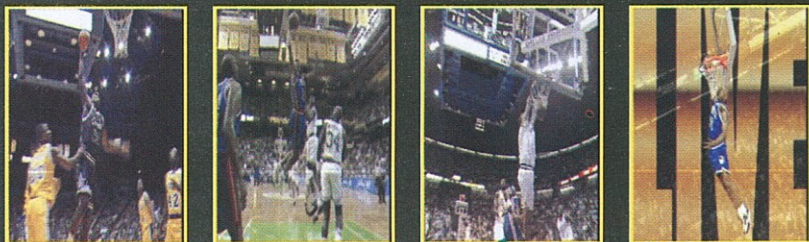
Kinek milyen látvány fekszik, szabadon választhat akár 16 féle néze



NBA LIVE '96



A visszajátszás pont az ilyen fergeteges mozdulatok kiemelésére szolgál.



Kedvcsinálónak látványos videófilm pereg a játék elején.

sek, valamint a játékosok fáradása. A grafika és a zene is több fokozatban állítható. Az irányítás szintén minden lehetséges módszerrel végezhető, de nekem személy szerint a joy esett legjobban kézre (wow!). Kicsit furcsa azonban,

Ha ugyanis egy védekező figurát hív az irányító, akkor nyilván nem a miénk a lepattanó. Kicsit zavaró ugyan, hogy legtöbbször olyankor is egész pályás letámadást kellene játszunk, amikor mind a tíz játékos, valamint néhány heves cserejátékos is a palánk alatti egy négyzetméteren tömörül, de meg lehet szokni.

is alkothatunk, mindenféle korlátozás nélkül, tehát ha kedvünk úgy tartja, csatasorba állíthatunk egy olyan újonc centert is, aki 230 centi magas, 150 kiló, brutális erővel szedi a lepattanót, emelkedik, mint egy lift, zsákol, mint egy isten, dob mint a gép, és fut, mint a nyúl (nem véletlen, hogy a rájátszás összesített rangsorában egy hasonló paraméterekkel rendelkező, Ancy névre hallgató új fenomen vezet az összes létező kategóriát).

ban, hogy ha már játszani minden módon lehet, miért csak az egérrel lehet igazán kényelmesen irányítani a játékon kívüli menüket, mert egyes pontok csak így érhetőek el. A joy ráadásul azért is kényelmesebb (feltéve, hogy négygombos), mert így tudjuk viszonylag kényelmesen elérni a turbo-gombot, amellyel játékosunk tiszta erőből csinálja azt, amit épp csinál, tehát gyorsabban fut... ennyi.

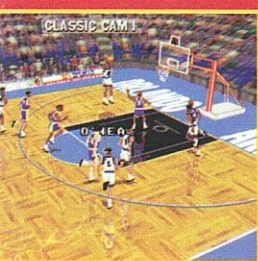
Ha valaki már magasabb szinten szeretné üzni a játékot, annak ott az edzőség lehetősége. Ebben az összes, eddig a világon kitalált taktika bevethető, úgy a védekezésben, mint a támadásban. Igazán szimpatikus megoldás az, hogy a kiválasztott taktikát a rajztáblán gyorsan "fel is vázolja" az edző, tehát gyakorlatban, mozgó grafikák alapján választhatjuk ki a megfelelőt, nem csak a neve alapján, ami alapján még egy sima elzárást se lehet normálisan azonosítani. Ha nem akarunk konkrétan egyet-egyet kiválasztani az egyes kombinációtípusok közül (mivel itt még egy sarkazásnak is öt alfaját ismerik), az „A” kiválasztásával a gép véletlenszerűen választ ki egyet az alfajok közül a támadás elején. Érdemes kiválasztani a Play call notify pontot, mivel ilyenkor a támadások és a védekezések elején kiíródik, hogy mi a figura, nem kell találgatnunk, és ezzel nagy valószínűséggel elrontanunk az akciót azzal, hogy rosszul tippeltünk. Ez a pont abban is segít, hogy a palánk alatti tumultusban el tudjuk dönteni, hogy most mi szedtük le a labdát, vagy mi

Összességében tehát a játék igen jó, a legjobb. Nem csak látványos, hanem sok érdekes adatot, és a taktikákkal sok hasznosítható dolgot is tartalmaz, amikkel nyáron a forró aszfalton streetballozó haverokat is elkápráztathatjuk. A nézőink szája persze akkor marad majd csak igazán tátva, ha a zsákolások is mennek nekünk. De ez már egy másik történet.

HA MÁR A RÁJÁTSZÁSNÁL TARTUNK...

...a játékban természetesen az összes lehetséges módon összecsapathatunk a többi csapattal, tehát játszhatunk sima meccset, alapszakaszt több-kevesebb meccsel, valamint rájátszást. A játék színvonal is állítható a kezdőtől az all-starig, kikapcsolhatók vagy tetszés szerint állíthatók a szabályok, a büntetődobások gyakorisága, a sérülé-

t közül is.



576 ^{KByte} ÉRTÉKELŐ

NBA LIVE '96

KIADJA: EOA

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

ÖSSZTARTÁS **91%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

WING COMMANDER

T H E P R I C E













Alig telt el egy év, s máris itt a következő epizód, ráadásul magyar kézikönyvvel. Az előző rész sem volt piskóta, de ez... Ennyit számítana egy röpke esztendő?



Tavaly karácsony táján a szobámban mintha megelevenedtek volna a csillagok háborúinak eseményei: fantasztikus űrutasok részeseivé válhattam, Mark Hamill-lel a főszerepben. Igaz, sem a történetnek, sem az űrjárgányoknak semmi köze a Stars Wars trilógiához, de a hangulata ugyanaz mint sok-sok éve a moziban...

A SZEREPLŐK

	
Blair szerepében Mark Hamill	
	
Tolwyn szerepében Malcolm McDowell	
	
Eisen szerepében Jason Bernard	
	
Paladin szerepében John Rhys-Davies	
	
Maniac szerepében Tom Wilson	

A SZTORI

Az előző rész végén, miután sikeresen megsemmisítettük a Kilrathik bolygóját, kénytelen-kelletlen békét kötöttünk velünk az oroszlánfejűek, s akkor úgy tűnt, nem lesz több űrkonfliktusa hősünknek. Blair kapitány (azaz mi, a filmben Mark Hamill) és a többiek ismét a jó öreg Föld - vagy egyéb égitest - honpolgárai lettek, s békében tengették szabadidejüket. Blair például a Nephle bolygón kezdett új életet, mint farmer. Persze minden csoda három napig tart, s egyébként se lehet a "Tigris szívéből" egyszerűen csak egy földkukac. Egyik forró napon a holofónon **Maniac felkeresi Blairt, s egy találkára invitálja a közeli légikikötő kocsmájába. Maniac váratlan hírt közölt: Blairt visszahívták aktív katonai szolgálatba...**

Ezalatt a szenátus nagy gondban van: néhány napja a Peremvilágiak megtámadtak egy pár Hellcattal védett szállítóhajót - túlélő nem maradt. Tolwyn admirális vállalta magára a nemes feladatot, hogy két hét alatt kinyomozza, mi is történik valójában a csillagok között, s utána szavaz a szenátus háború vagy béke kérdésében...

Igy kerül Blair a konföderáció Lexington hajójára, s az első néhány küldetés erejéig itt is marad... Aztán megbolydul a méhkas, **mindenki gyanús lesz, az eddigi barátok ellenünk fordulnak, s mindez alatt megmagyarázhatatlan, sötét dolgok történnek a galaxisban.** Természetesen Blair számára nem jelent gondot átverekedni ezernyi gonosztevőn, kalózon, ágyuk vad torkolatlützein s végül kideríteni, mi vagy ki is áll a dolgok háttérében - de ez maradjon a 6CD filka.



A csillagbázis a végét járja.



Amikor még Eisen és mi is a Lexingtonon szolgálunk. Pillanatképek az eligazításról.



Sheeter, a "tökéletes katona" harcra száll velünk. Malcolm genetikai csodaembere nem váltja be a reményeket.



Najbűk a hangárban csak ránk vár.

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyös előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá teheted vásárlásodat is.

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

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

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig,

amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget a részükre küldött csekken befizetik.

Akciónk a Csomagküldő Szolgáltatásban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékd a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.

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

TOP LISTA

C64

NEWCOMER	●
LONG LIFE	●
BBURAGO RALLY	▲
STREET ROD	▲
MAYHEM IN M.L.	◆

AMIGA

SETTLERS	▲
SENSIBLE SOCCER	▲
PINBALL FANTASIES	●
WORMS	▲
DESERT STRIKE	◆

PC

MORTAL KOMBAT 3	●
WARCRAFT 2	▲
NEED FOR SPEED	▲
DOOM 2	●
EARTWORM JIM	◆

KONZOL

MORTAL KOMBAT 3	●
EARTHWORM JIM 2	▲
DONKEY K. C. 2	◆
KILLER INSTINCT	●
FIFA '96	●

JELMAGYARÁZAT:

- = HELYBEN MARADT
- ◆ = ÚJ BELÉPŐ
- ▲ = ELŐRE LÉPÉS
- ▼ = VISSZALÉPÉS

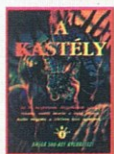
KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELETÉKET, AMELYBEN C64, AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTTEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.

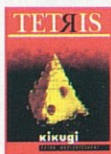
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.

A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:
TOPLISTA!

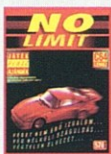
Az **576 KByte** eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

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



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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALAK:

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

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

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Panasonic, Toshiba 4x-es CD drive	9.600,-
Sony 4x-es SCSI CD	25.000,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.640,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.040,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	4.800,-
Média Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya + dupla sebességű SCSI CD drive	14.400,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándék CD lemez	196.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	24.800,-
4 MB/32 bites RAM modul	7.600,-

Há kívánsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 #Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 óras teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!

Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

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

Ready
COMPUTERS

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

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

DX4-133 122.900 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD
1 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony

Új szisztéma indul a Ready-ben.
Minden nap más-más két termékből

AKCIÓ!

Folyamatosan a legjobb áron!
Mindig érdemes benézni.

A 486-osok ideje lejárt, itt az ideje, hogy
áttérj valami korszerűbbre. Meg fogsz lep-
ődni, milyen olcsón kínáljuk a **Pentium**
és az **5x86** processzorokat.

Érdekelne egy full verziós **AWE 32** csúcs
hangkártya **20.000 Ft** körül? Vagy egy
márkás **4x CD ROM 10.000 Ft** alatt?
Ha igen, nálunk mindezeket megtalálod.

C PROGRAMOZÓKAT

és

3D GRAFIKUSOKAT

keresünk játékprogramok fejlesztésé-
hez amerikai piacra. Jelentkezés
Szentesi Józsefnél a 213-0348-as tele-
fonszámon. Szakmai önéletrajzokat a
155-2293-as faxeszámra várunk.

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: 850,-
 fél évre: 1.650,-
 egy évre: 3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

COMMODORE 16, 116 ÉS +4

1983/84-ben a 64-es nem hivatalos utódjaként jelent meg a Commodore "fekete báránya", a C16-os család. 16 Kbyte-os, 7501-es processzort foglalkoztató C16, a hasonló felépítésű ámde más külalakú C116 (olcsó változat) és a nagyobb, 64Kbyte memóriával rendelkező C+4. Ez utóbbi ROM-ban 4 felhasználói programot is tárolt (innen az elnevezés).

A gépek teljesítménye igen ellentmondásosan alakult a C64-hez képest. Megjelent a Basic új, 3.5-ös változata, mely a korábbi 2-es hez képest többek között már közvetlen grafikai, zenei elérést valamint egyszerűbb input/output műveleteket engedélyezett. A fejlett Basic interpreter mellé egy monitor program is járult, leegyszerűsítve a gépi nyelvű programozást. Emellett pozitívum, hogy a grafikus chip a korábbi 16 helyett 128 szín meg-



jelentésére lett képes. Továbbá az VC-1541-esnél lassúnak bizonyuló lemezműveleti sebességet az VC-1551-es - stílusosan fekete - egységénél párhuzamos csatlóval gyorsították fel. Azonban eltűntek a hardverből támogatott sprite-ok, valamint leszűkültek a hangképzés lehetőségei (2 csatorna: 1. négyzöggel, 2. négyzöggel vagy fehérzaj, emellett a hangerő 16 helyett 9 fokozatúra zsugorodott). Egy újabb érthetetlen lépés következtében megváltoztak a csatlósi szabványok, így a régi eszközöket (joystick) csak átalakítókkal lehetett a géphez illeszteni. Az említett változtatások miatt az új gépek a C64-vel nem voltak kompatibilisek, azonban meg kell említenünk, hogy egyes szorgalmas rajongók, s ebben hazánk fiataljai kitűnő szerepet vállaltak, a 64-re megjelenő programok konvertálásával foglalkoztak. Ezzel együtt a C16-os család szoftver-támogatottsága gyengének bizonyult (a beépített szövegszerkesztő 99 sor kezelésére volt képes), így az oktatás területén kívül nem tudott szélesebb körben elterjedni.

COMMODORE 128

1984/85-ben került a boltokba a C64 továbbfejlesztett változata, a C128, nevéből adódóan 128 Kbyte RAM-mal valamint a korábbi 1 Mhz helyett dupla sebességű, 2 Mhz-es processzorral.

Az új gép három üzemmódban dolgozott. 128-as módban újdonságnak számított a Basic 7.0-ás változata és a gyorsított órajel. Másik lehetőség a 64-es majdnem tökéletes hardver emulációja volt, míg harmadikként a fejlesztők a CP/M operációs rendszert integrálták. A gépben két CPU is helyet kapott, a 128/64-es módokért felelős 8501-es és az operációs rendszert meghajtó Z80-as processzorok. A gép alapváltozata külső megjelenés szempontjából az Amiga 500-hoz hasonlít, míg egy 128D-re keresztelt profi kivitelezés a beépített lemezegységgel leginkább az Amiga 1000-re vagy egy szépen kivitelezett baby-házás PC-re emlékeztet. A géphez csatlótható duplafejes (PC-n természetesen



MÁSODIK EPIZÓD

számító kétoldalas floppy) VC-1571-es lemezegységet is az új design jegyében tervezték meg. **A komoly előrelépések ellenére a 128 üzemmód szoftverileg mostoha helyzetbe jutott,** míg a CP/M a feledés teljes homályába merült. Talán a túl jóra sikerült 64-es emuláció miatt csak kevesen kezdtek a 128-as saját lehetőségeivel foglalkozni.

A konzol piacon ekkortájt megjelent két konkurens - Nintendo és Sega - miatt az Atari pozíciója meggingani látszott. A számítástechnika területén még nem ért el sikereket, a szórakoztató elektronikában már nem. Sorozatos átalakítások és belső harcok után a cég vezetése úgy döntött, hogy a társaság jövője az új generációs számítógépek fejlesztésében keresendő. 1986-ban megjelent a Motorola 68000-es processzorra épülő, immáron 16 bites Atari ST.

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

A Commodore a kihívásra egy teljesen új technológiát fejlesztő cég, az Amiga corp. felvásárlásával választott. Az így megszerzett tehetséges mérnöki gárda Jay Miner (az Atari VCS konzol egyik fejlesztője), R. J. Mical és Dave Morse (a 3DO csapat későbbi tagjai) és sok más tehetséges fejlesztő segítségével **egy korábban játékgépnek indult rendszert házi számítógéppé alakítottak át.**

AMIGA 1000

1985-ben jelent meg az akkoriban csodálgépek számító, szintén Motorola 68000-es processzorra és 16 bites architektúrára épülő **Amiga 1000.** Az izléses pizza-doboz jellegű háztól különváló billentyűzettel és standard kétgombos egérrel kapható gép alapképváltásban 256Kbyte operatív tárral rendelkezett, melyet később fél- vagy 1 megabyte-ra kellett bővíteni. A

konkurens Atari félmegás rendszere sokkal realitásabbnak tűnt a 16 bites kategóriában. **Másik, sokak szerint hátrány, hogy az igen fejlett multitasking operációs rendszer nem ROM-ban tárolták, így azt a gép bekapcsolása után lemezzel kellett betölteni.** Ezzel a megoldással azonban hardver változtatások nélkül lecserelehető volt a kezdetben kiadott 1.1-es Kickstart, a lemezen megjelenő fejlettebb változatokra. Az architektúra teljes különbözősége miatt az Amiga család egyáltalán nem volt kompatibilis az addig megjelenő Commodore mikroszámítógépekkel, de ekkora teljesítménynövekedés mellett ez elenyésző problémának számított.

Az Amiga fő erénye a CPU mellett dolgozó audio/video custom chip-készlet volt. A 8 bites, 4 csatornás hangképzés akkori színvonalát sok ma agyonreklámozott PC-s hangkártya meg sem közelíti. A zene mellett a képernyőről két önálló processzor gondoskodott. **Az amúgy fáradtságosan programozható rasztermegszakítás leegyszerűsítéséért a Copper,**

míg a bitmapos grafikák kezeléséért a Blitter felelt. A Copper segítségével 4096 színű paletta bármelyik színét, vagy a grafikai üzemmódok bármelyikét soronként lehetett megjeleníteni. Az üzemmódok közt szerepelt az alapnak számító 320*256-tól a 640*512-ig több variáció, memóriától függően 32 színig illetve egy különleges úgynevezett HAM módban bizonyos korlátozásokkal a paletta 4096 színe. Egy EHB-ra keresztelt eljárásal a 32 szín duplájára növekedett, úgy, hogy a második szegmensben a színek az első 32 félvilágos változaiként jelennek meg. Az első 1000 legyártott gép grafikai lehetőségei az Agnus chip negyed megabyte-os "látászöge" miatt erősen korlátozódtak, így elmaradt az előbb említett EHB üzemmód is. A később

megjelent sorozatban az Agnus képességeit fél megabyte-ra növelték.

A Blitter közreműködésével grafikák kezelése és mozgatása gyorsult fel. Emellett továbbra is támogatták a hardverből gene-



ralható sprite-okat, melyek jelentősen megkönnyítették a képernyőn mozgó apróbb objektumok megjelenítését. Az integrált lemezes egység a PC-hez képest egy gazdaságosabb 880 Kbyte-os for-



mátumban dolgozik. A felsorolt eljárásokat az Amiga rugalmas, többfunkciós operációs rendszere az Amiga DOS és felhasználói felülete a Workbench is kihasználja. Hiába az Atari 8 Mhz-es órajeléhez képest relatíve lassabbnak számító 7.14 Mhz, a társ-processzorok párhuzamos működésével a CPU-nak több ideje maradt a műveletek elvégzésére. **Ezzel a technológiával a Commodore megint jelentősen az Atari előtt járt.** Meg kell jegyezni, hogy a PC izomból megoldott képernyőkezelése a Commodore 10 évvel ezelőtti technikájához képest legjobb indulattal is csak gyenge megoldásnak nevezhető. A közvélemény által csodagépnek tartott új masina sikeres fogadtatása ellenére a Commodore egyik költséges befektetésének bizonyult. A magas fogyasztói ár (1500 Font!!!) és az ezzel összefüggő rossz eladási mérleg miatt a bevételből még fejlesztésre fordított összeg sem térült meg. A siker még váratott magára.

AMIGA 500

Több, mint egy éves vihar előtti csend előzte meg az 500-as model érkezését. Az új, kompakt asztali gép már alapképzésben fél megabyte-os operatív tárral, ROM-ba helyezett 1.2-es majd 1.3-as Kickstarttal rendelkezett. Grafikai chipje, az Agnus, már a teljes alapmemóriát, majd az 1.3-as változattól Fat Agnus néven 1 megabyte-ot kezelte. A gép az addig megjelent Amiga 1000-rel felülről kompatibilis volt.

Az Atari ST és az Amiga évekig tartó kemény versenyében felhasználói táborok különültek el. Azok, akik komolyabb szinten foglalkoztak zenével, főleg az ST MIDI lehetőségeit választották, míg a grafikusok és a játszani vágyók inkább "amigáztak". Végül is úgy látszott, hogy több grafikus és játékos felhasználó akad, mint profi zenész, ezért a 90-es évek elején, a PC-s MIDI kártyák szélesebb körű elterjedésével az ST kivonult a porondról. **Az 500-as felsorolt grafikai és zenei képességei tökéletes házi számítógéppé tették,**

így a Commodore 64-hez hasonlóan saját kategóriájában több ízben elnyerte az év számítógépe címet.

A nyolcbites elődhöz hasonlóan a házi számítógépek második generációja is rendkívüli kreativitásra buzdította a fiatalokat. Folytatódott a C64-en megkezdett szokás, miszerint a jobb csoportokba szerveződtek és szellemi termékeiket az egész világon terjesztették. Az Amiga lehetőségei és a nem profit célú kreatív hozzáállás a gépet a játéktérmi színvonalú játékok mellett a leglátványosabb demok platformjává alakították. Ez is nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a rendszer oly sokáig, még magának a Commodore cégnek megszüntét követően is fennmaradjon.



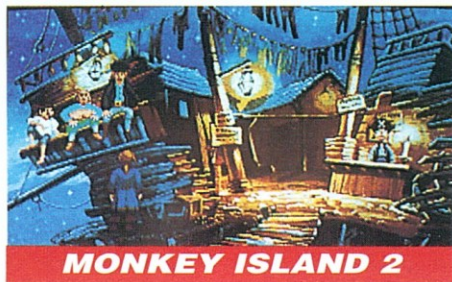
AMIGA 500 PLUS

Újra beindult a régi sikergépezet. A nyolcbites Commodore-ok rajongói lassanként áttértek az új formátumra, de emellett akadtak követők a konkurens táborokból is, s a cég újra milliós nagyságrendű eladásokkal büszkélkedhetett. Egy kicsit megkésve ugyan, de pár év elteltével újabb fejlesztések láttak napvilágot. 1992 elején jelent meg az 1 Megabyte chip memóriával és 2.0-ás Kick-starttal ellátott, s grafikaileg továbbfejlesztett Amiga 500 Plus. Az ECS módban már az 1280*512-es maximális felbontás is elérhetővé vált.

A változások sokak szerint a Commodore ébredését jelentették sokáig tartó Csipkerózsika álmából. Azonban a fejlesztések nem áltak arányban az eltelt hosszú idővel. A megváltozott hardver miatt sok program kompatibilitási gondokkal küzdött, pontosabban minden szoftverfejlesztő pörül járt, aki nem követte az anyacég által kiadott programozási elveket. Ezt sokan tették, főleg a demo és játékprogramok írói, mert így az operációs rendszer megkerülésével, a hardver közvetlen programozásával a gép nagyobb teljesítmény elérésére sarkallták.

AMIGA 1500, AMIGA 2000, AMIGA 2500

Az Amiga 500 sikerén felbuzdulva, még jóval a Plus megjelenése előtt a mérnökök hozzálátottak a házi számítógép professzionális változatának megtervezéséhez. A desktop dobozos 1500-as típus



MONKEY ISLAND 2

egy Amiga 500-ast rejtett. **A rajongók azonban csak a 2000-es megjelenésével kapták meg, amit akartak; egy valódi, bővíthető Amigát.**

Az Amiga 2000-es további előrelépésként alapképzésben 5 Zorro II-es csatlóval, egy turbókártyák részére fenntartott CPU slottal és egy PC ISA bővítési lehetőséggel került a boltokba 1988-ban. Megjegyzendő, hogy a Zorro II-es és a későbbi Zorro III-as slotok és az azokat támogató Amiga rendszer már akkoriban automatikusan felismerték az adott hardver konfigurációt, így a gép üzembehelyezésekor nem kellett jumpereléssel foglalkozni, és legfőképp nem kellett egy alig működő úgynevezett "plug and play" technikát reklámozni (lásd PC).

Ezekkel az újításokkal az Amiga 2000 a valaha gyártott legjobban bővíthető modellként vonult be a történelembe.

A 2500-as típus a 2000-es gyorsabb processzorral ellátott, gyorsított változata volt, mely azonban nem tartalmazta az utóbbiba szerelt PC ISA csatlakozót. Sem az 1500-as, sem ez a típus nem terjedt el szélesebb körben.

Ahogy az várható volt, a bővíthető gépek ismét pozitív fogadtatásban részesültek. Megkezdődhetett a profi Amigák stúdiókban történő felhasználása. Ebben nagy segítséget nyújtott a NewTek, a Video Toaster illetve a GVP a legkülönfélébb gyorsítókártyák és perifériák tervezésével. Amigák vettek részt olyan mozifilmek és TV sorozatok animációinak kidolgozásában, mint a SeaQuest és a Babylon V. Napjainkban a reklámokat nézve, vagy egyes televíziós programok főcímeiben is profi Amigákon készített animációkkal találkozhatunk. **A cég már szinte azt hitte, hogy tévedhetetlen,**



MOONSTONE

de mint az látni fogjuk, a 90-es évek elején sorozatos ballépéseik végül is a lassú, de biztos bukásához vezettek.

AMIGA 3000

A 2000-es után az emeberek egy olyan gépre vágytak, amely végre sebességre jöve felülmúlja az eddig megjelent elődöket, megújult operációs rendszert ad és egyben megtartja az említett típus bővítési lehetőségeit is. **1990 elején jutott el a vásárlókig a vára várt Amiga 3000,** mely 68030-ra épülő architektúrával, és a hozzátétőlegesen hétszeres sebességnövekedéssel új kategóriát nyitott a gépcsalád történetében. Az alapfelszerelés tartalmazott négy Zorro III-as slotot és egy SCSI csatlót. **A nagy előrelépés ellenére a vásárlók panaszokdokat a magas árra és a leszűkült bővítési lehetőségekre egyaránt. Így az új modell anyagilag nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.**

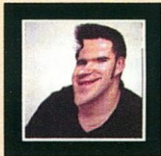
CDTV

A CDTV alapkoncepciójával a Commodore megint évekkel a számítástechnikai fejlődés előtt járt. Vesztré. Ez a szerkezet nem volt más, mint egy alap Amiga, 1Mbyte memóriával, összekapcsolva egy CD olvasóval és az egész bezsűfolva egy audio CD lejátszóra hasonlító (és meg kell hagyni), igen izléses dobozba. Billentyűzetet, egeret és lemezes egységet csak később kapott. **Az eladási statisztikák igen szomorú képet mutatnak, s talán ez volt az a lépés, ami a cég legnagyobb bukásának tekinthető.** Hiába próbálták a népszerűséget az A570-es normál Amigákhoz csatlóztató CD olvasókkal növelni, az új szabványt szánt jövőbeni szoftver támogatás híján hamarosan jobb létre szenderült. Drága temetés volt.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MEGLÁTJUK AZ ALAGÚT VÉGÉT...

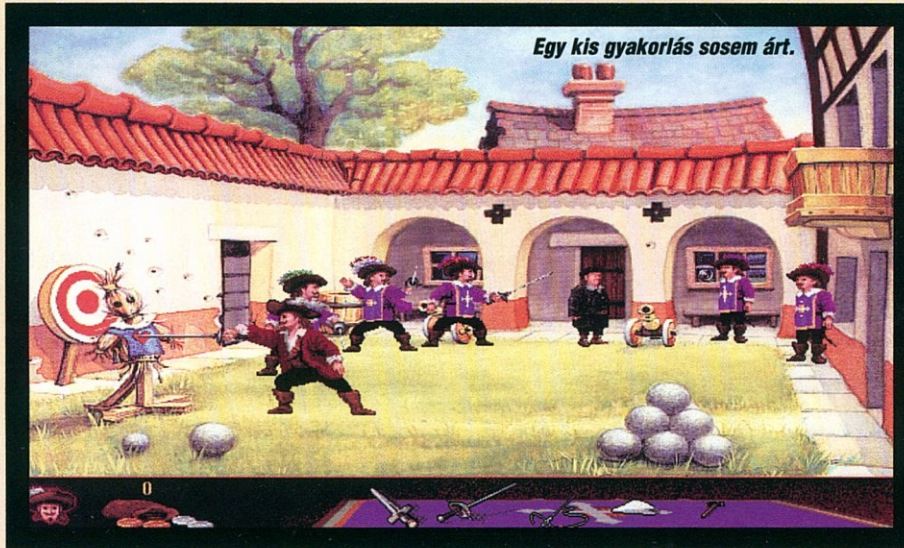


TURRICAN 2



Mielőtt bárki is téves következtetésre jutna, előre kell bocsájtanom, hogy a most következő történetnek vajmi kevés köze van Dumas mester híres művéhez, **inkább annak a parodizálásának**

fogható fel. A US Gold új kalandjátékában, a "Touché - The Adventures of the Fifth Musketeer"-ben ugyanis, mint a címe is mutatja, egy ötödik testőr, Geoffroi Le Brun zászlós kalandjait kísérhetjük nyomon. Neki ugyan Dumas hőselhez hasonlóan **banditákkal és egy cselszövő bitorossal gyűlik meg a baja**, illetve **nemes és kevésbé nemes ifjú hölgyekkel fut össze**, miközben egy anyajegy alapján keresendő örökös után kutat, ám attól tartok, ha az író látná, hogy milyen hős próbál D'Artagnan babérjaira törni, valószínűleg tenne néhány fordulatot a nyugvóhelyén. **A játékot mindvégig egyedülálló humor jellemzi:** Idétlen szójátékok hangzanak el, rengeteg a morbid humor, amikhez hasonlókat utoljára a Monthly Python-ban vagy esetleg a Discworldben hallhattunk. Elsősorban tehát a játékból a történet és a humor az, ami megfogja az embert, ugyanis a program egyéb paramétereit nem számítanak átlagon felül: a grafika ugyan nagyon szép, ám az animációs fázisok kidolgozását nem vették túlzásba, sok helyen még a tárgyak fel/lerakása sincs animálva. Az Irányítás roppant egyszerű: a bal egérgombbal rakosgathatjuk, használhatjuk a tárgyainkat, ha pedig valami használható dologra mutatunk, a tárgy neve kíródik, s a jobb egérgombot lenyomva egy menü jelenik meg, ebből választhatjuk ki mit akarunk csinálni vele. Beszélgetni is így lehet, ilyenkor ha több válasz is van, mindenki figyelmébe ajánlom, hogy a kis nyilakkal scrollozni lehet



Egy kis gyakorlás sosem árt.

A fogadóban a kártyázgatók asztalán ugyanolyan pénzek hevernek, mint a miénk, tehát mutassuk meg nekik a sajátunkat. Mondjuk nekik, hogy árulják el nekünk az ő érméik eredetét, mert ha nem, akkor a hatóságnak kell majd elárulniuk. Ezt persze nem veszik jól, s hősünknek támadnak. **Geoff egyet likvidál közülük, ám a csillár trükk még öt is váratlanul éri...**

MÁSNAP A FOGADÓBAN

A vendéglő egy lepusztult szobájában eszmélünk, a pénzünkkel a fogadós a szoba díjaként már ki is szolgálta magát. Keres-

s kopogjunk be. Isten háza jelenleg a felújítási munkálatok miatt zárva van, erről - ha kérdezzük a papot - kapunk is egy tájékoztatót, valamint megtudjuk, hogy hamarosan fontos látogató, Guise Bátoros látogatja meg a templomot. **Ugyanitt a téren vegyünk egy kis szuvenír katedrális az egyfrankosunkért.**

Itt az ideje, hogy elhagyjuk a várost, térjünk be tehát a kovácshoz. Ott vegyük le a falról a patkót, és a fogót, majd beszéljünk a kováccsal. Megtudjuk, hogy egy idegen St Quentin felé hagyta

The Adventures of the Fifth Musketeer

a válaszlehetőségeket. A tárgyaink a képernyő alján kaptak helyet, itt láthatjuk még a pénzünk mennyiségét is, bár ez nem igen fog elmozdulni a nulláról, úgyhogy nincs sok jelentősége. Fontos viszont még a hősünk ábrázata, ezzel juthatunk ugyanis az options menübe, ahol többek között az állásainkat menthetjük ki.

ROUEN 1562

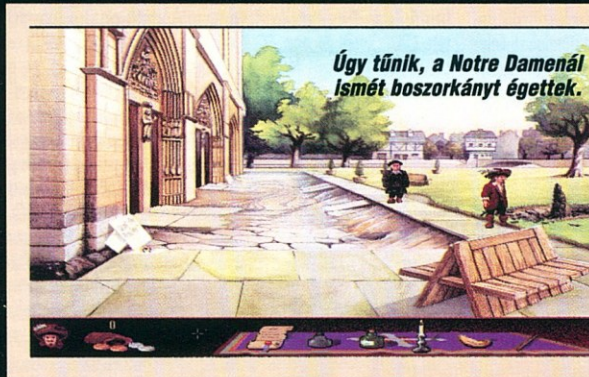
Egy sötét éjszakán egy utazó érkezett Rouen városába. Ahogy áthaladt a város főterén, úgy érezte, mintha valakik figyelnék. Gyanúja hamarosan beigazolódott: még mielőtt beléphetett volna a helyi fogadóba, útonállókká vették körül, **s miután kifosztották, egy tört döftek a mellébe...**

Ugyanezen az éjszakán még egy nevezetes esemény történt: a városba vezényelték Geoffroi Le Brun zászlóst, Őfelsége Muskétását. Itt kapcsolódunk be mi a történetbe, tehát az ő irányítását vehetjük át. Először is beszéljünk a földön heverő haldokló utazóval. Faggasuk ki őt mindenről amiről lehet. Mint kiderül egy nemes emberrel van dolgunk, de Peuple a neve, és épp a végrendeletét akarta az udvarnál letétbe helyezni, ezért indult Párizsba. Megkér minket, hogy szeressük vissza a végrendeletet, s juttassuk el Párizsba. Ezzel távozik is az élők sorából. Ezután beszéljünk a rokkant koldussal. A koldusnak Henri a neve, elmondja amit látott, s végül elcserepli velünk egy aranypénzre az spanyol ezüstérméjét, amit a gyilkosoktól kapott a halgatásáért. Ezek után mint kiderül nem is olyan rokkant, ugyanis fűgén a fogadóba veszi az útját. Mi is menjünk utána.

géljünk jobbra a padlón, majd ott a lyukból vegyük ki az egyfrankost.

Az utcán Henribe botlunk, akit kirúgtak a fogadóból, mert koldult. **Bárhogy is próbáljuk lerázni, végül is Geoff felfogadja személyi szolgájának.** Ezután menjünk a térre, s ott be a szabóhoz. Vegyük fel a polc oldalára akasztott tüt és cénát, s térjünk vissza fogadó elé. A régi várfalnál kiáltunk fel az erkélyre, mire egy szépséges kisasszony, Juliette jön elő, aki rögtön megdobogtatja hősünk szívét. Hogy feljussunk hozzá, a következőt kell tennünk: **a törünkkel el kell találnunk a rakodók beragadt zsákjának a kötelét, ami így a kocsira esve bekaptatálja Geoffot Juliette szobájába.** Beszéljünk Juliette-tel, aki egy verset szeretne tőlünk, majd vegyük fel az asztalról a zsebkezdőt, s távozzunk. Most menjünk a templomhoz,

el a várost. Kérjünk jegyet a következő kocsi, ám mielőtt útnak indulhatnánk, egy csendőrből botlunk, aki **menetvel híján nem enged tovább minket.** Menjünk vissza a térre, ahol immár bemehetünk a muskétások főhadiszállására, a nemzeti lobogós házba.



Úgy tűnik, a Notre Damenál ismét boszorkányt égettek.



Nocsak! Ki rejtőzik ott a függöny mögött?

A FŐHADISZÁLLÁSON

Kopogjunk be a kapitányhoz. A kapitány egyelőre nem hajlandó a mi problémánkkal foglalkozni, mivel egy fontos levelet keres az asztalán lévő rendetlenségben. Először is vizsgáljuk meg a tintatartót, és a tollat, mire azt vehetjük észre, hogy a tintatartó száraz. Ezután vesszünk egy pillantást - pontosan kettőt - a gyümölcsöstálra is, ahol egy kifacsart citromot veszünk észre. Ekkor a kapitány melleleg megkínál minket egy dinnyével. Nézzünk körül a papíroknál, ezután

ST QUENTIN

A városba érkezvén először is látogassunk be a templomba, ahol hallgatózva az ellenszenves Guise Bőborossal találkozunk, aki a végrendelet továbbkeresésére bíztat minket. Mielőtt távoznánk a templomból vegyünk fel a gyertyatartót, a keresztet, és a terítőt az oltárról.

A fogadóba jelenleg nem tudunk bemenni, mivel katonák állják el az utat. **Dobjuk a dinnyénket a folyóba, s máris szabad az út.** Beszéljünk a csapossal, kérjünk egy italt, amiből

rögtön magára is ölt. Ebben az öltözékben próbáljunk bejutni a harangtoronyba, ám hősünk csizmája és szakála szemet szúr egy szerzetesnek. **A feladat a szolgánkra hárul, adjuk tehát neki a csuhát, a szandált, és a keresztet, majd küldjük fel a toronyba.** A harangszóra a szerzetesek eltakarodnak, ekkor vizsgálódjunk a balszélső ajtónál, ami mögött az általunk keresett úriember bújkál. A gazfickó elmenekül, de a holmijait a cellában hagyja. A kardunkkal hasítsuk fel a párnáját, **s máris a birtokunkban van a végrendelet.**

Menjünk vissza Rouenba. Útközben egy útonállóba botlunk, itt csak egy dolgot tehetünk: **adjuk neki az egyetlen értékes tárgyunkat, a végrendeletet.** Miután kifosztották hőseinket, ugyanitt másszunk fára. Harmadszori próbálkozásra Geoffnak sikerül is felmászni, ott pedig egy fészekben egy órára lel.

ROUEN

Rouen terén egy kalapácsot találhatunk, ezzel verjük szét a téren lévő létrát. Vegyünk fel a megmaradt rudat, s ezzel ugorjunk be Juliette-hez. Adjuk oda neki a versünket, ám ez nem elég, néhány virágot is szeretne mellé. Mielőtt távoznánk, vegyünk fel a parfümöt. Ekkor a főtéren egy boszorkányt lincselnek meg, s zárnak kalodába. Szabadítsuk ki a szappannal, majd segítsünk neki álcázni magát a parfümmel. **A boszorkány hálája jeléül egy üveg varázsitalt nyújt át.** Vegyünk fel a banánt a földön heverő gyümölcsök közül, s menjünk be a parancsnokságra.

Ha beszélünk D'Artagnannal (a jobbszélső pofa), megtudjuk, hogy a banditánk máshol is feltűnt, s a kapitány azt is tudja, hogy merre. Kopogjunk be tehát hozzá. Elmondja, hogy a banditát Le Mansban látták, ám a menetlevelünket nem hajlandó Le Mansra is kiterjeszteni, amíg nem végeztük el a céllövő gyakorlatot. Menjünk ki, s beszéljünk Atoffal (balról az

Az egyetlen ellenfél, aki gyengébb kardforgatónak bizonyult mint hősünk.



A NAGY DUMÁS DUMÁS HŐSÖK

még több átkutatható helyet találhatunk. Az asztal bal szélénél találhatunk majd üres lapokat, ezek közül vegyünk el egyet, s vizsgáljuk meg a gyertya fényénél. **Egy citromlével írt szerelmeslevél az, ezért nem találta a kapitány.** Ezek után immár beszélhetünk a kapitánnyal, kérjük tehát a menetlevelet, s irány St Quentin.

AZ ÚTMENTI FOGADÓBAN

Félúton hőseink egy fogadónál állnak meg pihenni. Bent egy pap tömi a hasát, aki nem hajlandó szóba elegendni velünk, mivel siet Rouenba. Adjuk oda neki a templomról a tájékoztatót, így már szóba áll velünk. Az idegenről - egész pontosan az idegen étrejéről - kérdezve kiderül, hogy a **keresett emberünk az úticélját vártalanul Amiensra változtatta.** Mi azért menjünk tovább St Quentinbe.

az utolsó üveget küldjük az asztalhoz a katonatisztnek. Beszéljünk a tűz mellett üldögélő vendéggel, aki, mint megtudjuk verseket ír. Hogy ihletet kapjon, adjuk neki a zsebkendőnket. **Ezután beszéljünk a tisztel, akitől egy cinkelt kártyalaphoz juthatunk, valamint a brandyért cserébe megkérhetjük, hogy a katonái ne állják el a bejáratot.** Így immár több vendég térhet be a fogadóba, tehát távozásunkkor a fogadós egy üveg régi borral hálálja meg nekünk a jótéteményünket. Most már mehetünk Amiensba.

AMIENS

A kovácsnál mindjárt vegyünk magunkhoz a polcra a kenőcsöt, majd a városban térjünk be a szabóhoz. Vegyünk fel egyet a szerzetesek elhasznált sarulból, és varrjuk meg. Nézzünk be a kolostorba, ahol vegyünk fel a szappant, és a kimosott csuhát, amit hősünk

első muskétás). Elmagyarázza a gyakorlat lényegét: a falnak az innesső oldaláról kell eltalálni a túloidali árus szuvenirjál közül egyet. Miután leadtunk egy lövést, távozzunk, és a **kovács üllőjén veressük szét a kis katedrálisunkat.** A maradványait mutassuk meg Atoffnak, az így elnyert bizonyítvánnyal pedig siessünk a kapitányhoz. Adjuk át neki a papírt, beszéljünk vele, s már is indulhatunk Le Mansba.





Hősünk Szergej Bubka nyomdokába lép.

LE MANS

A helyi kovácsműhelyben vegyük fel a vödöröt, és a polcra a kocsi menetrendjét. Az utcán lopjunk el a virágáros elől egy csokor virágot, majd irány a templom. Osonjunk be a gyóntatófülkébe, ahol ha papnak tettetjük magunkat, egy helybéli-től a virágosbolt titkáról értesülünk: **egy játékbárlang működik ott.** Erről a papot kérdezve is megbizonyosodhatunk, ha pedig betérünk az itteni fogadóba, a pasziánszó pasastól megtudhatjuk a bejutáshoz szükséges jelszót



Még szerencse hogy ilyen jó sokat hagytak rá arra a csónakkötélre.

Az erdőben az álöltözet azonban nem válik be, hősünket felismeri a kártyajátékos, de ami a lényeg: **sajnos már más rablók megelőzték minket.** Ráadásul a kollégák nem veszik jónéven, hogy az ő vadászterületükön garázdálkodunk.

A RABLÓTANYÁN

A rablók a főnökünkhöz elvitetnek, és megkövetnek. Kérjük meg őket, hogy hagy társuljunk be hozzájuk. Ekkor elengednek, és ismét a főnökünkhöz küldenek. **Adjuk oda neki a menetrendet és az órát.** Mivel így nem

kovácsnál a festékekkel fessük kékre a virágunkat. Ezután irány Rouen, ahol csúsztasuk be az ajtón Juliette apjának a meghívót, mire az elviharzik, mi pedig felmehetünk. Adjuk át Juliettenek a virágot, majd kérjük meg, hogy segítsen bejutni a kancellárhoz. **Sikerül is bejutnunk a Louvreba, ám a végrendelet átadásakor megjelenik Guise Bátoros, s mind Juliette-et, mind a végrendeletet elrabolja.**

A kancellárral való beszélgetésünk eredményeként ugyan megtudtunk egy új helyet is, a de Peuple kastély helyét, ám azt csak hajóval lehet megközelíteni, tehát menjünk inkább vissza Rouenba. Időközben a muskétásokat elvezénylik, tehát olvas-



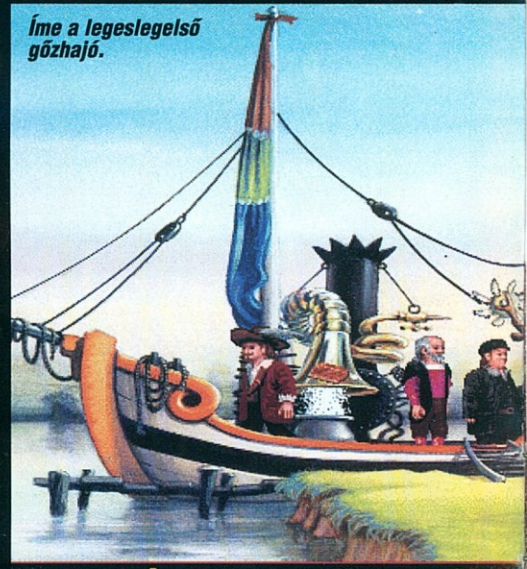
is: **Lucky White Heather.** Használjuk tehát a jelszót a virágosnál, majd bent a játékbárlangban adjuk oda a cinkelt lapot a jobboldali játékosnak. Miután így lelepleztük a csalót, beszéljünk a baloldali játékosal. Így a virágos újabb titkára derül fény: egy titkos bordélyra, amihez egy újabb jelszót is kapunk. Ezt a jelszót tehát ismételjünk el a virágosnak. Fifi szolgáltatásait sajnos nem tudjuk igénybe venni, ám a függöny mögött egy pár csizmára figyelhetünk fel. Rángasuk elő a banditát, aki azonban nem tudja visszadni a végrendeletet, mivel már eljátszotta a szerencseamulettjével együtt. Ez utóbbinak köszönhetően már visszarabolni sem képes, így hát nekünk kell elvégeznünk helyette a munkát.

kell egész nap a kocsióra várniuk, hálából odaadja nekünk a végrendeletet. Most már mehetünk Párizsba.

PÁRIZS

Párizsban néhány csereüzletet kell lebonyolítanunk. Kezdetnek cseréljük el a borkereskedőnél az öreg borunkat egy újra, ezzel kínáljuk meg a vesszőfonó asszonyt, akitől így kölcsönkérhetjük a székét. A széket adjuk oda a péknek, tőle egy kenyeret kapunk, amit pedig a sajtárusnak kell átadnunk. Az így kapott sajtot adjuk oda a sültpatkányt árusító nőnek, akitől így kapunk egyet a portékájából, amivel pedig az utcagyereket kínáljuk meg. Szerencsére pont ez a kedvence, így ha még átnyújtjuk neki a banánt is desszertnek, s ezután beszélünk vele, megmutatja a Louvrehoz vezető utat.

A Louvre-nál Juliette-et pillantjuk meg, akit egy meghívóval soron kívül beengednek. Beszéljünk az őrről, mire kiderül, hogy ez **Nicole volt, Juliette ikertestvére,** meg is kapjuk a meghívóját. Párizsban még látogassunk el a Notre Damehoz is (a téren jobbra), ahol **vegyük fel az előző napi boszorkányégetés egyik transzparensét.** Most menjünk vissza Amiensba, s ott a



Íme a legeslegelső gőzhajó.



"Kézeket fel, monsieur!"

suk majd el az ajtóra kifüggesztett üzenetet, melyből megtudjuk, hogy Le Havrenál kell őket keresnünk.

LE HAVRE

A Kapitány egy fontos küldetést bíz ránk: be kéne jutni az ellenség által elfoglalt erődítménybe, s kapcsolatba lépni egy beépített emberünkkel. Az első probléma: az angolok ágyú kilyukasztották a



VIRTUA FIGHTER 2

Néhány olvasói levélből az utóbbi időben az tűnt ki, hogy a Sega tulajdonosoknak mélyen a lelkébe gázoltunk, amikor olyanokat írtunk, hogy az új konzolok közül a PlayStation jelenleg a sikeresebb. Bár ezt a sikert kár lenne vitatni, ez ugyanis tény, ám azt mi is elismerjük, valóban vannak dolgok, amik a Saturn mellett szólnak. A legkompetensebb személyek, a programozók például úgy nyilatkoznak, hogy igaz, hogy a PlayStation esetében sok lehetőség - mint például a 3D-s grafika kezelése - már hardverileg adott, ám a Saturnnak ezzel szemben **tágabbak a lehetőségek**, amiket programozási trükkökkel lehet kiaknázni. Nos, ezt az állítást látszik most alátámasztani a **Virtua Fighter 2 Saturn-átírata, mely hajszálnyira megközelíti a sokkal erősebb hardverrel rendelkező játéktérmi társát.**

JÁTÉKTEREM OTTHON

A VF2 már a játéktérmeiben is a legszebb 3 dimenziós bunyós anyagnak volt mondható, s most **az otthon!**



A harci mozdulatok maximálisan élethűek.

változat is fantasztikus lett: a figurák gyönyörűek, a Tekken szögletes karaktereivel szemben a szereplők teljesen emberi formájúak, a körvonalaik annyira le-tisztultak, hogy alig lehet észrevenni, hogy poligonokból állnak. A szereplők ruházatának kidolgozása igen részletes, még a mintázatuk is teljesen kivehető, a texture mapped poligonok pedig az eddig megjelent hasonló anyagokkal szemben - két test találkozásakor - szinte sohasem keverednek, sosem vibrálnak. A gyönyörű szereplők ráadásul 60 frame/másodperces képfrissítés mellett állati élethűen mozognak, tehát szinte játéktérmi minőségben játszhatunk, csupán a háttérben lett néhány extra grafikai effektus - mint például a 3D-s híd - elhagyva.

A megszépült grafikán kívül azonban sok más újdonságot is tapasztalhatunk. Mindjárt a karakterválasztásnál **két új szereplővel találkozhatunk:** a gördeszkás Lionnal, és a részeg karatés Shunnal. Új opciók is rendelkezésünkre állnak, mint például a MK3-hoz hasonlóan alkothatunk öttagú csapatokat, ami főleg kétjátékos módban roppant élvezetes.

A játékmenet szerencsére maradt a régi. Sokan persze lehet, hogy a Virtua Fighter sorozatból hiányolják a különböző fegyvereket és varázslatokat, ám én például úgy érzem, hogy a pusztá kézzel való küzdelem sokkal fairebb dolog, ráadásul az egész így sokkal inkább valóságzagú. Az élethűséget kívánták azzal is fokozni, hogy a komputer irányította ellenfelek ezúttal intelligensek, a mi küzdőstílusunkhoz igazodnak. A későbbiekben - ha nagyobb igény merülne fel rá - még lehet, hogy a karakterekhez külön adunk majd tippet, most azonban csak néhány érdekes trükköt szeretnék megemlíteni.



Egy látványos átlobbás tanulva gyűnk.



Sarah és Wolf párharcából az előbbi kerül ki vesztesen.

DURAL KIVÁLASZTÁSA:

Erre két mód is van: ha a karakterválasztásnál le, fel, jobbra, A-balrárt nyomunk, egy ezüst színű Durallal verkedhetünk. (Ha a gombok angol megfelelőinek kezdőbetűit összerakjuk: DURAL-t tesznek ki.) Ha pedig a le, fel, balra, A+jobbra kombinációval próbálkozunk, egy arany színű Durallal lehetünk.

A játékban egyébként található egy titkos end-sequence is, amint lehámlik Dural fém bőre, s egy emberi lény válik láthatóvá. Minden bizonnyal a VF3 új női karakterét köszönhetjük a személyében. Hogy ezt láthassuk, legnehezebb fokozaton teljes energiával kell kiütnünk Duralt, egyszerűen ez nem lesz könnyű feladat. S ha már a VF3-nál tartunk: még egy új karakter van tervbe véve, erről azonban még csak annyi bizonyos, hogy valami nagy darab manús lesz, talán egy sumó birkózó.

UTÁNZÁS:

Leutánoztathatjuk ellenfelünkkel a megnyerési mozdulatunkat a következőképp: először is vigyünk be neki egy ütést, hogy kevesebb legyen az energiája. Ezután az ellenfél ugorjon át rajtunk, tehát háttal álljon nekünk, egészen a ring szélén, mi pedig szorosan mögötte. Ha ebben a helyzetben lejár az idő, a karakterünk a győzelmi mozdulatához taszt egyet az ellenfelén, aki pedig kiesve a ringből utánozni kezdi őt.

VIRTUA MADÁR:

Bármelyik karakterekkel kétjátékos módban küzdünk Jacky helyszínén. Ha bármikor lenyomjuk mindkét irányítón egyszerre mind a hat gombot, az emlegetett madár a vesztesre álló fölé fog lebegni.



Lau nem tiszteli Pai életkorát.

SATURN

F1 LIVE INFORMATION

Az F1-ről nagyjából ugyanazok mondhatók el, mint az alább bemutatásra kerülő Hang-On Grand Prix-ről: valahogy az előzetes fotókon jobban mutatott. **A játék egy eléggé átlagos grafikával készült Forma 1 szimulátor, szögletes kerekű kocsikkal, realisztikusnak épp nem mondható tájakkal.** Sajnos azonban nem csak grafikai átlagos a játék, ugyanis a beleélés sem túl maximális, lévén hogy a kocsik nem egészen úgy fordulnak egy-egy kanyarban, mint ahogy azt a valóságban elvárnánk, a felejthető hanghatásokat pedig jobb ha nem is említem. A játékhoz ráadásul csak alig néhány pályát terveztek az eredeti Forma 1-es pályák alapján, s sajnos csak a legjobb pilóták közül választhatunk. Talán **a legpozitívabb do-**

lognak a kommentátort említhetném meg, ám lévén hogy japán verziójú já-



Visszapillantó tükrünkben éppen egy balesetet láthatunk.

tékről van szó (a konverter tehát ehhez is szükséges), a japán gagyogásból nem sok információt szűrhetünk ki.

Minden tekintetben olyan érzésem volt a játékkal kapcsolatban, **mintha csak egykettőre piacra akartak volna dobni valamit,** minden koncepció, előzetes átgondolás nélkül, csak hogy legyen még egy Forma 1-es játék Saturnra. Én viszont akkor inkább már maradnék a Virtua Racing-nél.



Megelőztek bennünket.

MYSTARIA



Az RPG-kre jellemző harc nagy szerepet kap a játékban.

Még valamikor tavaly adtunk elsőnek hírt a **Rig Lord Saga** nevű RPG várható megjelenéséről, ami mostanra meg is érkezett, igaz Európába érve immár Mystaria névre "hallgat". A játéknak már a pre-renderelt introjából is láthatjuk, hogy nem egy szokványos RPG-vel lesz dolgunk.

Mystaria kontinensén négy ország található, melyek békességben éltek egymással. Egy nap azonban **egy idegen hódító, Lord Bane, a shogun varázsló érkezett a seregeivel a tengeren át keletről,** s Queensland megszállása után a kontinens



Kalandozás egy kihalt kisvárosban.

többi országa felé vette az útját. Egy herceg és kis csapata azonban már egy ellen-támadás lehetőségét fontolgatja...

A játékban 5 karakterrel indulunk, ám kalandjaink során további 7 figura fog csatlakozni hozzánk, mindegyik teljesen **egyedi küzdőstílussal, varázstudománnyal.** Ennek következtében csak varázslatokból és egyéb támadó mozdulatokból 250 darabot számolhatunk össze. Útunk során 50 különböző féle ellenséggel fogunk találkozni, ezekkel szemben kell megvédenünk embereinket, s visszavernünk Lord Bane seregeit. Az egész kalandot egy csodálatos 3D-s terepen kell elképzelni, ahol minden **harcmozdulat a szemünk előtt zajlik le,** s nem pedig csak mindenféle pontok változását kell bámulnunk.

A Mystaria minden bizonnyal az a játék lesz, ami még azokat a játékosokat is meghódítja, akiket eddig esetleg nem is érdekelt ez a stílus.

HANG-ON GP '95

A Hang-On Grand Prix-ről már hónapok óta érkeztek biztató hírek és fotók, s mivel még Saturnon eddig ez az egyetlen motorverseny, nagy bizakodással helyeztem a gépbe. Ehhez először is szükségem volt egy konverterre, ugyanis a játéknak eddig még csak a japán verziója jelent meg. A játékról látott fotók alapján, bevallom, egy kissé jobbra számítottam. **A motorok igen-csak vektorosak, szögletesek, ráadásul roppant idétlenül vannak mozgatva: a fizika törvényeit felrúgva iszonyúan gyorsan lehet őket bedönteni, az esések pedig egyszerűen röhejesek, mintha papírból volna a motorunk.** A pályák grafikája sem a legjobb: bár a tereptárgyak változatosak, még sem tűnik az egész valóságosnak, például a más programokban is alkalmazott közeli aszfalttrész elmo-

sásának ezúttal olyan lett az effektusa, mintha az út egy hengerre tekeredne fel. A játékban összesen öt motor közül választhatunk és hat pályán indulhatunk. **A hatból**



Még a motoros arca is kivehető.



Minden motorversenyhez dukál egy alagút.

viszont az utolsó három le van tiltva, amíg nem érünk el eredményt az előzőeken. Egy cheatel persze ezt szerencsére meg tudjuk kerülni: menjünk az options menübe, és a "Game Level"-re állva szálljunk ki. Ezután adjuk be a következő kombinációt a felső két gombbal: jobb, jobb, bal, jobb, jobb.

PlayStation

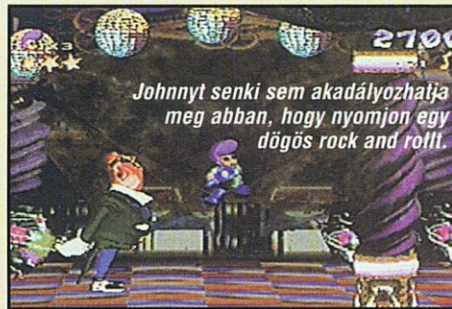


JOHNNY BAZOOKATONE

Manapság, a következő generációs konzolok világában ahhoz, hogy egy játékgépjel sztárrá váljon, rengeteg követelménynek kell megfelelnie, s mindenek előtt teljesen egyedinek és különlegesnek kell lennie. Nos, Johnny Bazookatone a legjobb úton van a hírnév felé, immár csakis a közönségen múlik a sikere.

A XXI. SZÁZAD ROCKZENÉSZÉ

Johnny minden tekintetben egy rendkívüli pasas, a séróját például még Elvis is megirigyelné, **nem szólv**a a gitárjáról, **mely egyben egy bazookát is magában rejt**. Johnnynak csupán egyetlen szerelme van: Anita. Aki most valami nőszemélyre gondol, azt ki kell ábrándítanom, Anita ugyanis nem más, mint Johnny gitárja, minek segítségével ő a legcsodálatosabb zenész a világon. Sikerét azonban nem mindenki nézi jószemmel, itt lép színre Mr. L. Diabolo, aki irigységében arra vetemedik, hogy **ellopja az értékes hangszert**. Diabolo azonban hamarosan csalódik: hiába van birtokában Anita, tehetségtelenségére ez sem jelent gyógyírt. Mérgében úgy határoz, hogy ha már ő nem tud zenélni, mások se tudjanak. Csatlósait szét-



küldve a világ minden pontjára, a létező összes zenészt sikerül elrabolnia - azaz csak majdnem az összeset: Johnny kisiklik a markából.

A KIHÍVÁS

Johnny tehát a zenészek és a gitárja kiszabadására indul, melyhez összesen több mint 30 gyönyörű pályán kell átverekednie magát, s bazooka gitárjával legyilkolni az egytől egyig **Silicon Graphics gépekkel készült** legkülönfélébb ellenséges figurákat. Az akció azonban nem csak a lövöldözésre korlátozódik,

Johnny ugyanis **rengeteg teropakadályba** is fog ütközni, melyekkel szemben bizonyos mozgáskombinációkat is be kell vetnie. Például egy nagyobb szakadék átugrásához előbb neki kell futnia, majd a levegőben lefelé kell lőnie, hogy sikeresen átérjen.

A gyönyörűséges grafika és az élvezetes játék tehát adott, akkor hát mi kell még? Például **vérepszdftő rock muzsika**. Nos, ez is megvan, ugyanis a játék zenéjének megkomponálásában számos jól ismert híres zenész is részt vett, mint például Richie Sambora a Bon Jovi-ból. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy a játék már eleve egy olyan klippel jelentkezik be, amit akár az MTV-n is leadhatnának.



A Pszgnosis által régóta beharangozott és majdnem pucér szoftpornó sztárokkal hirdetett Assault Rigs csupán **egy tankos akciójátékot takar**. A "csupán" szót azonban nem kell félreérteni, ez nem a játék minősítésére szolgált, hiszen a műfajában jelenleg PlayStationre ez a játék a fellelhető legjobb.

A KÜLDETÉS

A feladatunk egy tank irányítása lesz különböző, **egyre nehezebb akadályokkal teli virtuális labirintusokban**. A cél nem mondható túl bonyolultnak: minden **pályán össze kell szedni az összes drágakövet**,

ASSAULT RIGS A KÉTJÁTÉKOS MÓD

mivel csak így nyílik ki a következő pályára átvezető kijárat. Utunkat persze egyre több ellenséges tank és ágyú fogja keresztelni, ráadásul rajtuk kívül még némi logikát igénylő nehézségek is felmerülhetnek. A drágakövek ugyanis az egyre későbbi pályákon egyre jobban vannak elrejtve, a hozzájuk vezető útkombinációkra pedig - tehát hogy melyik liftet kell használnunk, hol kell átugratnunk és ehez hasonlókra - magunknak kell rájöttünk. A játék tehát nem éppen az "irts mindenkit akit csak látsz" stílusú játékosoknak készült, gyakran előfordulhat, hogy például egy fel nem lett kő miatt hosszú percekig/órákig már csak

A játék bármennyire szép és gyors vektorgrafikával van megáldva, és bármennyire is gondolkodtatóak a küldetések, egy idő után a feladat monotonitása miatt unalmassá válik. Nos, ha ez már bekövetkezett, akkor kell egy havert áthívni, aki így - két gépet linkelve - mindjárt új szintet fog vinni a játékba. Ilyenkor választható a **Rig Rumble**, ahol elfelejthetjük a drágakögyűjtögetést, s minden erőnkkel csak a másik kifüstölésére kell koncentrálnunk, de indulhatunk a **Gem Warz** játékon is, ahol az nyer, aki előbb szedi össze a köveket, s távozik a kijáraton. A játék tehát egyáltalán nem rossz, bár inkább csak kezdetnek tekinthető, ezzel a Cybertank stílus még közel sincs teljesen kiaknázva.



a bejárt, és megtisztított labirintusrészekben kell kószálnunk, amíg meg nem találjuk.

A pályákon azonban nem csak drágakövek vannak elszórva, hanem különböző eszközök, **fegyverek, rakéták is, melyeket a lebegő kék kockákból lehetünk ki**. (Arra viszont vigyázzunk, hogy a kitört tárgyra nehogy még egy lövedéket eresztünk, különben egyből búcsút is mondhatunk neki.)

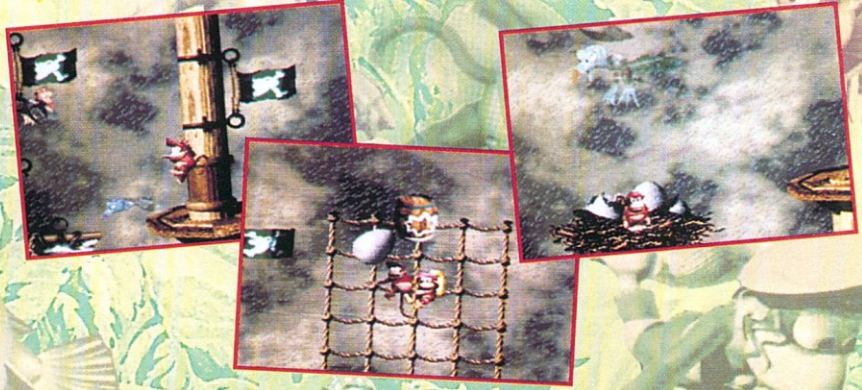


Donkey Kong Country 2

2. rész

KROW SZELLEME

Ahogy ígértük, itt a folytatás. Az ötödik pálya végén kisebb meglepetés ér minket, mivel Krow szelleme vár ránk. Az új erőre kapott madár előbb kisebb fantom-héjakat küld ellenünk, ezeket gondosan ugorjuk át, s majd csak az utolsó, valódi madárra ugorjunk rá. Ennek következtében egy hordó fog megjelenni, amit minél gyorsabban vágunk hozzá Krowhoz. Ha sikerrel jártunk, a héja feljebb száll, nekünk pedig a megjelenő kampókon és a köteleken felmászva kell öt követnünk. A kötelekhez érve felülről tojászáppal fog minket fogadni, itt a futás gombbal folyamatosan ide-oda mozogva kerüljük ezeket ki. A vitorlarudnál újabb fantomokat küld ellenünk, itt az eljárás ugyanaz, mint az árbóc aljánál. Ezután ismét feljebb kell mennünk, ám ezúttal már függőlegesen és vízszintesen is repkednek majd a tojások. Az árbóc tetején még egyszer át kell ugrálnunk a kis héjakat, majd az újabb hordóval immár végleg eltakaríthatjuk az útból a gonosz madarat.



KAPTAIN K. ROOL

Kaptain K.Rool léghajójába belépve, végül szemben találjuk magunkat a főgonosszal. Itt a lényeg: amikor K.Rool be akar minket szippantani, fel kell vennünk a földről az ágyúgolyókat, amiket K.Rool puskája csövébe kell hajítanunk, minek hatására a kapitány felrobban. A tuskés lövedékeknel meg kell várnunk, amíg valamelyik visszahúzza a tuskéit, tehát addig csak át kell ugrálnunk K.Roolt. A harmadik robbanás után a kapitány elterül, ám ez csak látszat. Hamarosan talpra áll, majd immár sorozatokat lő ki felénk: először csak különböző magasságban (az utolsóknak kilőtt hordó rejti magában a golyót), majd pattogtatni kezdi a lövedékeit, végül körkörös haladó golyókat fog lövöldözni. A dupla lövedékekhez egy tipp: mindig csak az elsőnek kilőtt lövedékre koncentráljunk. Ezután K.Rool ismét eljásza a tetszalottat, majd újabb trükköket vet be: az irányítást megbolondító kék felhőkkel kezd tüzelni (ezek felett helikopterezünk át), majd láthatatlanná válik, s csak a padló porzásából követhetjük nyomon. Ezek után bénító piros felhőket, majd újabb sorozatot enged felénk, majd végül K.Rool néhány bolondító felhő kilövése után mindenáron be akar minket szippantani. Ilyenkor egyfolytában meneküljünk balra, amíg meg nem jelenik az utolsó golyó. K.Rool harmadszor már nem tudja a kis halottjátékát előadni, mivel ekkor Donkey Kong megunja a herce-hurcát, s széttépve köteleit egy hatalmas ökölcspást mér K.Rool álla alá. A kapitány beszédül a tengerbe, de vajon végleg megszabadultunk tőle?

KAPTAIN K. ROOL VISSZATÉR

Az Elveszett Világ közepén lévő szigetre csak az összes érme begyűjtése után juthatunk. S hogy ki vár ott ránk? Nos, Kaptain K.Roolt nem falták fel a piranhák, porszívós fegyverével azokat is beszippantotta, így most ismét meg kell vele küzdenünk. A legutóbbi incidens miatt szörnyen ideges, ezért immár ész nélkül záporozza ránk a különböző lövedékeket. Aki idáig eljutott, annak ez a rész már nem hiszem, hogy gondot fog okozni, de azért adok néhány tippet. Amikor rengeteg ágyúgolyót küld felénk, lassan haladjunk balra, így a golyók hozzánk képest lassabban jönnek, a zápor végét pedig Dixievel helikopterezük át. Ezen kívül már csak esetleg a négyesével kilőtt emelkedőn közeledő lövedékek okozhatnak gondot, ezeket ugyan szintén át lehet helikopterezni, de biztonságosabb ha beugrunk a negyedik, különálló lövedék elé, s onnan ugrunk tovább.



A legdögösebb, legaranyosabb, legkövérebb, és mindenek előtt leglustább macskát azt hiszem senki nem kell bemutatnom, ebből a pár "legből" már a napnál is világosabb, hogy csakis Garfieldről lehet szó. Címszereplőként képregényeken és rajzfilmeken kívül már jónéhány videójátékban is találkozhattunk vele, ehhez egy újabb adalék a nemrégiben megjelent

Garfield Caught in the Act című gyönyörű grafikával megaldott kis platformjáték Megadrive-ra.

A játék introjában Garfield épp szokásos hobbiának, a tévézésnek hódol. Szórakozását Odie zavarja meg, aminek a végeredménye az lesz, hogy Jon tévéje millió darabra hullik szét. Garfieldnek ugyan sikerül valahogy újra összeraknia, ám néhány "szükségtelen"

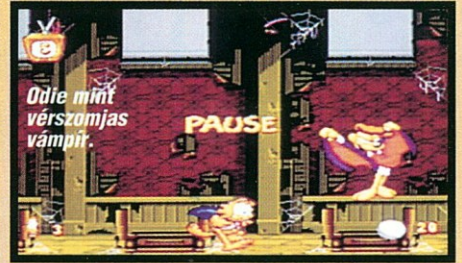
GARFIELD

CAUGHT IN THE ACT

dolgot kifelejt belőle. Amikor pedig ezt a pár felesleges alkatrészt el akarja takarítani, valami furcsa dolog történik: Garfieldet beszippantja a tévé, a kontár munka eredményeként ugyanis Garfield létrehozta a gonosz Glitchet.

Hogy Garfieldet kiszabadítsuk, hat késő esti film diszletei közt kell macskánkkal átverekednünk magunkat, melyek végéről persze a főellenségek sem hiányoznak; ezekhez következik néhány tipp:

Az első, szellemkastélyos pálya végén egy vámpír vár minket. Mint tudjuk, ők nem szeretik a fényt, tehát a sötétítőknél próbálkozzunk. A második pályán Orangebeard, a kalóz próbálja macskánkat megállítani, őt kinyírni azonban nem nehéz feladat. Ezek után 3 millió évvel a múltban egy ős-Odie várja hűsünket, őt egy katapulttal és a hozzá leeső municióval



lehet likvidálni. Catsablankában egy bombákkal zsonglörködő gengszterrel futunk össze, őt néhány bombáját elkapva, s azokat az esőcsatornába hajítva tudjuk legyőzni. Cleofatra sírjánál a fátylak meggyújtásával a gépezetek beindítása a cél, majd a síremléknél a drágaköveket kell összetörmünk. Persze Glitch lesz a legkeményebb ellenfél, őt a lövedékei visszatükrözésével lehet megsemmisíteni.

A pályákon elszórt tárgyak közül most csak kettőre hívnám fel a figyelmet: Garfield macija, Pooky a folytatási pontokat jelképezi, a fakalapácsot felvéve pedig a pályák végén egy "kupanvágós" bónuszjátékhoz jutunk. Itt mindenkit fejbe kell kólintani, kivéve az elsőnek megjelent figurát.

Az RPG játékok manapság virágkorukat élik, ennek ellenére a Megadrive tulajdonosok mostanában ezen a téren nincsenek túlságosan elkényeztetve. Ezt az űrt kellett volna betöltenie a Light Crusadernek, ám úgy érzem, ez nem teljesen sikerült neki.

A játék egy álló képernyőkből felépülő, ráadásul továbbnyomhatatlan introval jelentkezik be, mely alatt még a készítőket neveit is végig kell néznünk. A történet egyébként roppant talán túlságosan is egyszerű: a játékos dolga Sir David irányítása lesz, aki a szomszédos királyságból érkezik Green Rowba, hogy kipihenje háborús fáradalmait. A lazítás helyett azonban élete legnagyobb kihívása várja: Weeden Király elmeséli neki, hogy az utóbbi időben a városbéliek sorozatosan tűnnek el, a nép valami va-

rázlatféltre gyanakszik. Sir David persze azonnal felajánlja a segítségét, hogy kideríti, ki áll mindezek mögött.

A történet tehát, mint látható, nincs agyonbonyolítva, s ugyanez a játékra is vonatkozik. Sir Daviddal tulajdonképpen csupán három dolgot tehetünk: varázsolhatunk, kardozhatunk és ugrálhatunk. A kalandjaink során tehát csak az ellenséget kell irtani,

SEGA

Light Crusader

kulcsokat keresgélünk és egyre tovább jutunk, majd bizonyos időközönként hatalmas főellenségekkel megküzdenünk. Az ellenfeleink ellen szerencsére nem csak a kard áll a rendelkezésünkre, hanem a négy földi elemből (ilyeneket talál-

hatunk is és vásárolhatunk is) varázslatokat készíthetünk. A játékban található majd különleges helyeket is, ilyen a kút, ahol feltölthetjük az energiánkat, a teleport, s végül a rúnás kövek, amelyekre ráállva az állást menethetjük el.

Grafikailag a játékra nem lehet panasz, az izometrikus hátterek szépek, s frankón néz ki például, amikor kettészéljük a zombikat. Azonban sajnos az irányításnál van egy-két gond: többek között egyáltalán nem tetszett, hogy az embereket is, csakúgy mint a tárgyakat, nyugodtan tologathatjuk. Ahol pedig köveket kell kapcsolókra rátozni, a gyatra irányítás miatt gyakran olyan helyre tolnak ezeket a köveket, ahonnan már nem lehet őket kimozdítani, ilyenkor csak az újrakézdés segít, azaz kimeni és újra bemenni az adott terembe.

A játék tehát egy minden tekintetben elég egyszerű RPG, leginkább azoknak ajánlanám akik ezzel a stílussal még csak most találkozhatnak először.



Képregényhősök főszereplésével már számtalan játék készült, ebben a tekintetben tehát mondhatni nincs semmi meglepő abban, hogy a Comix Zone-ban szintén egy ilyen hős veszi fel a harcot a gonosz mutánsokkal szemben. Az a fenomenális ötlet viszont, hogy **a játék magán egy képregény lapjain játszódjon**, eddig még páratlan a maga nemében, ehhez csak gratulálni lehet a Segának.

A játék napjainkban játszódik, New York City-ben. **Sketch Turner képregények rajzolatásával foglalkozik**, s mindemellett szabadúszó rockzenész. Egy viharos éjszakán épp a legújabb képregényén, a Comix Zone-on dolgozik, amikor egyszer csak **saját förtelmes teremtménye, a gonosz mutáns, Mortus életre kel**, s úgy határoz, ideje helyet cserélniük. Sketch tehát ott találja magát a saját rémálomban, miközben Morkus fáradhatatlanul pingálja az életére törő mutánsokat. Vajon sikerül Sketchnek eljutnia a könyv végéig? Mert ha nem, a jelenleg még csak rajz Mortus valószínűsége válik, s azzal a Föld sorsa megpecsételődik. Szerencsére azonban Sketchnek nem csak ellenségei akadnak ebben a világban, hanem hűséges társai is. Az egyik **Alissa**, aki rádión mindig hasznos tanácsokkal látja el. A másik pedig hősünk legkedvesebb barátja, akitől sohasem válna meg, **Roadkill**, Sketch házirágcsálója. Mortus a szerencsétlen patkányt a képregény világában kalitkába zárta, ám ha

kiszabadítjuk, **utána nélkülözhetetlen szívességeket tesz majd nekünk**, például a forgó ventilátorokat a résen átsonva csak ő tudja nekünk kikapcsolni. Rajtuk kívül még majd hasznos fegyverek is segítek hősünket, bombákat, késeket s egyebeket vehetünk fel, amelyekkel persze hatásosabban folytathatjuk az öldöklést.

Végül is csak egy csihi-puhi verekedős anyag mondhatnánk, ám az ötlet olyan zseniális kivitelezéssel párosult, hogy kétségtelenül **az utóbbi idők egyik legjobb akciójátékával van dolgunk**. Fantasztikus poén például, hogy néhány helyen az akció olyan heves, hogy a képregény lapjai felszakadnak.

A játék összesen három epizódból áll, ezek mindegyike két oldal hosszú, mindegyik tele rejtett kapcsolókkal, átjárókkal és hasonlókkal. Sajnos Sketchnek a macskákkal ellentétben csupán egy élete van, ráadásul Mortus igen jó rajzkészségről tesz bizonyosságot, így ellenségekből sincs hiány. Mindezek következtében tehát a játék legényesebb jellemzője, hogy iszonyúan nehéz.

Mortus Maestro új csépelnyalót pingál.



Ezt a rúgást még a képregény kockái is megsínylelték.



A mászkáló játékokért rajongó Megadrive tulajdonosok ebben a hónapban nem panaszkodhatnak: a Garfield se semmi, ám **a Marsupilami azon túl, hogy grafikailag szinte olyan, mintha rajzfilmet néznénk, a játékmenetében is valami egészen egyedit kínál.**

Először is azonban ismerkedjünk meg ezzel a kimondatatlan nevű hősrel, Marsupilamival. Nos, **Marsu egy különleges kis sárga állat**, aki elefánt barátjával, Bonellivel boldogan élt Dél-Amerika esőerdeiben. Ám egy nap a gonosz orvodász Bring M. Backalive csapdjába estek, aki különleges állatokra vadászott, amiket aztán jó pénzért Európába, a cirkuszigazgató barátjának adott el. Marsu és barátja is erre a sorsra jutott, kemény cirkuszi munka és förtelmes koszt várt rájuk. **Marsunak hamarosan honvágya támadt**, úgy határozott tehát, hogy barátjával visszatér a feleségéhez és három szép gyermekéhez. Szerencsére egy nap az egyik idomár eladta Marsu ketrecé mellett, így hősünk a farkával könnyedén el tudta emelni a kulcsot, s **Bonellivel keréket oldott**. Innentől vesszük át mi az irányítást.

Szegény Bonellinek fogalma sincs, hogy épp merre járunk, ezért **az összes munkát nekünk kell elvégeznünk Marsuval**. Biztosítanunk kell az utat az esetlen elefántnak, ehhez csupán egyetlen segédeszközünk lesz: **Marsu a hosszú farkával egészen elképesztő műveletekre képes**. Voltaképpen tehát egy logikai-ügyességi játékról van szó: meghatározott időlimít alatt kell Bonellit a pályák végéhez vezetni, s ehhez mindegyik akadálynál megfelelően használunk Marsu farkát. **Hősünk alapvetően csupán egyetlen dologra képes: ostorozni.** A pályákon azonban sok más műveletet is megtaníthatunk neki, ha megkeressük a különböző cselekvésekönkat. Így például lépcsőt építhetünk Marsu farkából, **máshol meg felvonóként használhatjuk.**

Bonelli gyakorlatilag passzív résztvevő, de azért néhány helyen őt is "használhatjuk", mint például az első pályán, ha felszívta a vizet, a hátára ugorva kipróbálhatjuk vele. Sok

COMIX ZONE



SEGA

helyen az elefántot meg kell állítanunk, hogy időt nyerjünk. Ez csupán egyféleképp lehetséges: ha valamilyen gyümölcsöt szórunk neki a földre, ilyenkor odaérve ugyanis leül majszolni. Néhány cselekvés egyébként csak ebben az állapotában végezhető el, például felemelni is csak ekkor tudjuk.

A játék tehát leginkább a Sleepwalkerre hasonlít, ám mind grafikailag mind játékmenetében messze felülmúlja azt. **Rendeteg gondolkodtató feladat, egy rakás cselekvéstípus, humoros animációk várnak ránk**, egyszóval jól szórakozhatunk a játékkal, s ez manapság nem is olyan kevés.

MARSUPIILAMI





CUTTHROAT ISLAND

EXCLUSIVE INTERACTIVE SWEEPSTAKE! WIN A TRIP TO LAS VEGAS.
 EXKLUSIVS INTERAKTIVES GEWINNSPIEL! GEWINN' EINE REISE NACH LAS VEGAS.
 CONCOURS INTERACTIF INTEGRE AU JEU! GAGNEZ UN VOYAGE A LAS VEGAS.
 CONCURSO EXCLUSIVO INTERACTIVO! GANA UN VIAJE A LAS VEGAS.

Kalózkodni manapság kifizetődőbb, hiszen az ember legfeljebb hűvösre kerülhet miatta, annak idején, 1688-ban azonban még a Jolly Roger alatt utazókat kíméletlenül fellelőgatták. Nos, a Cutthroat Islandben ezekben az időkben járunk, **Dawg**

Brown a kegyetlen kalóz tartja rettegésben Karib-tengeren hajózatokat, aki a fejébe vette, hogy a legendás kincsrejtő Cutthroat Island-et mindenáron megtalálja. Ehhez azonban előbb össze kell raknia a három részből álló elveszett térképet.
 Morgan Adams, egy kalózkapitány lánya haldokló apjától megörökölte ennek a térképnek az egyik darabját, tehát ő is a kincs keresésére indult, így nem kis kockázatot vállalva magára, hiszen Brown semmitől sem riadna vissza, hogy megszeresse a térképdarabot. Ráadásul Jamaica kormányzója, Ainslee arra esküdött fel, hogy könyörtelenül akasztófára juttat minden kalózt.
 Morgan készen áll, hogy apja hajójával, a Morning Starral a kincs keresésére induljon, ám előbb meg kell találnia a hiányzó térképrészeket. Kalandjai egy börtönben kezdődnek, itt veszik át mi az irányítását.



A játék maga egy oldalirányba scrollozó akciójáték, ami az azonos című, Geena Davis főszereplésével hamarosan bemutatásra kerülő film alapján készült. A játék vizuálisan a maximumot nyújtja, s minde mellett a játékmenet is élvezetes. A kardozáson kívül más fegyvereket is felvehetünk, és használhatunk, mint például tört, vagy pisztolyt, stb...
 A programnak csupán egyetlen hibája van: szinte játszhatatlanul nehéz. Már a bajvívás sem túl könnyű, de például a kocskázásnál elég egy könek nekimenni, és máris elveszett egy élet.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Azt hiszem, a játéktérme látogatói egyet értenek azzal az állítással, hogy ha a legsikeretlenebb automatákat díjaznák, akkor a Revolution X elvinné a círomdíjat. Nos, a játék már a játéktérmeben sem volt nagy szám, nézzük akkor milyen lett a SNES verzió.

A játék alapszituációja egy hatalmas ökörség: egy New Order nevű szervezet el akar törölni mindent a világon, ami örömet szerez. Ennek a szervezetnek a sárga ruhás zsoldosaival szállunk harcba, a fegyverünk pedig nem más lesz, mint a ze-

ne, egészen pontosan az Aerosmith zenéje. A végső cél: kiszabadítani az Aerosmith tagjait, hogy aztán egy fergeteges koncertet adjanak a londoni Wembley Stadionban.

A játék lényege tömören: **mindre lövünk, ami mozog.** Ezt egy célkeresztet irányító hagyományos lövedékekkel, illetve CD-kkel (?) tehetjük meg. Bizonyos helyeken választhatunk, merre kívánjuk folytatni a lövöldözést, ez legalább egy kis szintet visz a játékba, így többféleképp lehet végigvinni egy-egy pályát.

A játékot csakis az Aerosmith neve adja el, s ez a SNES verzióra különösen igaz. **A zenék ugyanis valóban fantasztikusak,** rengeteg digitálizált részletet beleszűrtünk a kártyába, ám a játék maga - talán az ennek köszönhető helyhiány miatt - szörnyű gyenge. A grafika darabos, majdnem mindvégig azonos ellenfelek jönnek, a célkereszt pedig szinte irányíthatatlan. Kizárólag az Aerosmith megszállotnak ajánlom!



SEPARATION ANXIETY



A Marvel Comics figurái az utóbbi hónapokban már minden napos szereplői lettek a videojátékoknak, a Separation Anxietyben most Spidermanre és Venomra várt ez a sors.

A Separation Anxiety története nekem egy kissé ismerősnek tűnt,



Spiderman egy balesyeneshez készülődik.

mintha az X-Men 2-ben már láttam volna valami hasonlót. Nos, tehát a két halálos ellenség, Spiderman és Venom ebben a játékban most összefog, a különös együttműködés oka pedig - csakúgy mint az X-Men 2-ben - most is egy klónozásos sztori, ugyanis a Life Foundation nevű szervezet klónokat gyártott Venomból. Venomnak azonban valahogy sikerült megszöknie, így a két hős együtt száll szembe a Life Foundation által felbékelt ellenfelekkel - köztük jónéhány a képregényből is már ismert figurával - hogy végül megakadályozzák az újabb klónok gyártását.

A játék célját azt hiszem felesleges is ismertetnem, természetesen most is oldalirányba scrollozó helyszíneken kell gyalogolnunk, s a ránk támadó huligánokat majd a későbbiekben egyre keményebb zsoldosokat kiosztani, s így egyre előrébb jutni. Az átlagos hősökkel ellentétben azonban hőseinknek a bunyóznakon kívül van néhány különleges képessége, például tudnak a falakon mászkálni, illetve hálókat kilőni. A játékmenet a már jól bevált sémára épül, tehát például a tereptárgyak ezáltal is használhatók fegyverként.

A program grafikája egyébként átlagon felüli - legalább is a saját stílusában, a pályák számát pedig szerencsére ebben a kalandban nem szabták szűkre - összesen 13 van belőlük.

GAME BOY

Azt már megszokhattuk, hogy mostanában minden híresebb anyag, minden nagyobb név megjelenik GameBoy-ra is, ám ezzel egyetemben sajnos már az is megszokott dolog, hogy ezeknek az átiratoknak - tiszte-



let egy-két kivételnek, mint például a Killer Instinctnek - vajmi kevés közül van az eredeti verziókhöz.

Így van ez a Mortal Kombat 3 hordozható változatával is, ami már a gép bekapcsolásakor rögtön nyilvánvalóvá is válik: az eredeti tizenöt szereplőből csupán kilenc maradt ebben a verzióban, s ebben a számban már Smoke is benne foglaltatik. Kimaradt tehát Shang Tsung, Jax, Liu Kang, Stryker, Nightwolf, és Kung Lao. Motarot is hiába keressük ebben a változatban, de azért nem kell elkeseredni, Shao Kahnal itt is

meg kell küzde-nünk.

Grafikai-lag első-sorban a hátterek lettek le-egyszerű-sítve, az e-re-d-e-t-i helyszínek-re csu-pán né-hány jellemző terep-tárgy emlékeztet, ám ezzel szemben a harcosok kidolgo-zása teljesen korrekt, tökéletesen felismerhetőek egytől egyig.

Maga a küzdelem az animációs fázi-sok csökkenése ellenére szerencsé-re nem sokat veszített a varázsából, a ka-rak-tereknek ugyan kevesebb a spec-kójuk és a kivégzésük, ám a leglényegesebb moz-dulatok azért megma-radtak. Hatalmas hiá-nyosság viszont, hogy a két játékos üzem-módot egyszerűen "kifelejtették" a já-tékből, ez pedig egy verekedős játéknál már alapkö-vetelmény.

Megmaradtak azon-ban a titkos kódok - az előző számainkban már más gépekre közöltek közül némelyik még működik is - amiket itt a Versus képernyő után kell majd beírni. Mivel nincs kétjátékos mód, ezeket most természetesen bármikor be lehet ütni, a rosszban tehát legalább van annyi jó, hogy a csalásokat most a gép ellen használhat-juk, így például a gépi játékos energiáját is negyedére csökkenthetjük (kivéve Shao Kahnét).

Az a helyzet, hogy a GameBoy már rég elérte a határait, egy ilyen nagy volumenű játék egyszerűen nem fér be egy ilyen kis kártyába. Ha azonban ezektől a hiányosságoktól eltekintünk, a Game-Boy képességeihez mérten tulajdonkép-pen egy nagyon szép és élvezetes verekedős anyaggal játszhatunk.



FIFA 96

S O C C E R

GAME BOY

A világ legnépszerűbb sportja, mint tudjuk, a football. GameBoyon a focijátékok sohasem tartoztak a legjobban sikerültek közé, ám most az Electronic Arts valami egészen újat alkotott a FIFA 96-tal.

A játék, azt leszámítva, hogy nincs például visszajátszás, teljesen egyenértékű sok 16 bites foci-programmal. A FIFA 96 külsőre tökéletes élményt nyújt: nem kell kifolynia a szemünknek, a pályán nem csak apró műtyűrök rohan-gálnak, a játékosok teljesen jól kive-

hetőek, nem olvad-nak bele a háttér-be, és szépen van-nak animálva. Például a kapus még integet is a többi-eknek, hogy menjenek előre. No és persze az sem utolsó szem-pont, hogy a szép külső ráadá-sul tökéletes és mindemellett egyszerű játszhatósággal páro-sul, így tehát nyugodtan kijelenthet-jük, eddig ez a legjobb foci-pro-gram GameBoyra.

A világ legkülönbözőbb ligáiból valódi csapatok közül választhatunk, amikkel aztán barátságos mérkő-zéseket játszhatunk, avagy indulhatunk bajnokságon. A játékhoz az options menüben még olyan dolgokat is megadhatunk, mint hogy fáradja-nak-e a játékosaink, legyen-e sárga és piros lap, legyenek-e sérülések, legyen-e lesszabály, valamint beál-líthatjuk az időjárást, a pálya minő-ségét, a játék nélküli idő be nem számítását, s végül a félidők hosszú-ságát.



Menet közben módosíthatjuk csapa-tunk felállítását, stratégiáját, és persze lehetőség van a játékosok cseréjére is. Ha kíváncsiak vagyunk, a meccs bár-melyik pontján megnézhetjük addigi teljesítményünket különböző statisztiká-kat tanulmányozva.

A játékból tehát tényleg csak a vissza-játszás hiányzik, egyébként minden benne van, ami manapság egy fo-ciprogramtól elvárható.

Kedves Apám!

Amikor e sorokat írom, hajóm, a Hefestus már Nyugat India vizeit járja. Ahogy Ön tanácsolta, útközben felkerestem unokabátyámat, Bridgetown kormányzóját. A kormányzó meglehetősen turán viselkedett, tartok tőle, hogy még sok gondot okoz majd a Koronának. Hajóm gyors és erős, a legénység pedig már ugrásra készen várja, mikor futunk bele egy nyomorult spanyol bárkába.

Szerető fia, Richard Gray

Ennél vidámabbnak képzeltem a korabeli kocsmákat.



Gray kapitány tehát az angol korona szolgálatában megérkezett Nyugat Indiába, hogy hajójával és legénységével felvegye a harcot a királynő ellenségével. Az azonban, hogy ezt a feladatot mennyire tökéletesen fogja megoldani, már csak rajtunk múlik. A dologból lehet egy hűséges szolgálat és egy fantasztikus katonai karrier, de ha úgy gondoljuk, kalózkodással sokkal nagyobb vagyont és hírnevet szerezhetünk magunknak. Így így ellenségünk is jóval több lesz. Hajóskapitányként hajóaink hosszú és unalmas tengeri utakkal, vére menő csatákkal és apró tengerparti városokban átmulatott éjszakkal telnek. Életünk sehhol nem lesz biztonságban, hiszen vagy ellenfelekkel vagy az unalmukban lázadó matrózokkal kell megvívunk, s igazi sikerre csak évek kemény munkája és öldöklése után számíthatunk.

A VÁROSBAN

Amikor utunk során hajónkkal egy baráti városba érkezünk, az Enter Town parancsbal léphetünk a városba. A városok főteréről rendszerint ugyanazokat a házakat látjuk, legfeljebb a forma és az elrendezés változik. Az egyes épületekbe bemenni a két lábbal, az emberekkel beszélgetni a szájjal tudunk. Kalandozásunk során érdemes mindenkiel elbeszélgetnünk, hiszen ez az egyetlen mód, hogy a későbbiekben igen hasznossá váló információkhoz jussunk (az így elejtett megjegyzéseket akár felírni is érdemes). Társaságban az alul megjelenő lehetőségek közül választva irányíthatjuk a beszélgetést a számunkra érdekesebb témák felé.

Kereskedelem

Az eladást vagy vásárlást a kereskedővel beszélgetve kezdetjük el. Itt a képernyő bal oldalán a tulajdonunkban lévő dolgok, a jobban pedig a kereskedő árucikkei jelennek meg. Egy áru megvizsgálásához kattintsunk az ikonjára. Az üzlet megkezdéséhez baloldalt hajónk rakományát állítsuk be, jelöljük ki az áru nevét, majd a felül látható nyilakkal adjuk meg a mennyiséget (a három nyíl 100, a kettő 10 az egy 1 egységet jelent). Ha a lista hosszabb egy képernyőnél a PgUp/PgDown-nal mozgathatunk benne.

Mivel minden kereskedő specializálódott valamire, először érdemes felderíteni, ki mivel foglalkozik. Bizonyos termékeket, például fegyvereket csak néhány helyen vehetünk meg és adhatunk el, s természetesen az árak is jelentősen eltérnek.

Néhány kereskedő hajóépítéssel és javítással foglalkozik. Itt hozhatjuk helyre egy-egy csata után megtépázott hajónkat és erősíthetjük újabb taggal flottánkat. A probléma csak az, hogy a hajóárusok sem értenek minden hajótípushoz, s ezért lehet, hogy nem tartanak megfelelő alkatrészeket sem. Gyakran előfordul az is, hogy szükségünk van valamire, például élelemre, de a hajó tele van, a kereskedő pedig nem hajlandó vásárolni. Ilyenkor nem tehetünk mást, a tengerbe kell számunk a drága pénzen vagy véren szerzett árut. Ehhez valamelyik kikötőben az F10 gombbal menjünk a kereskedő ablakba, s a jobb oldalon választjuk ki a tenger. Innen a dolog ugyanúgy működik mint az üzleti eladás, csak kevesebb hasznunk lesz belőle. Néhány dolog azonban fontos megjegyezni: ha egy hajót dobnak így ki, kalózzokká válunk. Egy elfogott kapitányt elengedhetünk, amiért némi váltságdíjat is kapunk. A legénység tagjait elengedve viszont saját vezetői képességeinket rontjuk le.

A kereskedelem speciális fajtája a legénység toborzása. Ezt nem a kereskedőnél, hanem az emberekkel folytatott beszélgetés közben intézhetjük el. A felajánlás után itt is a kereskedő képernyő jelenik meg, jobboldalt a választható legények listájával (különböző képességű tengerészek, katonák és ágyúkezelők között válogathatunk).

Templom

A menteni és betölteni csak a városok templomaiban tudunk. Ehhez egy elég kegyetlen ötlet is járul: minden mentésért 50 tallért kell az egyház kasszájába fizetnünk.

UTAZÁS

Térképen

Íde az F9 lennyomásával jutunk. A képen Nyugat India térképe jelenik meg. A kurzort egy város pötytyére mozgatva információkat kapunk róla (mekkora település, milyen fenntartóság alatt áll, milyen a kapcsolatunk vele). Új

A kereskedő büszkén mutatja be fegyverzenéljét.

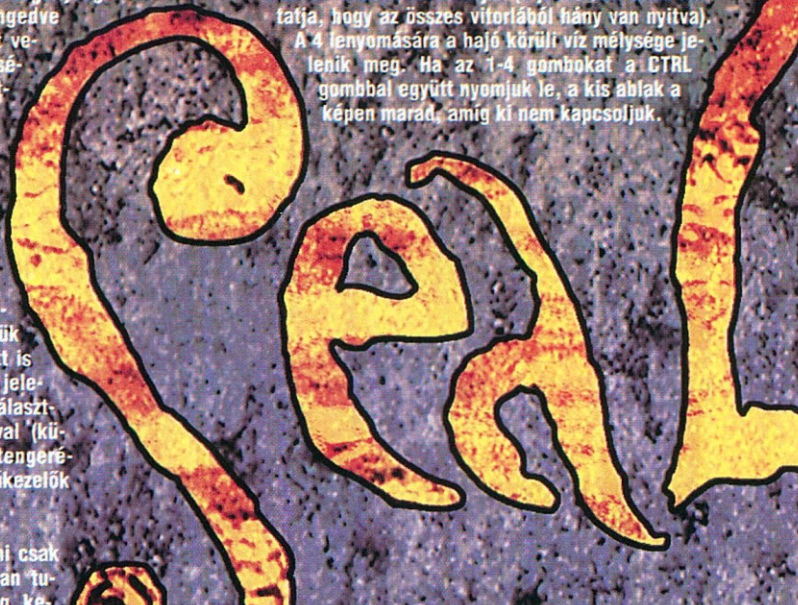


útcélunkat az óceánon vagy valamelyik városon kattintva adjuk meg. A jobb alsó sarokban a pergaménre bökve pedig feljegyzés módba váltunk. Ekkor a városok adataihoz saját megjegyzéseinkkel egészíthetjük ki.

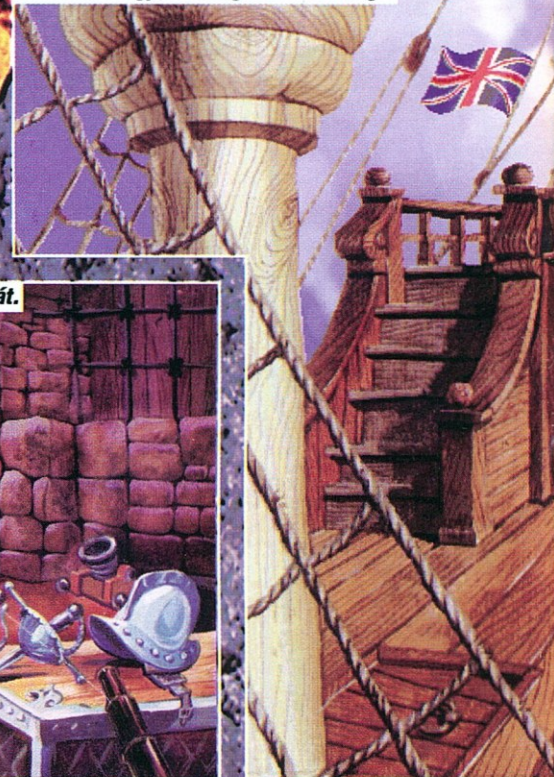
3D

Tengeri útközveteket és várak ostromát 3D-s nézetben harcolhatjuk végig. Ekkor a hajót a kurzor mozgató gombokkal irányíthatjuk: balra / jobbra - kanyarodás, fel / le - vitorla fel / le. Hajónkon Kétféle vitorla van, négyzetesek a gyors haladáshoz, s háromszögletűek a széllel szembeni vitorlázáshoz és a gyors navigáláshoz. Ezeket egyenként bonthatjuk ki és csukhatjuk össze (a háromszögletűek nyílnak először és zárulnak utoljára). A navigáláshoz a legtöbb segítséget az 1 gomb lennyomásával kapjuk. Ekkor egy kis ablakban megjelenik az irányító és a szélirány, mellette pedig a szél ereje és a hajó sebessége. A 2 gombbal a hajó állapotát (a veszteségeket a százalék csökkenése jelzi) és a vitorlák állását követhetjük (a jobboldali szám mutatja, hogy az összes vitorlából hány van nyitva).

A 4 lennyomására a hajó körüli víz mélysége jelenik meg. Ha az 1-4 gombokat a CTRL gombbal együtt nyomjuk le, a kis ablak a képen marad, amíg ki nem kapcsoljuk.



Az árbócon egyelőre angol zászló lobog.



FÉLÚTON A SIKER FELÉ - összeállította Zolee

"Kedves Zolee! Nem tudom, emlékszel-e még rám. Én vagyok az a RI-CSAJ-os csaj, akinek olyan szépeket írtál. Most komolyan; az az egy mondat, hogy "Csipem a stilusod" jobban esett, mintha Humphrey Bogart azt mondta volna: "Szép a szemed, baby!" Mellesleg nem is szeretem Bogart-ot. Vagy Bogart-t. (Jihű! Csak most esett le: Bogart.)

Tudod, sosem tudhatja az ember lánya, hogy hányadán áll a pasasokkal, így amikor azt írtad, küldjek valamit az irományaimból, elgondolkodtam. Már, hogy tényleg érdekel-e. De meggyőztem magam. Mert ugye ad egy: ha nem érdekelne, minek írnád? Ad kettő: őszinte lénynek gondolkodok a Beavis & Butthead kritikád után. Ad hoc: legfeljebb kidobod, és akkor meg mi van?! [...most pedig egy irodalomtörténeti firka következik a Csevegő felfedezettjétől, Bukta Beától, aki az utóirata szerint nem is mondott igazat az előző levelében, mert tök hülye a koordináta-geometriához...]:

ÚT A SIKERHEZ

- ezt meg Bukta Beáta írta
Nyomott mosollyal és összefagyott fülekkel léptem be a lépcsőházba. Jó szokásom érinteni a postaládát fel-

múlva bevágódott ő meg a haverja a szobámba. Közölték, hogy meccsre mennek, egyszer majd jön, de nagyon valószínű, hogy még ma. Cipőhúzás közben valami szöveget ütött a fejébe.

- Teskám! Nincs is postaláda kulcsod. Hogy szedted ki? - hajította az ágyamra a lapot (ne is törődj vele, Zolee! Durva a modora, mint a pokróc).

- Mégis, mit gondolsz? Benyúltam és a kezembe akadt.

- A k*b**x**c*! - dühöngött - Akkor bármelyik f**g**gy**i**kiveheti! Na jó. Csukd be, légsz, az ajtót!

Boldogan integettem neki papát, s amint eltűnt a lépcsőfordulóban, bevágtam az ajtót, és elheveredtem az ágyon. Megszokott, kimért, nőies mozdulatokkal hajtogattam a lapokat, majd halvány mosollyal fogtam bele kedvenc rovatom olvasásába.

- Beavis and Butthead! Rosszul leszek! Hol egy mellékhelyiség? - nyekeregtem az első levél olvasásakor. Nem vagyok egy Freud, de nagymértékű szellemi fogyatékoságot állapítottam meg a rövidke párbeszéd alkotóiról. A fent említett lángeleme a problémákat a gyerekkorra vezette vissza. De mi van azzal, aki már gyerekkorában is problémás? És akkor még csodálko-



C

felé vezető utamban, s ez akkor is így történt. Láttam, hogy valami nagy fehér izé leledzik bennem, így előháláztam érzéketlen kezemet a zsebemből, és megpróbáltam gémberegetett ujjaim közé csippenteni a lap végét. Többszöri próbálkozás után végül is sikerrel jártam, és kissé szögletes mozdulattal ugyan, de kihúztam a nagy fehér izét. Persze szürkésbarna volt és boríték.

- Soha többé hoppá! - fohászkoztam el magam a feladóláttam, mert tudtam, ma legalább a délutánom jó lesz. Éljen az 576, éljen a Csevegő!

Nagy nehezen felvászorogtam a harmadikra (mert nekem tuti az utolsó emeleten kell laknom a tériszonyommal), és becsöngettem. Az öcsém nyitotta az ajtót, s mikor meglátott, közölte:

- Téves! - és majdnem rámvágtá az ajtót. Közben jót röhögött a meglepett arckifejezésem.

De az én kezemben volt az adu ász. Elég volt csak meglöbögatnom, és Mr. Észlény azonnal rávetette magát.

- 576! Yeah! - üvöltötte, és a borítékot szorongatva eltűnt szobájában. Az ajtó szerencsére nyitva hagyta, így sikerült beesnem rajta.

Amíg megpróbáltam felengedni, azon járt az eszem, vajon mikor végez vele. Úgysem tudja egyszerre elolvasni, morfondíroztam. No, nem mintha fél-analfabéta lenne, csak éppen lusta mint a kucu (és akkor még a malackától kell bocsánatot kérnem). Jól gondoltam. Tíz perc

S

zom, ha a pasasokat csak a nők látványra, nem pedig az agya érdekli. Naná! Engem sem érdekelne Senkinek az agyhelye.

A második levél már jobban tetszett. Na, ez a srác biztos szimbolista, azért nem értem. Vagy az avantgarde mozgalom (jól) leszármazott tagja. Vagy csak hülye, mint a ...hajót. Na, ebből mára ennyi elég. Ugorgyunk!

RI-CSAJ! Na! Nő! Ki lehet ilyen elvete-mült rajtam kívül? Kedves Zolee! Blabla... Ne már! Ez én vagyok! Benne vagyok a Csevegőben! Ez hihetetlen! Anyám, ne sirass, inkább hozz vizet!

Hosszasan mérlegeltem a lehetőségeket: meghalok, és soha nem tudom meg, milyen hatással voltam Mr. Szerkesztőre, vagy leköpöm az idegbajt és tovább olvasok. Inkább olvastam.

Később az öcsém is elolvasta, mert nem akarta elhinni. Aztán anyukám is, majd apukám is, másnap a barátnőim is. Meg szüleim munkatársai is. Egyik barátnőm le is fénymásoltatta. "Híres leszel, már látom. Mi jön ezután? Az Élet és Irodalom?"

Fürödtem a dicsőségben. Gratuláltak, vállom veregették, üdvözléseket küldtek, én meg csak szerényen szorongattam az 576-ot és közben hatalmasakat pirultam. Mert én még azt is tudok."

Azt hiszem, életem egyik legnagyobb szívtiprását követtem el, még az öreg Hámfri Bogár is belesárgult volna. Nem gondoltam volna, hogy

E

ilyen sikere lesz a múltkori csipkelődésemnek. Kicsit el is pirultam (nekem mondjuk nehezebben ment), hogy egy ilyen prózai palánta hajtásait egyből többől nyesegettem, de úgy látom, nem szívtad a MELLEDRÉ. Kihasznlalom az alkalmat és üdvözlöm az egész kompániát: vereged meg tesódat a vállán a nevemben, szüleidnek vegyél egy szál vérvörös rózsát meg egy üveg Somlói Furmintot (szintén a nevemben), barátnőidnek pusszantom a lábuk nyomát, a kollegák rohama elől meg meleg kézszorításokkal ments már ki. Neked pedig nagyon sok sikert az Élethez és az Irodalomhoz.

NEM HÉTKÖZNAPI LEVÉL EGY HÉTKÖZNAPRÓL

"Kedves Zolee! Először is: Szalai Rolandnak hívnak. Ez a levél az 1.0-ás verzió, és míg befejezem, lehet, hogy már a 6.0-7.0-ásig meg sem állok. [...Bla-bla-bla...] Kicsit zavarban vagyok, mert utoljára a mikulásnak írtam levelet hatéves koromban. Na, várj egy kicsit. Most összeszedem a gondolataimat. Amikor kigondoltam, hogy írok neked, hazafelé a buszon elterveztem, hogy ezt meg azt beleírom, de most semmi nem jut az eszembe. (Nagyon uncsi eddig?) [Aha.]

Leírom például, hogy úgy jelentkeztem ebbe a suliba (Neumann János Számítástechnikai SZKI), hogy itt "kiemelt óraszámú számítástechnikai oktatást folytatunk". Ehhez ké-



kor jól megszivattam őket: direkt megcsináltam tíz másik - nem házi - feladatot, a leckét meg külön lapra írtam, a sok h. meg megírta mind a tizet. [...Bla-bla-bla...] A minap hőtáradtan hazaérvén égnek a lámpák (világítanak), szülők sehol. Ekkor kolbászolhattam le a retkes kutyával (Döme). Amikor felmentem, anyu egy fél óráig magyarázott, hogy "jaj, csak 4,45 az átlagod (az osztálytársaim meg majdnem megrugdostak ezért), mindig csak azt hallom a szobádból, hogy sánd ván, fályt, piff, puff - ez meg fog szünni! Jobb lesz, ha összeszeded magad, satöbbi, satöbbi. [...Bla-bla-bla...] Ha még mindig nem unod, most kimegyek inni valamit. Most visszajöttem és ezt nem hagyhatom ki: kilépek a szobából, anyámék már rég húzzák a lóbört, útbán a konyha felé kétszer lefejeltem a fürdőszobaajtót - a k. életbe, már megint nyitva hagyta valaki - ittam egy fél pohár szódát. Elgondolkodtam a konyha magányában: megegyem ezt a mármár három hete itt lévő banánt vagy ne. Inkább nem ettem meg, mivel épphogy állok a lábamon, és nincs az az Isten, hogy én még egyszer fogat mossak. Bmeg, most jut eszembe, hogy nem néztem a kálambót. Na mindegy, majd csak túlélem.

odahajította a kérdést: ragozza el a tránváj-t (a gyengébbek kedvéért vilamos). Erre a gyerek büszkén és megkönnyebbülve lekeni a tanár elé az első három alakot: já tránvájú, tü tránvajes, on, aná, anó tránvájat (én villamosok, te villamosol, ő villamos). Mondanom sem kell, hogy két lábbal rúgták ki a suliból. Más téma. Magát megnevezni nem akaró szakembertől szerzett információim szerint a "szervátültetés" a Szervát Ültetés nevű régen feledésbe merült mozgalmat fedi, amely még a békebeli kiscserkészek körében volt elterjedt és csak mostanság ütötte fel ismét a fejét (nem összetévesztendő a Szervác Ültetéssel, mert olyan nincs). Szent Szervát, a cserkészek védőszentjének feltételezett sírhejéhez zárando-kolnak minden dekádban a hívők (=birkák) ezrei, hogy ott közös erővel elültessenek I tő majomkenyérfát. Valószínűsíthetően azért ment át az orvostudományba az elnevezés, mert néhány neves prof is evett ebből a majomabrákból...

ÜZENŐFÜZET

Rövid napirend előtti felszólalásom mindenkinek szól, aki figyelmeztetett, hogy a múltthavi Csevegőben egy drabális, égő, állati ciki satöbbi hibát követtem el, mely szerint a

E

G

Ó

pest a második osztály felévében heti két informatikaiórával ott tartunk, hogy meg tudok írni egy becsfajlt, ezen kívül tudom mi az a gördítősáv, dokumentumablak, ikon, listamező, legördülő menü und so weiter. Apropó német. 4 nap alatt (ebben a szombat és a vasárnap is) meg kell írnom 3 darab tételt németül, egyenként kábé 2 spirál oldal: Manuela levelére válasz, Die Mahlzeiten (Étkezések), Die Freizeitbeschäftigungen (Szabadidős elfoglaltságok). Hát én így szerda este 21.07-kor - Manuela válaszle vele helyett - inkább nekéd írok. [...Bla-bla-bla...] Velem mindig történik valami poénos. Az egyik gyagya osztálytársam azért kap ötös félévi jegyet, mert ilyeneket szól be: The my father, vagy megkérdezi tőle a tanítónéni, hogy hogy van angolul a posta. Erre az ész gyerek: telephonebox! Ezen kívül minden reggel végignézem a csuklóbusz két végén felszálló két öreg nénike versenyfutását a busz közepén lévő 1 darab úres székért. Ezek a mai fiatalok... A harmadik h. osztálytársam meg vett egy negyvenkét megás winyót (gép egy szál se), már van egy billentyűzete és megvan az összes Alaplap illetve PC World lemez mellékletekkel együtt. Ja, azonkívül, ha az Ofó nyagat bennünket: "ugyanmá mennyünk el az ilyenolyan megnyitóra", ha senki más, ő jelentkezik rá és el is megy. A többi meg minden reggel rólam másolja le a matekházit. A múlt-

Felbootolom a tévét, hát mi van a képernyőn:

Tudta-e, hogy Magyarországon nem szükséges a halottak beleegyezése a szervátültetéshez?

IGEN	23%
NEM	77%

Te tudtad? Mert én nem. Mi az a szervátültetés?

Naszóval végül is azért írtam, mert én tényleg senkivel nem leveleztem, meg különben is poén, és talán a nevem is bekerülhet még a lapba. (Jó, azon kívül, hogy hangkártyát már elneveztek rólam. Sőt még szintetizátort is.) Szervusz: Roland (ez olyan, mintha a mikulásnak köszöntem volna.)

Kedves Szinti! Először is: Zolee-nak, nem pedig Zollee-nak hívnak. Na, a bemutatkozáson túlvagyunk. Szerintem ér azért valamit a sulid, mert én például 15 év tanulással a hátam mögött is csak leállósávot, kétsávos autópályát meg sávváltást ismerek, a gördítősávról valami olyasmi jut eszembe, hogy az a galacsinhajtó bogarak, a Rolling Stones és Sziszifusz számára kijelölt útszakasz. A lökött osztálytársaidal kapcsolatban: nekem is vannak röhöggető emlékeim balfsz emberkékről. Például hetedik - nyolcadik táján oroszból küzdött egy túlkoros csávó a bélásért. A tanár nem tudott olyat kérdezni, amire épkléláb választ kapott volna, de nem akarta még egyszer megbuktatni az embert, mert mit keres egy 18 éves melák az általánosban.

Tipi Tapi Dinó nem Papp Rita, hanem Dolly Roll szerzemény. Nos, "mindenben hibát kereső" lelkes embertársaim, én meg azt üzenem, hogy szerintem nagyobb égés az, ha valaki ennyire mélyre beleásta magát a két hungarian pop(s)illag repertoárjába, hogy feltűnik neki, ha felcserélődik a T.T.D. vagy a Csavi Csövi Dzsaszper, vagy mi a f*ne.

Zoozooz, a hullának üzenem, hogy tetszett a vicce, úgyhogy cserébe leközlöm (gondolom, már mindenki ismeri): Mi a kukázók kedvenc műsora? A Van benne, van benne, van benne valami!

Perényi Dénesnek azt üzenem, hogy lágyagyú vagyok, de hülye nem. Egy hasonszórú hazai (sz)ámítástechnikai lapból kimásolt és gondosan a felismerhetetlenségig kipreparált Theme Park leírást nem fogok az 576 Kbyte mellékletében megjelentetni.

Varga Zoeltnak azt üzenem, hogy nem tervezzük az újságírók tesztjeiről készült képeknek és hozzá tartozó szagmintáknak leközlését.

Felhívom mindenki figyelmét egy vírusfertőzött egyénre, nevezett Madzel Gáborra, akinek súlyos kényszerképzetek alakultak ki, miszerint ha nem kerül be a Csevegőbe, akkor sörbe fojtja banátát. Aki ismeri, vagy hasonló kórban szenvedő illetőről tud, az küldjön egy karton sört és megoldom az adott egyén problémáját. A barna Amstelt szeretem...

Zolee



Attól tartok, el kell tekinteni a bevezetőtől: a Sierra eddigi talán legprofibb alkotása - profi színészek, fordulatos kaland, 4 óra remek film, SVGA fényképek - nem tartozik a fél nap alatt végignyomható anyagok közé - ezért a leírás is igen tisztességes. Lássuk:

ELSŐ FEJEZET: GABRIEL FURCSA ESTÉJE

A sötét Voodoo ügy után Gabriel Németországba, a megörökölt Ritterberg-i kastélyába utazott, s most ott ír. Késő este van már, mikor Gerde, a házvezetőnő bekopog Gabriel ajtaján, s kihívja a kastély elé, ahol kisebb csoport várja. Fura kéressel keresik fel: Huber bácsi unokatestvérét a mi nap szörnyű tragédia érte: kislányát, amint a farm melletti erdőszélen játszott, megtámadta egy farkas és halálra sebezte. A rendőrség az állatkertből megszökött farkasokra gyanakszik - ezért keresik fel Gabrielt, az árnyvadászt: ők a farkasembert gyanúsítják... Akár a régi "szép" időkben: Gabriel felveszi családi talizmánját, s Huber kérésére a farmra költözik, ahol a tragédia történt.

Reggel Gabriel első dolga kivenni utazótáskájából törét, leveleit és tárcáját. Másik levelét Übergrautól, a Ritter család ügyvédjétől kapta sok-sok éve. Az újságban Gabriel meglelte az állatkert címét - ahonnan a farkasok elszöktek - illetve az ügyel foglalkozó detektív, Leber nevét. Együttal egy levelet is kanyarított Grace-nek, amiben homályosan említi legújabb ügyét. A tükör alól elvette a kocsikulcsot, majd kilépett a kertbe. A fatörzsek előtt érdekes nyomot fedezett fel: rajzolata akár egy kutyaé, de a mérete az emberi kézhez hasonlított. A sutfiában kevert némi cementet, s megörökítette vele a nyomot. Az erdő szélén is talált valamit: néhány szál vörösés szőrt. Ezután autóba vágta magát, elmézt München főterére és felkereste Übergraut, aki a főterétől balra lakott. Ezután beugrott a Dienesstrasse-i postahivatába és feladta a levelet Grace-nek. Következő helyszín az állatkert. Megnézte a farkasokat, s elolvasta a táblán a Canis Lupus Lupus (európai farkas) ismertetését. Elugrott Übergrauhoz, akinek szerencsére van biológus ismerőse Münchenben, az egyetemen. Gabriel felkereste, s megmutatta eddigi mintáit, melyek alapján farkasszerű, de kb. kétszer olyan nagy állatra következettett a biológus. Visszatért az állatkertbe Gabriel további mintáért, ismét megnézte a farkasokat, mire megjelent Thomas, az etető. Rövid csevely után megtudta Gabriel, hogy Klingmann doktor a főnöke, s olykor walkie-talkie-n ad utasításokat. Klingmann irodáját a farkasoktól balra találta. Kiderült, hogy Klingmann az állatok, főleg a farkasok viselkedését tanulmányozza. Információja szerint lassan két hónapja tűntek el a farkasok. Gabriel elugrott a farmra, s a magnóra rögzített beszélgetéséből összerakta a következő: THOMAS? HERR DOKTOR KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT.

Gabriel visszament Klingmann irodájába, elcsent egy tag-sávit a kabátjából, s a walkie-talkie-hoz tartotta az imént felvett szöveget. Thomas már várta a farkasok előtt, s Gabriel végre szerezhetett egy kis farkasszőrt is - gátlástalanul megsimogatott egy szelidnek tűnő toportyánt, s a kezére tapadt szőrrel felkereste a biológust. Ez tényleg farkastól származott. De az előző minta...? A tagsági hátlapján átütött valami gépelt szöveg, melyet a farmon, a tükör-



GABRIEL KNIGHT THE BEAST

A G a b r i e l K n i g h t

Avagy II. Ludwig, Richard Wagner és a Fekete F...

ben elolvasott Gabriel. Dienesstrasse 54. A klub címe. Übergraut felkeresve több információt is kapott a tagságin olvasottakról: megtudta, hogy egy vadászklubba érvényes. Felkeresve a címet egy meglehetősen szűkszavú, unszimpatikus titkárbá botlott, aki közölte, hogy kizárólag német nemesek lehetnek a klub tagjai. Mivel Gabriel az ősi Ritter család leszármazottja, elvileg semmi gond - csak be kell bizonyítani a titkárnak. Übergrauval néhány perc várakozás után kézbevehette Gabriel nemeslevelét, de a titkárnak ez sem volt elég. Egy klubtag ajánlása is szükséges...

Ekkor jelent meg az ajtóban Von Glover báró, az okmány megtekintése után beinvította Gabrielt a klubba, ahol Von Zell, a doktor, Von Aigner, Preiss és Haimmann sörözött. Fagyossá vált a légkör, látszott, hogy nem kedvelik az idegent. Egy korszó után Gabriel jobbnak látta hazamenni.

MÁSODIK FEJEZET: GRACE KUTATÁSAI

Grace, amint megkapta Gabriel levelét, azonnal Németországba utazott. Bosszúságára nem találta Gabrielt a kastélyban, s Gerde sem tudta hol lehet. Grace másnap reggel keresni kezdte Gabrielt. Annyit sikerült megtudnia Gerde-

től, hogy Huber, a helyi fogadós bizta meg valamivel. Grace az Arany Oroszlánban talált Huberre. Csak annyit árult el, hogy farkasemberekről van szó, s a Ritter családnak már voltak kalandjai ezekkel a fenevadakkal 1700 körül. A városházán sajnos nem tudnak segíteni - pontos dátum kell, hogy utánanézzenek az esetnek. Grace visszament a kastélyba, ahol a dolgozószobát zárva találta. Gerde nem volt hajlandó átadni se Gabriel autójának kulcsait, se a dolgozószoba kulcsát - így Grace magánakcióbá kezdett: a kályhaszerelő ládájából kivett egy csavarhúzó, s behelyezte a kályhán található lyukba, mire egy tompa kattánást hallott. Kinyitotta a szekrényt, s belépett a mögötte megnyílt járatba, melyen Gerde szobájába is bejutott. Megtalálta a szobakulcsot az ikerszekrénybe akasztva. A szobában a középső polcon az alakváltoztatókról talált egy könyvet - az alfa és béta farkasemberekről, hogy mikor változnak át, s hogy az átkot miként lehet megtörni. A könyvbe egy levelet is rejtettek, melyet egy Ritter ős II. Ludwignak írt, s "valamire" figyelmeztetete... A harmadik polcon rálelt a család 1720-1752 közötti történetére, melyből megtudta, mikor volt a családnak dolga a Fekete Farkassal: 1750-ben. Felhívta professzorát a Yale-en - II.



A meleg szobából bebarangolhatjuk a Neuschwanstein-i palotát. Páratlan látvány, váratlan fordulatok helyszíne.



GHT II WITHIN Mystery

farkas rejtélyes kapcsolata

Ludwiggal kapcsolatos információkért - aki megígérte, hogy utánaéz, ki a szakértője ennek a korszaknak.

A városházán több farkasemberes történetet is előbogarásztak, s a polgármester megmutatta a pincét, ahol az 1750-ben elfogott farkasembert tartották, aki Relic báró volt valójában. A pinceablakból Grace megnézte a templomot - s beugrott neki, hogy Relic halotti bizonyítványának itt kell lennie. Sajnos a pap nem tudott angolul, ezért Grace a polgármesterrel íratott egy levelet a papnak, aki átadta az 1750-es dossziét Grace-nek. A dosszié tartalmát a polgármester lefordította, s az írás szerint egy bizonyos Relick bárót - akinek fekete farkas volt a beceneve - megátkozott egy cigányasszony. Grace a kastélyban a harmadik polcon megtalálta az 1838-1864-es családi krónikát, melyből kiderül, II. Ludwigit a Fekete Farkastól féltette Ritter. Végül megírta kutatásait Gabrielnek, s a könyvekkel együtt betette egy csomagba, Gerdevel megámezettette Übergraunak, s feladta a postán (levéltárcájában volt elegendő apró).

Este érdekes dolog történt: Grace és Gerde a hallban voltak, mikor kopogtak. Egy örült amerikai házaspár kereste az árnyvadászt: nagyon sajnálták, hogy nem találták itt, s a búcsúzkodás pillanatában fura roham jött a nőre: látomása támadt, s Grace-t figyelmeztette: vigyázzon a Fekete Farkassal... Egy közeli barátja nagy bajban van... Vigyázzon.

HARMADIK FEJEZET: MEGHÍVÁS A VADÁSZATRA

Gabrielnek szörnyű álma volt: egy tó partján feküdt, nézte az aláereszkedő hatyúkat, s egyszerre előtört a rengetegből egy farkas - erre ébredt. A reggeli újságból újabb gyilkosságról értesül: a farkas most a Dienerstrassen támadt. Übergarutól megkapta Grace csomagját, kicsit furcsállta az előző századokba visszanyúló nyomozást. Felkereste a gyilkosság színhelyét, ahol Leber nyomozó nem állt rósta vele - így kénytelen volt kipakolni a TV-nek, ami nem tetszett a nyomozónak, s inkább fogadta. A rendőrségen Gabriel megtudta, hogy eddig 5 áldozat volt a városban, s

pont két hónapja történt az első eset, a farkasok akkor veszték el az állatkertből. A legutóbbi áldozatnak egyébként Grossberg a neve. A fal térkép mellett Gabriel megtalálta Grossberg telefonszámát, s lejegyezte noteszába. Elugrott a farmra, ahonnan felhívta a néhai Grossberg irodáját, és bejelentkezett Von Knight néven - érdekes módon nem találták a listán, de hallotta, amint a titkárnő felolvassa a Von Aigner nevet is - egyik urát a vadászklubból.

Gabriel Von Glower névjegyéről leolvasta a báró pontos címét, majd felkereste. A báró utánozhatatlan eleganciával üdvözölte, borral kínálta, majd elbeszélgettek a klub tagjairól, a klubról, a vadászélményekről és a hagyományról, mely kihalóban van. Ezután Gabriel felkereste Übergraust, s kifaggatta II. Ludwigról: több helyet is említett München környékén, melyeknek köze volt Ludwighoz. Megkérte Übergraust, gyűjtse össze az elmúlt évtizedben a környékről eltűnt emberek névsorát újságcikkek alapján. A főtéri órástól vásárolt egy kakukkos órát, mely kivételesen kopogott kakukkolás helyett - fizetett, majd elnézett a vadászklubba. A hátsó folyosón talált egy zárt ajtót, s hogy megtudja, mi van mögötte, trükkhöz folyamodott: elhelyezte az órát a cserépbe, majd előrement a titkárhoz. Beszélgetett vele a klubtagokról, megtudta, hogy havonta egyszer csoportosan a közeli vadászlatba mennek vadászni. Nemsokára megszólalt az óra, mire a titkár azt hitte, valaki a hátsó ajtón kopog. Ez alatt Gabriel elcsente a fiókból a kulcsot. Kinyitotta a zárt ajtót, majd az előbbi módszerrel visszacsémpesztte az ajtót, s lenézett a szobába. Amolyan kegyhely lehetett a tagok számára, trófeák, fegyverek, mécsesek tarkították a homályos szobát. Megnézte az asztalon felejtett noteszt, de nem maradt sok ideje a bámészkodásra, mivel megjelent Zell, magához vette noteszét, s óriási patáliát csapott a titkárral, hogy felelőtlenül nyitva hagyta az ajtót, s Gabriel be tudott menni. Ezután Gabriel rövid beszélgetésbe elegyedett Von Zellel, akitől megtudta, hogy ő és Glower a legjobb vadászok a társaságban, s szívesen tanítanak őt. Gabriel kérdéseivel igencsak felzaklathatta Von Zelt, mert egyszerűen csak kapta magát és kirohant.

Felkereste Von Glowert is, aki a zárt ajtó említésére kifejtette a klub filozófiáját, a civilizáció romboló hatását, melyet a vadászattal lehet ellensúlyozni, ha ismét visszatérünk a természetbe, s próbára tesszük rátermettségünket a többi élőlényrel szemben. A klub eszméje, hogy az újkori degenerációt megállítsa - s ehhez a vadászatot tekintik elsődleges eszköznek.

Gabriel a farmra ment, ahol leírta Grace-nek amit II. Ludwigról megtudott: a környező műemlékek/paloták helyét. Feladta a levelet, majd elnézett a klubba, ahol Preisst találta. Preiss Von Zellről mondott érdekes dolgokat: szerinte néhány hete Von Zell megváltozott, de nem tudja mitől. Talán a bankárok nehéz élete miatt? A beszélgetés után megérkeztek a többiek is: Von Aigner a Grossberg-gyilkosság említésekor szemmel láthatóan rosszul kezdte érezni magát... Gabriel páratlan trükköt vetett be, hogy megtudja, miről beszél a doki és Zell: elvett egy újságot az előtűk lévő asztalkáról, elrejtette benne diktafonját, majd visszahelyezte az asztalra. Evvel véget is ért a nap - Gabrielt meghívta Glower a hétvégi vadászatra, s Gabriel nyugovóra tért.

NEGYEDIK RÉSZ: MÚZEUMRÓL MÚZEUMRA

Grace-nek rettenetes álma volt: farkasok kergettek a hómezőn, s az utolsó pillanatban megjelent Ludwig hintója, s beszálhatott. Amikor visszanézett Ludwiga, félelmetes farkas mordult rá... Grace elugrott a postára Gabriel leveléért a környék Ludwig - múzeumainak nevével. Az Arany Oroszlánban Huber továbbra is hallgat az ügyről, de szívesen hívta Smithéket, akikkel érdekes spirituális témákról

beszélgetett Grace. Gerdét a templomban találta Wolfgang sírjánál, itt jött rá Grace, hogy ok nélkül volt féltékeny Gabrielre. A kastély titkos járatán a hátsó kertbe ment és szakított néhány szál rózsát, majd bocsánatot kért Gerdétől. Békét kötöttek, s megkapta a kocskulcsot.

Herrenchimsee. Miután jegyet vett, végigbongészta a kiállítás, s döbbenet látta viszont éjjeli lovaskocsis álmát egy festményen. Érdeklődését a Ludwig napló kellette fel, melyből csak néhány oldalt tekinthet meg a nagyközönség, valamint az elveszett Wagner opera, melyről az egyik naplóoldalon olvasott. A portáshölgy nem sokat tud Wagner-ről, aki Ludwig jó barátja volt, de Grace figyelmébe ajánlja a Wagner-múzeumot.

Neuschwanstein. Ludwig utolsó lakóhelye rengeteg érdekességgel szolgált. A óriási farkas-festményről azonban nincs információ.

Wagner múzeum: Greg, a művészpalánta itt komponál, s beengedi Grace-t az egyébként felújítás alatt álló múzeumba. A legizgalmasabb az operába elhelyezendő kristálycilliók beállítására, méretére vonatkozó irat, melyet Wagner halála napján találtak munkasztalán. Gregtől megtudja, hogy a bátyja Wagner-megszállott, s rögeszméje az elveszett opera. A kastélyban Gerde avval fogadja, hogy telefonon kereste a professzor. Grace azonnal visszahívta, s megkapta tőle egy németországi Ludwig-kutató számát. Grace rögtön felhívta, és Seeshauptban beszéltek meg találkozót.

Seeshaupt. A hosszú beszélgetés folyamán Grace megtudta a kutatótól, hogy Ludwigit egyszer megharapta egy farkas a vadászaton, amiből nehezen épült fel, s talán elméje is torzult egy kicsit. A Ludwig-naplót neki sem sikerült megnéznie, tudomása szerint csupán Chapill professzor tanulmányozhatta a munkája kapcsán.

A kastélyban Gerde azt tanácsolja, hogy folyamodjon különleges engedélyért Übergraunhoz. Szerencsére a házi könyvtárban megvan Chapill műve, Grace felhívta a kiadót, s megkapta Chapill fiának számát. A fiú azonban nem hajlandó segíteni. Grace levelet írt Übergraunak, feladta, majd Smithéivel beszélte álmáról, aki szerint a menekülést, az esélyt szimbolizálja a hintó, a farkas pedig csak azt jelenti, hogy dolgunk lesz vele. A templom melletti liliomról a pap ad egy szál virágot, melyet Grace elvisz Seeshauptba, Ludwig halálának helyére, s a vízbe dobja... Érdekes látomása támad. Utoljára átbongészta jegyzeteit, majd elnézett a postára - fax-üzenet várt! Meghozta Chapill fiától a napló oldalai. Ez bizonyította az opera létezését. Rohant is vele Greghoz a Wagner múzeumba.

ÖTÖDIK FEJEZET: A "VADÁSZKALAND"

Gabriel kellemesen töltötte az estét: Glower látta vendégül, ahol se borban, se hölgyben nem volt hiány. Reggel kába fejjel Übergraust vette célba, Grace leveléért. Gabriel vett egy adag hús a hentesnél, majd a vadászklubba ment a kazettáért, s elvitte Übergraunak lefordítani. A kazi tartalmából kiderült, hogy Zellnek köze van Grossberghez és az eltűnt farkasokhoz. Übergaru előhalaszta az eltűnt személyekről szóló aktát is: kiderült a közeli erdőnél 1970-ig



Hubert farm. Itt találkozott piroksa és a farkas(ember). Eredmény: 0-1.



Összesen vagy 4 órányi mozifilm tarkítja a játékot. Profi színészi játékkal, gyönyörű hátterek előtt.

két esetet regisztráltak, 1970 óta közel huszat... A vadászak ennek az erdőnek a szélén van. A rendőrségen nem tudott meg sokat a nyomozótól, Gabriel cselesen lejátszotta a kázt, s így sikerült rávennie, hogy hozassa be Grossberg iratait. A nyomozó nemsokára kiment, s Gabriel talált egy érdekes számlalevelet egy védett állatokkal kereskedő címével. Buchenauuban Grossberg barátjaként mutatkozott be, pechére a tulaj addig nem engedte be, amíg le nem renanzi Grossberg tartozását. Übergrautól volt kénytelen kölcsön kérni 15.000 márkát. Kiderült, hogy a két farkas is idekerült néhány hete, s azt is elárulta, melyik ketrecben voltak. Gabriel kivett néhány szál szalmát a ketrecből, a az alam alatt valami csillant, ám a ketrec lakója, egy megtermett tigris is megmutatta magát. Gabriel a hússal lekenyerezte, s kivette a két elütnő farkas dögcéduláját. Gabriel az utolsó pillanatban esett be a vadászklubba, s a kis csapat elindult vadászni.

Gabriel a szemközti szobában a szekrényből elorozott egy kötelet. Az ablakhoz kötötte s átevíckélt a szomszédos szobába, melyben Zell lakott. A fürdőszobában a rongy alatt koszos lábnyomot talált, jellegzetes földmaradványokkal. Az éjjeli szekrényen találta Zell noteszét, s benne egy levelet: Grossberg zsarolta, mivel a gyilkosságokra nem lehet az állatkerti farkas a magyarázat. Gabriel elbeszélgetett a ház lakóival, Klingmannról a dögcédulák bemutatása után megtudta, hogy Zell kérésére segített a farkasokat megszőkíteni. Aignertől megtudta, hogy ő volt kapcsolatban Grossberggel. Ezután lement a nappaliba, a szek-

rényből kivette a méceszt, a kályháról elvette a gyufát. A sufniból magához vett egy nyeseöllöt, majd sétálni indult. A bozótosnál érdekes lábnyomot talált, s a bokrok alatti csapást kiszélesítette az ollóval. A bokrok mögött egy barlangra lett... Bent iszonyú bűz fogadta, s a méceszt meggyújtva a barlang mélyén Von Zellt látta bomló emberi tetemek, véres maradványok között... Eppen egy lábszár-csontot rágszállt átszellemülten. Gabriel elfutott Glowr-hez, s elmesélte élményét. Glowr megnézte, s egy éjszakai farkasvadászban állapodott meg Gabriellel.

A vadászaton Gabriel szem elől tévesztette Glowert, s a sziklaszirthez ment. Először nem talált ott senkit, de másodsorra megjelent a farkas és megmarta a lábát. Az utolsó pillanatban érkezett Glowr, ám nem volt hajlandó lelőni a farkast. Puskáját átadta Gabrielnek, akinek nem volt más választása - tüzelt. Néhány másodperc múlva a kimúlt farkas Von Zellé változott.

HATODIK FEJEZET: AZ ELVESZETT WAGNER OPERA

Grace éjjel megálmodta, II. Ludwig hová rejtette az utolsó operát, s megérezte, Gabriel nagy bajban lehet. Huber végül elárulta, hol van Gabriel, s Grace elhozta őt, s lezárta a városház pincéjébe. A postán Von Glowr levelét vette át, melyben visszaküldte Gabriel talizmánját, és megírja a vadászklub célját: nemesekeket akart maga köré gyűjteni, akik bírják az átváltozást. Első "kísérte" Zell lett volna, aki nagyon elvadult. Így már nem titok: ő a Fekete Farkas. Smithnélől megkérdezte a Máriakegyhely pontos helyét, megmutatta Gabriel levelét, s elvett egy cipót az asztalról és a kastélyból elhozott az ágyról egy kendőt. Utóbbi kettővel befogta a pincében tanyázó madarat. Áltöttingben vett egy üvegese Máriakönnnyet, kért a paptól egy bűnbocsátó cédulát, s megtekintette a falra akasztott ezüst testdarabokat, melyeket Máriának ajánlottak fel a betegek. Neuschwansteinben leloccsolta a széket a Máriakönnnyel, mire a szomszéd szoba öre otthagya posztihelyét, s így megszerzhette az első tekercset. A Grotto-szobából megszerezte a másodikat, a nagyteremből pedig kiengedte a folyosóra a madarat, s amíg az őt hajkurászta, megszerezte a harmadik kotlát. Áltöttingben átadta a papnak a cédulát, s elmondott egy imát Gabrielért, s megnézte az urnákat: a jobb szélső Ludwigé! A Rittersbergi kastélyban megnézte Wolfgang sírján az aranyívét, majd elkérte Grede-től, s elvitte Áltöttingbe. Ráhelyezte az adományok tálcájára, s kinyitotta az ajtót, és a beszívító szél elloftotta a gyertyákat. Gyorsan az urna alá tolt a széket, felmászott, s kivette az urnából a kristályok pontos elhelyezkedését, rajzát. Rögtön Greghez sietett - s két hónap múlva bemutatták az operát.

A premiere Von Glowr és a nyomozót is meghívták. Grace elfett egy szórólapot az asztalákról, majd felkereste Gabrielt, eltette a napi tervét, a távcsövet és a falújságról az ülérendet. Megnézte Wagner rajzát és az ülérendet: a középső páholyba kell történnie valaminek a zene és a kristályok hatására. Lenézett az alagsorba, megkereste a

fali ládába tett kulcsot, majd bement a raktárba. Magához vette a privát táblát, majd megpróbálta a kulccsal bezárni az ajtót kívülről - sikerült, úgy döntött ide fogja zárni Gabrielt. Megkereste a kályhát, kinyitotta, megpakolta szénnel, s begyújtotta - így elég meleg lesz Gabrielnek. Greget figyelmeztette, semmi áron ne hagyja abba az előadást, ha zavarások lennének. A csillárszerelőktől szörnyű dolgot tudott meg: ez nem az az opera, melyre Wagner tervezte a csillárokat, csak a mása... S a méretek nem stímmelnek.

Felment, leellenőrizte a középső páholyt, a menekülési útvonalakat. A színpad mögött magához vett egy kötelet, majd beállította a reflektort a középső páholyra. Paulnak, a fő jegyszédőnek megmutatta a ülérendet, és elmondta, Von Glowrnek és a nyomozónak középre kell ülnie. Gabrielt lekísérte az alagsorba, bezárta, majd felment a reflektorhoz: távcsövével leellenőrizte, ott van-e Von Glowr. Ezután összekötötte páholy kilincseit, s ráhelyezte a Privát táblát.

Gabriel nem hitt a művelet sikerében. Az egyik láda mögött ráakadt a szellőzőre, amit késével kinyitott, s kimenekült. A színpad mögött magához vett egy ragszalagot, s bement Engelhart - az opera főhőse - öltözőjébe, felvette jelmezét, s a püderrel bepacsomagolta a tükröt. A valódi színészt a ragszalaggal leragasztotta, s opera utolsó felvonásában ő "szerepelt". Wagner operájának tényleg hatalma volt: Glowr - miután a fények is ráirányultak menekülni próbált - s sikerült neki, leugrott a nézőtérre. Gabriel valódi farkas-sá vált s mindketten lekevertek az alagsorba. Gabriel lezárta a szellőzőhöz vezető utat, majd bekergette Glowert a kazánházba. Itt Grace segítségével a tűzbe lökte Glowert - a Fekete Farkas bevégezte, s Gabriel átka is elszállt.



A képen ismét Grace, Rittersberg főterén. Egy pofa sörért irány az Arany Oroszlán.



Ördögi események színtere eme hely. Csak erős idegzetűeknek!

576 KByte ÉRTÉKELŐ KIADJA: SIERRA

GABRIEL KNIGHT 2

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

DEER REEDER

"Navigate necesse est - azaz hajózni kell!"

Ülök a karosszékekben és nézem a tengert. Most már gazdag vállalkozó vagyok, ha abba hagyom a munkát, a vagyonomból gond nélkül megélek. De hogyan kezdődött?... Éppen Bangkokba utaztam. Induláskor a levélszekrényemben volt egy levél. Zsebre vágtam, és csak a repülőgépen bontottam fel. Nagybátyám, a derék Paul bácsi írt: "Hajózási leányvállalatot kívánok alapítani Sydneyben. Téged, mint jövőendő örökösömet szemeltem ki a cég vezetőjévé. Rajtad áll, hogy milyen lesz az örökség! Kapsz egy teherhajót és 5 millió dollárt..." Letaglózva ültem. Hogyan vezessek el egy hajózási vállalatot, amikor még csak a partról láttam hajókat?

A VAKSZERENCSE SEGÍTSÉGEMRE SIETETT...

Bangkokban összefutottam régi holland barátommal, Harmmal, akinek az apja hajótulajdonos volt, ő pedig az ifjúságát a tengeren töltötte. Ebéd közben Harm ellátott néhány jótanáccsal: "Biztosítsd a hajódat, a rakományt, a raktáradat! Tudd meg pontosan, hogy a hajóid mire képesek! Fontos tudnod, hogy melyik kikötőben mit lehet olcsón venni és jó áron eladni. Ha fuvarozást vállalsz, gondold át, hogy tudod-e határidőre teljesíteni, mert különben olyan kötbért rónak ki, hogy a gatyád is rámegy. Nem olyan egyszerű egy kikötőbe behajózni: ki kell fizetned a kikötői illetéket, de lehet, hogy valami miatt karanténba tesznek. Ha valamilyen okból várnod kell, az állásért fizetned kell. A hajódat mindig tankold fel, mert nagyon sokba kerül, ha vonatnod kell a következő kikötőig. Meghatározott időnként nézesd át a hajódat, mert kellemtelen meglepetések érhetnek."

Hazatérve Sydneybe **bejegyeztettem a céget**, Australian Lloyd néven. Megkaptam a hajót, a Libertyt és az 5 millió dollárt. Rögtön rohantam a **biztosítóhoz**, a hajót és az árut biztosíttatni. Elhatároztam,

Fontos döntések helyszíne e szoba.



hogy a hajót az első útján elkísérem. A kikötőben alkalmas fuvar után néztem, de nem találtam. A hajóra 12.540 tonna árut lehetett felrakni. Eszembe jutott Harm tanácsa: "olyan árut vegyél, ami olcsó, s amit jó áron el tudsz adni." Végül 12.100 tonna cukrot vettem tonnánként 386 dollárért. Január 1-én indultunk. A hajóból 16 csomót lehetett kihozni, de **az optimális fogyasztás érdekében** csak 12 csomóval haladtunk. 16-án értünk Sanghaiba. Azonnal pótoltam az elfogyasztott 343 tonna olajat. Sikerült eladni a cukrot tonnánként 508 dollárért. Szereztünk egy jó ajánlatot is: teljes hajórakomány dohányt kell Hamburgba szállítani február 21-ig. A határidő betartása esetén 2.921.820 dollár a fizetség. Leültem, és **kalkulációkat végeztem a zsebszámoló-**

gépemen. Lássuk csak! - gondolkodtam. Hamburg innen 9193 tengeri mérföldre helyezkedik el. Ha ezt a távot tele tankkal akarom megtenni, akkor csak 14,4 csomóval mehetünk. Ekkor viszont nem leszek ott február 21-én. Mit is mondott Harm? **"Ha nem tartod a határidőt, a gatyád is rámegy a kötbérre."** Nem volt szívem elengedni ezt a zsiros falatot. Döntöttem: Kockáztatok! Teljes sebesség mellett elég az üzemanyag Adenig. Ott veszítünk ugyan egy napot a tankolással, de beérünk Hamburgba. Ha éppen sztrájk van, vagy karantén..., úszott az örökségem. **Elfogadtam a megbízást!**

Berakodás után felszedtük a horgonyt, s a gépek maximális teljesítményének kihasználásával hasítottuk a vizet. Adenben minden simán ment, pótoltuk az 1.000 tonnából hiányzó 599 t. olajat. Február 1-én indultunk tovább, két nap múlva Sueznél leróttuk a 62.700 dollár illetéket. A Földközi-tengerre érve már tudtam, hogy nyert ügyem van. 13-án értünk Hamburgba, 8 nappal a határidő előtt. Kezdtém megnyugodni, talán mégis menni fog ez a vállalat. Hazarepültem Sydneybe. Három év múlva megvettem a második hajót, de rájöttem, hogy ezek lassúak. Olyan hajót terveztettem, ami az eddigiéknél hosszabb útvonalra is, akár 20 csomóval haladhat. Azóta e típusból már négyet gyártattam.

VÁGJUNK BELE!

Nos, az eddig leírtak nem egészen a fantáziámnak köszönhetőek. A Software 2000 cég által tavaly megjelent kereskedelmi szimulációs játék első mozzanatait írtam le, Sydneytől Hamburgig. A játék őse a Martin Wölk által szerkesztett "Reeder1" még C64-re készült. Ezt fejlesztette tovább igen sokoldalú szimulációvá.

Az intro után választhatunk, hogy új játékot kezdünk, kimentett állást folytatunk, vagy a játék karaktereit állítjuk be.



1-4 személy játszhatja a játékot, amely 4 kikötőből indul. Beírhatjuk a saját nevünket, megváltoztathatjuk a cég nevét, emblémáját, az anyakikötőt, valamint beállíthatjuk az öt nehézségi fok valamelyikét. Az értékelés több szempont szerint történhet: Státusz, Vagyon (Vermögen), Évi hozadék (Jahreserg), Tonnatartalom, Hajók száma, illetve Időtartam. Ezen belül mindegyiknél beállíthatjuk a nekünk tetsző értéktartókat. Dönthetünk, hogy egy szempont (eine Bedigung), vagy több (alle Bedigung) együttes megléte hozza meg a győzelmet.

A játék állíthatósága azonban itt még nem fejeződött be. Ha a "Selbst definier"-re kapcsolunk, akkor 5-5 fokozat közül választhatunk: áruajánlat (Warenangebot), árukereslet (Warenachfrage), győzelmi lehetőség (Gewinnspannung), kikötő- és csatornailétek (Hafen- und Kanalgebühren), fix összegek, adó (Steuersatz), tőzsdei alkusz bére (Gebühre für Börsenmakler), valamint szállítási határidők (Terminvorgabe für Frachtgeschäfte) pontokon belül. Csak az alapbeállítás kb. 200 variációt tartalmaz. Ha nem akarunk változtatni az eredeti (normál) beállításon, akkor Sydneyben kezdünk egy nagy teherhajó és 5 millió dollár birtokában.

AZ IRÁNYÍTÁS LELKE: AZ IKONOS MEGOLDÁS

A hajóátadási ceremónia után a Sydney-i kikötőben vagyunk. Egy táblázatról leolvasható a hajó neve és típusa, valamint az aktuális adatai: terhelhetőség, a benne lévő áru mennyisége, az üzemanyag mennyisége, az

A mi világunk.



reper. Előkerülhet még a raktárban (Lager) elhelyezett áru mennyisége is. A képre kattintva megjelenik az áru neve németül, de ezek könnyen kitalálhatók, vagy kiszótárazhatók. Az áruk alatti ábrák a készpénzünket, a hajó terhelhetőségét, a raktárainkban, illetve az olajtankjainban lévő mennyiséget mutatják.

Az alsó 8 kép a kikötő-hajó-raktár átrakás variációi, illetve az árulista lapozása. A **raktár**, illetve **olaj-tankvásárlás**, - mint minden számmal összefüggő művelet - egy kalkulátorhoz hasonló segédeszközzel történik. Az árak a jobb felső sarokban található ikonok és kikötőnként változnak.

Adhatunk el árut határidőre. Az adott időpontra a kívánt árumennyiséget a kikötő raktárában helyezzük el, s ezután célszerű megnyomni az ikont. Ha nincs meg az árumennyiség, büntetést fizetünk (Paul bácsi ilyenkor dühös), ha viszont nem aktivizáljuk az ikont, akkor a

lényeges. Az adatok mindig a meglévő üzemanyag mennyiségére vonatkoznak, tehát ajánlatos tartályt teletölteni.

A harmadik ikon a **hajó javítása**. Itt három képet kapunk (éktelen zaj kíséretében). Az első a hajóttest, a második a motor, a harmadik mindkettő javítására vonatkozik. A mellékelt szöveg közli a javítások (külön a test, külön a motor) árát és idejét.

A negyedik ikon a **világtérkép**. Ráklíkkelve megjelenik a világtérkép, s egy kis láng lobog abban a kikötőben, ahol éppen tartózkodunk. A szöveges részek tájékoztatnak a kikötőről, s a kicsiny, nehezen felismerhető ábrák a kikötő fő export, ill. importcikkeiről tájékoztatnak. Az eladás és vétel között kb. 5% árkülönbség van. A térkép alatti ikonok világreszkek képei. Valamelyikre lépve az adott földrész kikötőinek jegyzéke jelenik meg. A kívánt kikötőre kattintva kigyullad

Jól halad a megrendelt hajógyártás.



üzemanyagtartály kapacitása, a hajó állapota százalékban és a napi állaspénz. Alatta zöld színnel a készpénz-vagyonunk. (Ha negatív, akkor piros színű). Az adatok alatt 5 ikon van: kereskedelem, hajó működtetése, javítása, térkép, s végül egy igen sokoldalú művelet elvégzésére alkalmas rádiótelefon (Funktelefon).

A **kereskedelemtől** ismét 5 ikon jelenik meg: áruvásárlás/eladás, raktárvásárlás, tankvásárlás, bizonyos áru kötött időpontban és helyen való eladása, végül az áruszállítási ajánlat.

Az **áruvásárlás-eladás** ikonnál megjelenik egy hat oldalas árulista. Az árut jelképező ikon után a kikötőben (Hafen) található mennyiség, az ár (tonna/dollár), valamint a hajón (Schiff) lévő árumennyiség sze-

meghirdetett magasabb ár versz oda. A **szállítási ajánlatot** ha elfogadjuk, a feltüntetett árumennyiség azonnal bekerül a hajónkba. Az üres helyre még vehetünk árut, de ezzel érkezés után külön el kell kalmárkodnunk. A meghatározott időre be kell érniünk a célkikötőbe. Ha ez bármilyen okból nem sikerül (pl.: elsüllyed a hajónk, ami ritkán fordul elő, gyakoribb, hogy rosszul kalkulálunk), akkor az áru értékének arányában kell büntetést fizetnünk. Ez akár a játék elvesztésébe is kerülhet.

A kikötő második ikonja a **hajó működtetése**.

Dokkmunkások sztrájkba lépnek.



A kis láng. A szövegből megtudjuk ennek a kikötőnek az adatait és az adott helytől való távolságukat. Erre az adatra leginkább akkor van szükségünk, ha határidőre kell szállítanunk. Az "I" ikonra nyomva megkapjuk a kikötő áruajtáinak mennyiségét (az árát sajnos nem), majd egy újabb kattintás és közli, hogy az ott lévő raktárainkban mely áruajtából mennyi található.

Ráklíkkelve egy olajtartály képe jelenik meg. Itt két ikon van. Az elsővel feltölthetjük az üzemanyag-tartályt, a másodiknál beállíthatjuk a hajó sebességét maximum százalékban. A maximumnál a legnagyobb a fogyasztás, amely a sebesség csökkenésével szintén kisebb lesz, de megnövekedett a hatótávolság. Ez a beállítás a fuvarvállalásnál

Erről az ikonról történik a **hajó indítása** is. A célkikötőn, ahova küldöm a hajót, fellobban a láng, majd a kurzort úgy helyezem oda, hogy a kép alsó jobb sarkában megjelenjen a kikötő neve. Ekkor újabb kattintás és a hajómat jelző pont hamarosan elindul a célállomás felé, miközben a szövegek helyét egy óra, illetve egy naptár veszi át. Ha megérkezik a hajó a célkikötőbe, új kép jelenik meg (egy helyi hajó kísér bennünket), miközben ismerteti a szöveg a tarifákat: kikötőhasználati díj, tartózkodási díj. Az új kikötőben a kapitány kabinja látható, s egy halom már eddig ismert adat. Ha valamilyen okból a szükségesnél hosszabb időt akarunk eltölteni, akkor a kikötőre állva a kalkulátorba beütjük a kívánt napok számát, amely elteltével újra megjelenik a hajónk.

A **rádiótelefonra** kattintva hat másik ikont kapunk. Az első a **bank**. Itt újabb három kép található. Az első a



Itt szabadulhatunk meg rakományunktól.

WING

VALAHOL A KILRATHI ŪR MÉLYÉN

Az utolsó megmaradt kilrathi zászlóshajó elhagyta annak a holdnak a körzetét, ahová a lakosság menekült a Kilrah bolygó pusztulása után. A terranok csúnyán elbántak velük, amikor, tudván, hogy áruló van közöttük, hatalmas kísérettel megjelentek a második Behemothtal Kilrah mellett. A kilrathi flotta teljes egésze várt már rájuk. Csakhogy a B-2-es egy működésképtelen családok voltak és amíg a flotta avval volt elfoglalva, addig a bolygó másik oldalán megjelent az igazi, a B-3-as. Az eredmény ismert. Thrakath herceg nagy árat fizetett egy ember pilóta kivégzéséért.

Rak'h'than kalralahr nem akart így járni és körültekintően kezelt minden tervet. Akkor nevezték ki a Birodalom főemberévé, amikor a császár a rebellis Hhallas klán és a vele szövetséges családok felkelésének áldozata lett. Egy magányos merénylő, akinek a kilétét máig nem sikerült felfedni, egy testére szerelt bombával felrobbantotta a császárt. Egyesek szerint a terrorista az a bizonyos Ralgha nar Hhallas volt, akit a terranok csak Hobbesként ismertek. Pedig ő már előbb meghalt. Vagy mégsem? És ha igen, akkor nem veszélyes?

Ezeken töprengett Rak'h'than a parancsnoki teremben, amikor belépett az alvezér és meghajolt.

- Nagyuram!
- Hagyja a formáságokat, háború van. Jelentsen!

- Ahogy óhajta. - felelte az alvezér - A terranok csodafegyvere nincs többé.

- Kitűnő! Akkor már csak a miénket kell visszaszerezni és a Kilrath Birodalom dicsősége a régi lesz.

Merengve nézett ki a csillagokra, aztán tovább kérdezett.

- Az ellenség tudja már, hogy hol vagyunk?

- Nem, uram.

- Remek! Nekünk kell időben támadnunk. A holo térképre mutatott.

- Ide gyűjtsék össze a flottát! A parancsomra azonnali támadást indítanak a Föld ellen.

- Értettem.

- És mi a helyzet a Tanáccsal? - kérdezte Rak'h'than.

- A Nagytanács morgolódik, uram. Nem tartják tisztességesnek a kolónok bevetését.

Rak'h'than felnevetett.

- Ostobák! Az álcázó berendezésről is így vélekedtek!

- Nem tarják méltónak Kilrath-hoz. - folytatta a vezér.

Rak'h'than felmordult.

- Én sem! De most szükségünk van rájuk és ha a Tanácsnak nem tetszik, hát majd én gondoskodom róluk!

- Szükségtelen, uram, a Tanács már egyszer behódolt. Félnék a bosszútól.

Rak'h'than megnyugodott.

- Mi van a lázadókkal? - kérdezte, majd odasétált a fegyverfalhoz.

Vörös köpenye árnyékként suhant utána. A díszegenruhás örök félreálltak az útjából. Az alvezére követte.

- A Hhallas klán és a vele szövetséges családok menedékjogot kaptak a terranoktól. Nem bukkantunk a nyomukra.

Rak'h'than bólintott.

- A kolónok ideális kéme. De ha rájuk is találunk, nem indíthatunk megtorló akciót. - mondta - Engem az érdekel, tartják-e a kapcsolatot az itteni klánokkal.

- Sajnos nem tudunk mindenki mögé kémeiket állítani, de ha Ön, mint kalralahr elrendeli, hogy a...

- Elég! - hördült fel Rak'h'than - Most csak a következő akcióra koncentráljon! A Tanácsra így is nagy nyomás nehezedik.

Az alvezér alázattal fejet hajtott.

- Megjegyezném, a Birodalom fennállása óta a terror módszerével tartotta fenn a rendet. - mondta.

- A vallás még mindig összetartó erő. - vetette ellen Rak'h'than.

- Akkor mi tartja össze a terranokat? Nekik nincs vallásuk.

- Mert a szabadságukért harcolnak, és ez nagyobb erő!

- Mi miért harcolunk? A bosszúért? - kérdezte az alvezér.

- A létünkért! - dörrent rá a kalralahr - Vagy ők, vagy Mi!

Csend telepedett közéjük, mindketten gondolkodtak. A viláágűr fagyosan ölelte körül őket, egyedül maradtak. Sivar már nem volt velük, de a kolónok igen.

És ez volt az utolsó reményük.

- Kezdjék meg a Zu'kara akciót! - rendelkezett Rak'h'than.

- Sivar legyen velünk és veled kalralahr!

Az alvezér meghajolt és távozott, kétségeket és reményeket hagyva maga mögött. Nem tudták, de Sivar ezúttal mégis mellettük állt.

FÖLDI SZEKTOR, SZÖVETSÉGI ŪR

A TCS.Victory két hónappal a Kilrah-csata után megérkezett a Föderáció főhadiszállásához. Christopher Blair repülőzredest különleges paranccsal azonnali átszállították a flottaparancsnokságra.

Tolwyn admirális minden formáság nélkül fogadta.

- Ūljön le, ezredes.

Blair leült ugyan, de nyugtalanították az újabb mozgósítások.

- Mi folyik itt, uram?

A lehetetlenül kék szemek megsemmisítő pillantást vetettek rá. Eszébe jutott a nap, amikor Tolwyn ugyanebben az irodában átirányította a Victoryra, nem sokkal a Concordia pusztulása után. Azok a szemek, akkor, ugyanígy meredtek rá.

- Most tárgyilagosan közlöm a tényeket, ezredes, kérem ne szóljon közbe.

Blair biccentett és lélekben felkészült a legrosszabbra.

- Nos - kezdte Tolwyn társalgási stílusban - Ma reggel támadás érte a Stuartot. A Behemoth B-3-as, a bázissal együtt megsemmisült.

COL

novella

AZ ÚJ E - második

Christopher megdermedt és ha akart volna sem tudott volna megszólalni.

- Sajnos, újabb kilrathi támadástól kell tartanunk. - folytatta az admirális - A támadásról készült felvételt most megnézheti.

Távirányítóval aktiválta a falba épített képernyőt.

- A disc megsérült, a felújítás sikerült ugyan, de néha rossz a kép. - mondta Tolwyn, majd hozzátette: A lényeg látható.

Miután Blair végignézte a támadást az admirális rákérdezett:

- Mondja ezredes, mit látott?

- Alakváltó kilrathit, ha nem csalódom. - felelte kábán.

Tolwyn vállat vont.

- Ismeri a kilrathi emigráció vezetőjét?

- Kash'Nik'ra nar Hhallast, a papnőt?

Csak hallásból, uram.

Az admirális megnyomott egy gombot az asztalán és az ajtó hamarosan kinyílt. Hatalmas kilrathi lépett be, díszes talárban amit népe félelmetes mintái díszítettek.

A ruhájára erősített fordító készülék megcsillant a monitorok fényében. A tigris megállt előttük.

- A fiam sokat beszélt magáról. - mondta Blairnak - Hobbes nagy harcos volt és bármit tett is, haláláig tisztelte önt.

Mielőtt az ezredes válaszolhatott volna, a kilrathi folytatta.

- Megnéztem a felvételt, admirális, és nagyon megdöbbenett.

- Tehát, tudja kik voltak a merénylők? - kérdezte reménykedve Tolwyn.

A papnő szomorúan bólintott.

- A Kilrath Birodalom sőpredéke, bará-



MANA ANDER

pályázat

ELLENSSÉG

ik rész -



tom. Rak'h'than megszerezte a hatalmat, de most túl messzire ment. A Tanács pedig hagyja ezt. A merénylők a kolónok, a régi nagy Birodalom által meghódított területek, Kolónia lakói. Kezdetben szó nélkül behódoltak, minden technikájukat megkaptunk. Részévé váltak a Birodalomnak. Nem szolgaságra született faj voltak, és mivel technikájuk a miénk fölé magasodott, befogadtuk őket.

Kis szünetet tartott, hogy összeszedje gondolatait, majd folytatta:

- Tőlük kaptuk a láthatatlanság technikáját, amit felhasználtunk a vadászainkhoz. Ez nagy ellenszenvet váltott ki a Tanácsból, de a császár abszolút hatalommal bír, aminek a Tanács nem állhatott ellen. A földiek különösen nagy ellenállást tanúsítottak, ezért minden eszközt fel kellett használnunk. De nem számoltunk a kolónok szabadságvágyával. Technikáik közül különösen az orvostudományok voltak fejlettek. Már a kezdetekben is rendelkeztek bizonyos alakmódosító képességekkel, de élőlényeket nem tudtak lemásolni. Nem is gondoltunk arra, hogy ez esetleg eszükbe jut és majd felhasználják ellenünk. Megtörtént mégis. Genetikai módszerekkel elérték, hogy valódi alakváltásra legyenek képesek. Valószínűleg már a harcok alatt elkezdtek kísérletezni foglyok és ha-

lottak DNS molekuláival és valóban, sikerült nekik.

A két férfi feszülten hallgatta.

- Egyszer aztán lázadást robbantottak ki, felhasználva a képességeiket, hogy megszabaduljanak tőlünk. A kísérletük majdnem sikerrel járt. Nagy részüket ki kellett irtanunk, mert a terranok minden erőnket lefoglalták. A túlélőket a Birodalom legsötétebb sarkába száműztük, rab-szolgamunkára. Most pedig... Valószínűleg a Csata után elővették a kolónokat és az emberi DNS felhasználásával mód nyílt egy új stratégiára.

A kilrathi lehajtotta a fejét, gondolataiba mélyedt, Blair elszorult szívvel gondolt Angelre. Vajon az ő DNS -ét is...

- Gyáva és alattomos módszer - mondta keserűen Sivar papnöje - Rak'h'thak halálával fog megfizetni bűneiért!

Miután elmondta, amit akart, a kilrathi méltóságteljesen távozott. Az emberek némán bámultak utána. Tolwyn szólalt meg először.

- Mondanom sem kell, óriási veszélyben vagyunk.

- Hol van az elfogott kilrathi szuper-anyahajó? - kérdezte Blair hirtelen.

Az admirális ijedten ugrott fel és a kommunikátorhoz rohant. Az ezredes követte.

- Az Ullysesen. - felelte Tolwyn, miközben már hívta is a bázist egy belső csatornán.

Az Ullyses azonban nem felelt. Két óra múlva már biztossá vált, hogy a Zu'kara nevű kilrathi szuper-anyahajót ismeretlenek elfoglalták és megsemmisítették magát az Ullysest is. Tolwyn admirális Blair ezredesre bízta a villámgyorsan kitervelt Backhand akció lebonyolítását.

Az eligazításon az ezredesen kívül, még három pilóta vett részt. A pilótákat Blair személyesen választotta ki. Miután fellépett a "Cag-pult" mögé, a figyelem ráirányult.

- Amiről, most fogunk beszélni, az szigorúan titkos és figyelmeztetem önöket, az akció végéig senkivel nem érintkezhetnek.

Maniac grimaszt vágva pislantott Flintre, aki a szokásos fél mosollyal felelt a kihívásra.

- Mint már említettem - folytatta Blair - a kilrathi anyahajó képességeiről keltett rémhírek fedik az igazságot.

- Ez azt jelenti, hogy tényleg képes álcázni magát? - kérdezte Maniac

- Igen, korlátlan ideig. És valamennyi vadász a fedélzetén képes rá. - felelte az ezredes - Sajnos teljes felszereléssel szöktek meg.

- Mi igaz az ágyúikról? - kérdezte egy kellemes hang.

- Nos, Flash, nagy teljesítményű röntgenlézerekkel vannak felszerelve a gépek is, és a Zu'kara is. Ez azt jelenti, hogy a lövedékek nem láthatóak az űrben, tehát így senki sem lehet bemérni őket. Gyakorlatilag teljesen láthatatlanok lesznek. De! Nekünk is vannak olyan titkos fegyvereink, amikről nem tud az ellenség.

Blair ivott egy korty vizet mielőtt folytatta. - Tehát... A mi aduink. Nézzék a holoképernyőt.

Az első ábrán az ACDS radarrendszert láthatják. Az Anti Cloaking Device System egy olyan radar, ami észleli az álcázó berendezés foton kibocsátását, meghatározva ezzel az álcázott objektum helyét. A kilrathik nem rendelkeznek ilyenrel, ők vakon fognak repülni. Mindjárt mondom miért.

A képernyőn újabb ábra jelent meg.

- Ez már nyilván ismerős lesz, hiszen ezt a fegyvert az Excaliburhoz fejlesztették ki. Ez a mágnes-torpedó. A becsapódáskor nagy erejű elektromágneses hullámzást fejt ki maga körül és pár másodpercre megszüntet akármilyen vastag pajzsot.

A pilóták elismerően felmordultak.

- Ha ugyanezt a torpedót egy vadászra lövik ki, akkor pár percig minden számítógép vezérlésű rendszer leáll. És még egy meglepetés, kedves ászok, a torpedó ACDS automata rávezető radarral van ellátva.

A bejelentés általános tetszést aratott.

- Figyelem! - emelte fel a hangját Blair. - A következő adatok is érdekesek. Ez itt az Excalibur azon prototípusa, amely ezekkel a fegyver rendszerekkel van ellátva. Álcázásra korlátlan ideig képes. Már nyilván kitalálták, hogy evvel a típusal fogunk repülni. Még egy utolsó... Aha, ez itt.

Mindenki értetlenkedve nézte az aprócska tárgyat.

- Amit látnak, az nem más mint egy transzportáló berendezés. Erről egyelőre nem mondanék többet.

Az ezredes körbenézett az emberein és kívárta, amíg megemészti a hallottakat.

- Tehát ismertetem az akció részleteit. - mondta aztán - A feladat: megsemmisíteni a Zu'kara, ez világos. Konkrétan: felderítőink az ACDS radarokkal ellátva kutatnak a hajó után. Ha sikerül bemérni a koordinátáit, Flint, Flash, Maniac és én az Excaliburokon megindulunk a megadott pont felé. Mi fogjuk kísélni Paladint, aki egy álcázott, nagy páncélatú rombolón három különlegesen kiképezett katonát szállít. Meg kell közelítenünk az anyahajót és a mágnes-torpedókkal megbontani a pajzsot itt, itt és itt.

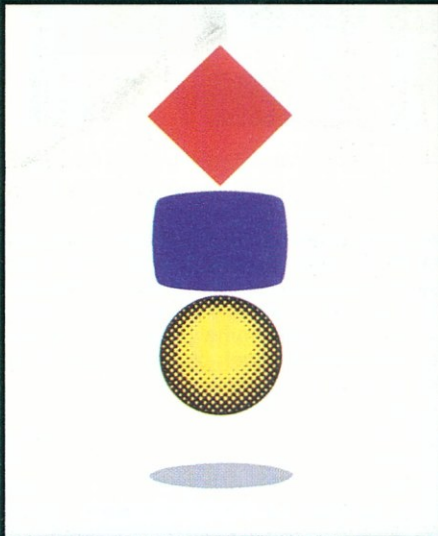
Miközben magyarázott, az ábrák folyamatosan mutatták az aktuális képeket.

- Amikor rés nyílik a pajzsos, Paladin gépéről a katonák átteleportálnak a Zu'kara, mindegyikük egy más részen, a nagyobb esély érdekében. Megkísérik majd felrobantani a hajót. De, ha nem sikerül nekik, akkor bármi áron meg kell fékezniük őket. Használják bátran az új fegyvereket, de a mágnes-torpedókat nem használhatják, csak a pajzsok bontására. Ha a katonák sikeresen végrehajtják az akciót, ugyanezzel a módszerrel ki is kell hoznunk őket. Van kérdés?

Nem volt.

- Akkor már csak annyit tehetünk itt, hogy várunk. Az akció kezdetéig senki sem hagyhatja el a termet. Sok szerencsét!

BEFEJEZÉSE A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN OLVASHATÓ!



3DO

R O V A T

"Én vagyok a legnagyobb!" - mondotta egykoron **Muhammad Ali**, s ezt akkoriban bizony nem sokan kérdőjelezték meg. Vagy akl esetleg mégis, az hamarosan kereshetett magának egy jó plasztikai sebészt. Bizony bárhol a világon ha boxról van szó, az egykori **háromszoros nehézsúlyú világbajnok** neve még napjainkban is mindenkinek beugrik, és ez valószínűleg még egy darabig így is marad. Főként most, hogy az **Electronic Arts** egy **kitűnő játékkal is elősegítette Ali halhatatlanná válását.**

MÁR MAJDNEM VALÓSÁG

A **Foes of Ali az eddigi legprofibb boxolás játék.** Ilyen részletesen kidolgozott bunyós anyaggal még soha nem találkozhattunk. Eleinte maguk a játék programozói sem számítottak ilyen tökéletes eredményre, ám ahogy haladt a fejlesztés, kiderült, hogy a 3DO hardvere még jócskán bírja a terhelést, így egyre több poligont, egyre több grafikai effektust tudtak a játékba préselni, s most **az eredmény önmagáért beszél.**



Cooper valószínűleg még nem sejtí, hogy ki is az a Clay.

Már eleve **csak a különböző nézetekből 21 darabot számolhatunk össze.** A teljesen értelmetlen és játszhatatlan madártávlatól kezdve a boxolónk szemszögéből látott nézetig minden kameraállás megtalálható, mindenki kiválaszthatja magának a legszimpatikusabbat.

Az gyönyörű 3D-s, texture mapped figurák - melyek Ali és leghíresebb ellenfelei külseje alapján készültek - szinte már **valóságosnak** tűnnek. Csak annyiban különböznek az eredeti sportolóktól, hogy egy kicsit szögletesebbek az idomaik. Ráadásul mindegyik boxoló - csakúgy mint a valóságban - **egyéni stílussal rendelkezik,** tehát ha például a Joe Frazierrel verekszünk, szinte egy ütést sem tudunk bevinni, állandóan lehajol, míg Henry Cooper alig védi a fejét, hamar péppé verhetjük az arcát.

S ha már itt tartunk, a program hihetetlenül **életlenül visszaadja a box brutalitását,** a vér

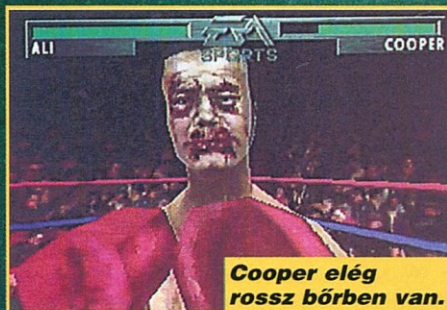
ezúttal nem csak egy egyszerű effektus, mint például a Mortal Combatban. Egy-egy jobbgyenest bekapva a szétfröccsenő vércseppektől szinte mi is érezhetjük, amint elered az orrunk vére. No persze jómagunk is osztogathatunk ilyen súlyos ütésekkel, így egy-egy forduló végére a ringre igen csak ráfér egy nagytakarítás. Lehet, hogy ez az egész egy kicsé gusztustalannak tűnik, de az igazat megvallva ilyen ez a sport, s csak ezt adja vissza a játék. Igaz a vér mennyisége egy külön menüpontban csök-

Látványos nézetekből nincs hiány.



kenthető, bár ettől függetlenül az nem kétséges, hogy ezt a programot lenne miért elítélniük a játékok brutalitása ellen hadakozóknak.

Hogy egyébként minek van kitéve egy boxoló, azt igazán csak a "belső" nézetből, a versenyző saját perspektívájából tudhatjuk meg. Ennél a nézetnél ugyanis a programozók még arra is gondot fordítottak, hogy ha már ramaty állapotban vagyunk, a fél szemünk bevérezzen, azaz csak a képernyő felét lássuk, ha pedig egy nagyobb sorozást ka-



Cooper elég rossz bőrben van.

punk, előfordulhat, hogy hirtelen kettős látásunk támad. Ebből a nézetből látható egyébként legjobban az ellenfelünk ábrázatának az alakulása is.

A grafikai effektusok tehát maximálisak, és **ugyanaz elmondható a hangokról is.** Az ütésekhez persze nem volt túl nehéz néhány csattanást ledigitalizálni, ám említésre érdemes

a közönség, amely mindig a meccs hangulatához igazodóan morajlik, s néha még egy-két bekiabálást is hallhatunk.

A VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGEINK

A játék azonban nem csak audiovizuálisan kényezteti el a játékos, **a szolgáltatásokra sem lehet panasz.** A szabályokat például úgy alakíthatjuk, állíthatjuk, ahogy csak akarjuk. Játshatunk **különálló meccset,** ezen belül akár megtörtént, valóságos összecsapásokat is; **rendezhetünk bajnokságot** (akár több em-



Ali ugye csak tréfálsz?

beri résztvevővel); és végül **kezdhetünk karriert** egy új, kezdő boxolóval. (Itt a kezdetekre utal a boxolónk neve is, mert ugye mint tudjuk, Ali eredeti neve Cassius Clay volt.)

Az irányítás és az ütések fajtáinak a kialakításánál is a minél nagyobb valóságshűségre törekedtek, így az ütésfajta száma egy kicsit kevésnek tűnhet. Akadnak ugyanis, akik több mozdulatot várnának el egy verekedős játéktól, s ebben még lehet, hogy igazuk is van, mert végül is akárhogy nézzük, elsősorban azért maga a játék, a szórakozás a lényeg. Mindenesetre ha mindezt ugyan rosszpontnak lehet tekinteni, csupán ennyit lehet a játék negatívumaként felróni, az tehát tény: a **Foes of Ali** biztos kiütéses győzelmet aratott az összes eddigi vetélytársa fölött.



Egy klasszikus összecsapás: Ali vs Frazier.

ERKEZÉSI OLDAL

TERRA NOVA

PC

A Terra Nova alcíme, a Strike Force Centauri nem más jelent, mint egy elit harcosokból álló terroristaellenes csoportot, melyet túszok kiszabadítására, a terrorizmus ellen hoztak létre. A címből azonban már más dolog is sejthető, nevezetesen hogy a játék nem a Földön, s nem is napjainkban játszódik. A jövőben járunk, földi idő



szerint 2327-ben, a Centauri naprendszer már közel 150 éve kolonizálták. Az első telepések még a földi zsarnoki rendszer elől menekültek, azonban a Centauri társadalom mára már gazdag, virágzó állammá fejlődött. Sajnos viszont ezzel egyetemben immár a bűnözés is nagyobb méreteket öltött, mindennapossá váltak a kalóztámadások, a szabotázsakciók, ezért hozták létre a SFC-t. A Looking Glass Technologies - akinek eddig többek között az Ultima Underworld és a Flight Unlimitedet köszönhetjük - legújabb játékában tehát ennek a csoportnak leszünk a tagjai, s magunkra öltve egy fegyverekkel felspezített páncélzatot, különböző bűnözők, terroristák, kalózközönségének lesz a feladatunk. A játék tulajdonképpen egy egyszerű shoot'em up, ám a remekbe szabott 3D-s, texture mapped terep, valamint a nem kis kihívást jelentő játékmenet, úgy érzem, mindenkinek maradandó élményt fog nyújtani. A játékot ráadásul még full motion video átvezető jelenetek is színesítik, valamint pre-renderelt animációkból sincs hiány, látványosságokban tehát nem szűkölködik a program.

PGA EUROPEAN TOUR

PC

A golf már a C64 óta az egyik legjobban "megszámítható" sportág, így hát nem csoda, ha manapság, a Pentiumok világában a golfprogramokat már szinte ne-

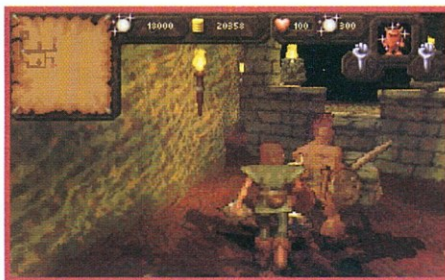


héz egy valódi golfközvetítéstől megkülönböztetni. Ez különösen igaz az EA Sports legújabb művére, a PGA European Tourra. Az EA Sports csapat jelszava: "Ami a játékban benne van, az benne van a játékban!" - s ez náluk nem csak üres frázis. A grafika hihetetlenül tökéletes, a pályákon minden apró részletre ügyeltek, a labdát még felülnézetből is követi egy kamera, golfozóinkat pedig egyszerűen ledigitalizálták. Összesen kilenc híres európai profi golfozóval mérhetjük össze a tudásunkat, s választhatunk, hogy Angliában, Írországból, esetleg Németországban akarunk-e a gyepré lépni. A készítő még rövidebb videójelenetekkel is kedveskedtek, melyekben a sportágban kevésbé jártasak megismerhetik a nagy neveteket. A játéknak szerencsére az irányítása sem túl bonyolult, szemben más hasonló játékokkal - ahol még a labda eltalálásához is egyetemi diploma szükségeltetett - itt a gép egy sárga nyílal még meg is mutatja előre a labda várható röppályáját, tehát még az abszolút kezdők is boldogulnak vele. A profikkal talán már túlságosan is könnyűnek találhatják, de hát ilyen csodás környezetben golfozva ezt a kis "szépséghibát" igazán el lehet a programnak nézni.

DUNGEON KEEPER

PC

A Bullfrog neve - talán még sokan emlékeznek rá - annak idején a Populous-szal lett világhírű. Nos, az azóta kiadott játékaik alapján a hírnevük már egy kicsit megfakult, de van egy olyan érzésem, hogy a most érkező Dungeon Keeperük után ismét a régi fényben fog pompázni. Mert ugyebár



mi kell egy sikerjátékhoz? Három dolog: eredeti ötlet, profi kivitelezés, és tökéletes atmoszféra. Akkor nézzük sorban a Dungeon Keeper esetében! A Bullfrog azzal a fantasztikus újítással állt elő, hogy egy olyan dungeon játékot alkotott, ahol ezúttal nem a kincsre vadászó kalandort, hanem a kincsré vigyázó gonosz alakíthatjuk. Ezt a pompás ötletet a következőképp öntötte formába: a pályákhoz vettek egy-egy 3D-s labirintust, ezekben mi helyezhetjük el a csapdákat, és mi osztogathatjuk a parancsokat a járőröző szörnyeknek. Ez így azonban csak egy újabb stratégiai játék lenne, ezért a készítő még azt is megoldották, hogy a játékos bármelyik szörny irányítását átvehesse, azaz egy kis Doom-szerű akció vegyül a játékba. Mindezt gyönyörűséges 3D-s folyosókon kell elképzelni, real-time grafikán eddig még nem sűrűn látott

szépségű fény- és árnyékhatásokkal. A lövedékek bevilágítják a falakat, az alakok árnyékai pedig tökéletesen úgy vetődnek a talajra, ahogy a fáklyák mellett elhaladnak. Mindezek mellé bombasztikus zenék és hanghatások, valamint eszméletlen jó pre-renderelt csatajelenetek is társulnak, így tehát már nem is olyan nehéz elkézelni, mitől annyira sikervárományos ez az anyag.

DUKE NUKEM 3D

PC

Duke Nukem tulajdonképpen nem egy új hős, bár mostani Doom stílusú kalandja már fényévekre van a régebbi platformjátékaitól. Talán már a kedves olvasóink unják, hogy állandóan azt írjuk, hogy ez



meg ez a játék túltett a Doomon, aztán mégis mindig csak a Doomot említjük meg újra és újra példának. Most azonban 100%-ig biztos vagyok benne, hogy megszugett a trónörökös. A Duke Nukem 3D valami eszméletlenül eltalált játék. Tartalmazza mindazt a csodálatos grafikát, amivel a Doom is rendelkezett, ám sokkal több látványos effektussal, gondolok itt például a mindenütt megmaradó golyónyomokra, és a falakra fröccsenő, s azon szétkenődő vérre. Bár az ellenség ezúttal is valami idegen faj, most azonban nem egy kitalált helyen, egy képzelt terepen folyik az öldöklés, hanem itt a Földön, Los Angelesben, valóságú tereptárgyak között. Ennek köszönhetően minden hely teljesen egyedi, nincs sosem olyan érzésünk, hogy itt már jártunk. A terep változatossága mellett a teendőink sem egyhangúak, el kell például látogatnunk egy szexmúzeumot, később meg egy egész épületet fel kell robbantoznunk. Mint az eddig leírtakból is kiderül, a játék nem a legalsóbb korosztálynak készült, már eleve egy piros lámpás negyedben bóklászhatunk, s akkor még nem is szóltam a lefizethető táncosnőkről, stb... Persze a horror műfaj kedvelőinek sem kell csüggedniük, kegyetlenkedésre is van mód bőven: például miután szétlőttük egy szörny fejét, még belelőhetünk a vonagló tetembe. Minden maximálisan ki van dolgozva a játékban: egyszer például azon kaptam magam, hogy saját magamra tüzelek, s csak a golyónyomokból jöttem rá, hogy egy tűkór előtt állok. Minden tárgy megnézhető, a legtöbbre még reagál is hősünk valami elmés megjegyzéssel, ez már nem is tisztán akciójáték, hanem inkább egy akció-kaland. Egy dolog biztos: ha egyszer nekifogunk, nem lehet abbahagyni.

A főcímet látva vajon mi ugrott be neked elsőnek, kedves olvasó? Egy film cím, egy repülő szaklap-, vagy egy játék neve? Nos bármelyik is volt az első gondolat, a többi biztosan követte azt. Hiszen a látszólag különböző fogalmi körökhöz tartozó felsorolás tagjait nemcsak a közös név hozta össze egy lapon. Valamennyien kötődnek bizonyos fokon az **U.S. NAVY Fighter Weapons School**



nevezhetem, hogy mit, majd bonyolultságánál fogva kényszerít, hogy tegyem félre a nyári uborkaszegzonzonra... Nem is olvastatok róluk egy sort sem, pedig minden hibájuk ellenére messze kiemelkednek a többiek közül. (Furcsa ellentmondások ugye?)

A JÁTÉK

Pejoratív értelem nélkül: egy szokvány szimulátor program. Érdekes, hogy a közelmúlt terméséből (Fleet Defender, U.S.Navy Fighters, Navy Strike, és a TOP GUN) azt is hihetnék

És a filmből a csajszi hol maradt?

TOP GUN

jához, melyről csak nagyon röviden a következők illik tudni:

1969-ben, a vietnami légháború tapasztalataira alapozva, a kaliforniai NAS Miramar légi bázison kezdte meg működését. Ez a TOP GUN-iskola. A tanári kart a flotta legeslegjobbjaiból válogatják, de növendéknek bekerülni is egyfajta rangot jelent. A "repülő egyetemet" csak a harci századok szűrt elitje végezheti el. A rendkívül kemény elméleti és gyakorlati képzés fő tantárgya mi más is lehetne, mint a légharc...



A TOP GUN című filmet valószínűleg az iskola léténél is többen ismerik. Bár a játékban történnek a filmre vonatkozó utalások, mégis egymáshoz közvetlen közük. Ellenben örömmel fedeztem fel a játékban a kiváló filmzene ismerős dallamait.

A szaklap reklámozására nem kaptam felhatalmazást. Fontosnak tartom azonban megjegyezni, hogy az egyre tökéletesebb szimulátor programok kezelése, lassan elképzelhetetlen az alapos repülési szakismeretek nélkül!

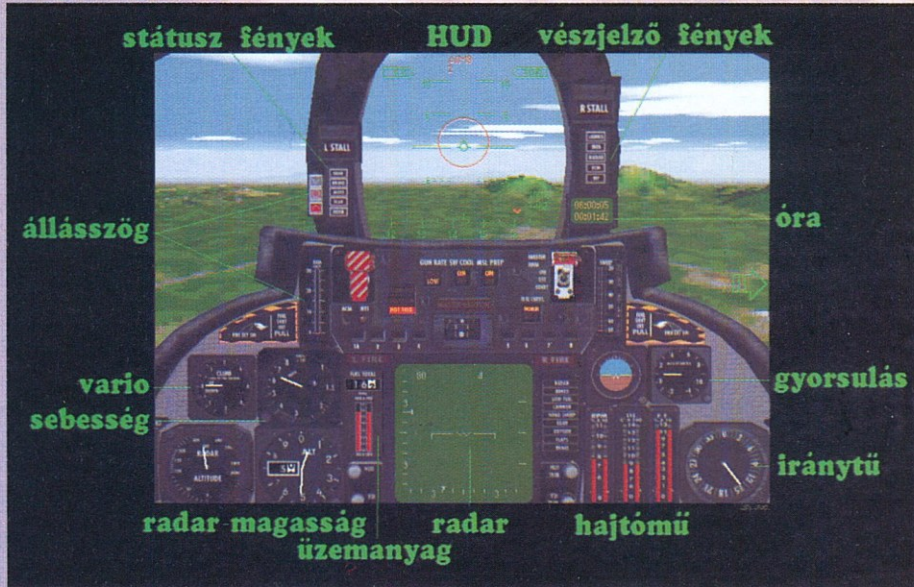
CSEVEGŐ

Napjainkban sajnos hozzá kell (?) szoknunk, hogy a legjobb szimulátor programok vagy így vagy úgy, megfricskazzák az orrunkat. Az egyik olyan sokáig töltöttem, hogy közben ötször elnosztalgázom, milyen rég is élttem át ezt az "élményt", anno C64-es korszakomban, majd hogy "örömkönnyeim" fel ne száradjanak, a grafikát is hasonló ütemben szagatja a repülések során... A másik: hogy működjön, előtte felrakat velem több MByte-nyi nevén nem

A TOP GUN is egy fricskával kezdte a bemutatkozást. Tökéletes installálás, és problémamentes indulás után, a GAME menüpontot választva, gépem kezdte az első CD-t kiköpdösni magából. (?) Hosszas vizsgálódás után megállapítottam, hogy a CD olvasási oldalán van egy pötty abból a festékből, amit a felső lapra szántak. Érdekes probléma, óvatos kísérlet a festék eltávolítására... A végeredmény biztató. A program már csak a második CD-vel indul el, de az elsőt adott pillanatban visszacsempészve a GAME menü is működik. Jól! Ez csak egy kivételes eset, de a cikk írójának hangulatára rányomta bélyegét.



fiatalabb olvasóink, hogy a katonai repülés legfontosabb szinterei az óceánokhoz, és azok partvidékéhez kötődik, mert az említett játékok, mind a haditengerészeti légierőt népszerűsítik. Ráadásul gyakorlatilag a felsorolt programok közül - a Navy





A kastélyunkat megtámadják, elsőnek mindig a főurat hatástalanítsuk.



A megtámadott kastélyok néhol igen tetszetősek. Kár, hogy porig romboljuk őket.

Azt hiszem, nincs olyan ember, legyen az fiú vagy lány, aki kiskorában (vagy később is) ne álmódzott volna a középkorról, a királyok és a lovagi tornák idejéről. Hiszen ki ne szeretett volna lóháton száguldozni a kristálytiszt levegőn, beleket ontani egy fejszével, lovagokat lelődni paripájukról egy bazi nagy lándzsával, és így tovább. Nos, akinek ezek eddig még nem adtak meg (remélem, sokan vannak), az most kiélthetik minden ezirányú hajlamát. A Sierra programozói ugyanis megalkották a Defender of the Crown 1996-os változatát, mely könnyű kezelhetőségével, és mégis (legalábbis egy ideig) lebilincselő történetével kiváló szórakozást nyújthat a kalandregények szerelmeseinek.

DEFENDER OF THE CROWN '96?

A történet szerint mi egy 18 éves, zöldfülű kis lordcskát alakítunk, aki értségi ajándékként egy kis kastélyt kapott a szüleitől. Pénze kevés, terve viszont annál nagyratörőbbek: vagy a király első lovagjává szeretne válni a birodalmat rettegésben tartó sárkány legyőzése által, vagy, ha a dolgok jól alakulnak, magát a királyt szeretné kardéltre hányani, hogy magának kaparintsa meg a trónt. Emellett természetesen nem mellékes az sem, hogy illő arát találjon magának, aki szépségével, nameg tisztas hozományával bearanyozná öreg napjait. Sietnie kell azonban, hiszen ne feledjük, hogy a korai középkorban járunk, ahol a várható életkor bizony nem több, mint harminc év, tehát azelőtt kell elérnünk céljainkat, mielőtt belépénk a harmadik X-be.

A játékot tehát egy kastéllyal kezdjük, azaz valójában csak annak helyével, mivel a falakat, tornyokat nekünk kell majd felhúznunk. Tizennyolcadik születésnapunk véletlenül pont a tavasz első napjára esik,

első dolgunk tehát az legyen, hogy felszántjuk földünket és vetünk. Többféle növényt termesztünk, melyek közül a bab a talajt javítja és parasztjaink élelmét jelenti, míg a többi gabona, gyümölcs július elsejével a kincsesládánkat tölti fel némi arannyal. Az állatok szintén eladásra kerülnek, de folyamatosan, tehát velük állandó bevételi forrásra tehetünk szert. Ne felejtünk raktárat se építeni, mel-



A kovács nem túl bőbeszédű, de elsőrangú munkát végez.

lyel parasztjaink téli betevőjét biztosíthatjuk. A faluban lehetőleg minden mesterség képviseltesse magát, de ugyanazon mesterségből csak akkor telepítsünk több céhet, ha a lakosság száma indokolja azt. Házakat viszont csöstül építhetünk, mert csak így nő kellő mértékben a népesség. A termelés határfoka bizonyos épületek emelésével növelhető, melyeket egyrészt a faluban, másrészt a kastélyban kell felhúznunk. Az erdő egyrészt alkalmi pénzzavarok esetén segíthet a fakivágással (csak ésszel, mert a fenyők furcsa mód nem nőnek újra, még tíz év alatt sem), míg a bányák folyamatos, igen nagy bevételt hozhatnak.



Látványos jelenetekről



Amikor a akcióval t

Érdemes aranybányákat építeni, mivel mindegyik típus ugyanannyiba kerül, és a józan paraszti ész szerint a középkorban az arany mégiscsak értéke- sebb, mint a réz.

A kastélyunk valójában dekoratív célokat szolgál, illetve egyes épületei a parasztjaink termelékenységét növelik. Elvileg ha megtámadják otthonunkat, annak nagysága, tornyai száma szerint kapunk védőket a



Vigyázat, a nyílpuskások távolról is veszélyesek!

A szántóföldünk, istállóink
Általános mutatók, személyes tárgyaink
Anglia térképe, a nagyobb várakkal.
Státuszszimbólumunk, a kastély

A falu, az adózás beállításai
Erdő, bányák

A királytól kapott megbízásaink, a lovagi tornák színhelye
Hadseregünk, kémek



AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999
AMNIOS	1999
ARCHER MACLEAN S POOL	2999
BANSHEE-A1200	4999
BILL S TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLACK CRYPT	HIVJ
BLOB	1499
BOB S BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BURNING RUBBER AGA	2999
CAMPAIGN	2999
CAMPAIGN 2	2999
CANNON FODDER	HIVJ
CANNON FODDER 2	3999
CIVILIZATION	3999
CONQUEROR	899
DARKSEED	3999
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DUNE	2999
DUNE 2	2999
DYNASTY WARS	999
EPIC	2999
EXC GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ
F29 RETALIATOR	2999
FIELDS OF GLORY	3999
FIFA INT. SOCCER	6999
FOOTBALL GLORY	HIVJ
GUNSHIP 2000	2999
HEIMDALL 2	2999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JURASSIC PARK	2999
K240	2999
KINGPIN	3999
LAST BATTLE	2999
MENACE	999
MICROPROSE F1 GP	3999
NIGMANSELL WORLD CHAMP	4499
NINJA REMIX	1999
OUT TO LUNCH	2999
OUT RUN	1499
OUTRUN EUROPA	1999
OVERLORD	3999
PINKIE	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMMANAGER 3 MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS	4999
RISE OF ROBOTS AGA	5999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RVE HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	5999
SHADOW FIGHTER	2999
SHADOW WORLDS	2999
SPACE HULK	HIVJ
SPERIS LEGACY AGA	HIVJ
SUBWAR 2050 AGA	2999
SYNDICATE	2999
THE KRYSAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TREASURES OF SAVAGE F	3499
TRIPLE ACTION VOLUME-II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
UFO AGA	4999
X OUT	899
WING COMMANDER	2999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999
ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED 3D	5999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
ALL TERRAIN RACING	4999
BATTLE TOADS	3999
BUBBA AND STIX	4999
CANNON FODDER	5999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DISPOSABLE HERO	4999
DRAGON STONE	3999
FIELDS OF GLORY	5999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
HUMANS	3999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
JUNGLE STRIKE	4999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LEGACY OF SORASIL	4999
LOTUS TRILOGY	4999

MICROCOSM	7999
NIGMANSELL WORLD CHAMP	4999
PREMIERE	3999
RISE OF ROBOTS	7999
SHADOW FIGHTER	5999
SPERIS LEGACY	HIVJ
STRIKER	4999
SUBWAR 2050	4999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WORMS	5999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699
ACROJET	699
AIRBORNE RANGER	699
ALIEN 3	299
ARMALYTE	699
BADLANDS	699
BLUE BARON	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
CONTINENTAL CIRCUS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNADO	699
F15	699
FLIMBO S QUEST	699
FORGOTTEN WORLDS	699
GAMES WINTER EDITION	699
GEMINI WINGS	699
GO FOR GOLD	699
HAWKEYE	699
HEROES OF THE LANCE	699
HUNTERS MOON	699
LAST DUEL	699
LAST VS	699
LED STORM	699
LEMMINGS	1999
MC DONALD LAND	299
MERCUS	699
MICROPROSE SOCCER	699
MOONWALKER	699
MULTIMIXX I	699
MULTIMIXX IV	699
MULTIMIXX V	699
MYTH	699
NIGHTSHIFT	699
NINJA COMMANDO	299
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
OUTRUN EUROPA	699
PIRATES	999
Q10 TANK BUSTER	699
QUEDEX	699
RICK DANGEROUS 2	699
ROBOCOP	699
RODLAND	699
SILKWORM	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBLE 2	299
SOCCER DOUBLE 3	699
SOLO FLIGHT	699
ST DRAGON	699
STRIDER 2	699
SUMMER CAMP	699
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWIV	699
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699
TURRICAN	699
TUSKER	699
WINTER GAMES	699

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999
-POSTMAN PAT	
-SOOTY AND SWEEP	
-COUNT DRACULA	
-POPEYE 2	
-THE WOMBLES	
-SUPERIED	
POPEYE COLLECTION	999
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLLECTION	999
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699
ALIEN 3	999
BAAL	799
BBURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	699
BUDOKAN	999
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREDD	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	799
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPIRIT	999
MC DONALD LAND	999
NEWCOMER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	999
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEIGAR	699
STREET ROD	999
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
TEENAGEMOTANT	999
NINJA TURTLES	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & JERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENDETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BATTLE BLAZE	7900
DOUBLE DRAGON V	9900
HARLEY	7900
JAMES BOND JR	7900
KENDO RAGE	7900
MEGAMEN SOCCER	9900
OPERATION LOGIC BOMB	5900
PUSH OVER	5500
THE UNTOUCHABLES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ACTRAISER 2	9900
ASTERIX	9900
BIG SKY TROOPER	11900
BOOGERMAN	12900
BRUTAL	9900
DEMOLITION MAN	12900
DEMON S CREST	9900
DESERT FIGHTER	7900
DONKEY KONG 2	14900
DRAGON	9900
EARTHWORM JIM 2	13900
FIFA 96	12900
FIREMEN	7900
GHOUL PATROL	7900
HAGANE	9900
ILLUSION OF TIME	7900
INCREDIBLE HULK	10900
INDIANA JONES GRT ADV.	7900
JOE AND MAC 3	9900
JUNGLE STRIKE	9900
LORD OF THE RINGS	6900
MECHWARRIOR 3050	11900
MICKEY MOUSE CIRCUS	11900
MICRO MACHINES	8900

MICRO MACHINES 2	11900
MORTAL KOMBAT 3	12900
NBA LIVE 96	12900
NHL 96	11900
NIGEL MANSELL GP	9900
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900
NINJA WARRIORS	9900
PARODIUS	6900
POWER DRIVE	9900
PRIMAL RAGE	14900
PUSH OVER	3500
REVOLUTION X	12900
SEA QUEST	11900
SEPARATION ANXIETY	12900
SMURFS	HIVJ
SPAWN	9900
SUPER BC KID	10900
SUPER BOMBERMAN 3	12900
SUPER TURRICAN 2	12900
THEME PARK	11900
TINY TOONS BUSTERS B.L.	6900
TROLL ISLAND	7900
URBAN STRIKE	9900
X KALIBER 2097	8900
YOGI CARTOON CAPERS	7900
VORTEX	9900
WEAPONLORD	12900
WILD GUNS	9900
WOLFENSTEIN 3D	6900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	HIVJ
ASTERIX	HIVJ
BILL AND TED	3900
BOMBERMAN	6900
BUSBY II	6900
BURAI FIGHTER	4900
DUCK TALES 2	6900
EARTHWORM JIM	6900
JUNGLE BOOK	HIVJ
KIRBY DREAM LAND	5900
KIRBY DREAM LAND 2	6900
LION KING	HIVJ
MARIO PICROS	5900
MEGA MAN IV	6900
MICRO MACHINES 2	6900
MORTAL KOMBAT III	6900
POWER RANGERS	6900
PRIMAL RAGE	6900
RACE DAYS	5900
SMURFS	HIVJ
SPACE INVADERS	4900
STREET FIGHTER 2	6900
SUPER BATTLE TANK	6900
SUPER MARIO 2	5900
TALESPIIN	4900
TARZAN	5900
TAZ ISLAND CHASE	4900
TETRIS 2	5900
YOGI BEAR	4900
WARIO LAND - SUP.MARIO 3	5900
WATERWORLD	6900
WWF RAW	4900

32X CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900
------------	-------

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	7900
NFL FOOTBAL94	8900
OUTRUNNERS	9900
SOCKET	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBR.S	7900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALADDIN	9900
ALIEN SOLDIER	9900
ASTERIX POWER OF GODS	9900
BARNEY THE DINO	7900
CANNON FODDER	9900
CHESTER CHEETAH II	8900
COMIX ZONE	11900
CRASH DUMMIES	7900
DONALD DUCK 2 -MAUI M.	12900
DRAGON	7900
DYNAMITE HEADY	9900
EARTHWORM JIM 2	12900
ECCO THE DOLPHIN	4900
EX MUTANTS	6900
EXO SQUAD	11900
FI	7900
FIFA 96	12900
GARFIELD	11900
HOOK	7900
IZZY S QUEST	9900
JAMES BOND	4900
JUDGE DREDD	7900
JUNGLE BOOK	9900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

LANDSTALKER	8900	DARKER	6999	BUZZ ALDRIN RACE	3999	MONOPOLLY	7999
LIGHT CRUSADER	12900	DELTA V	6999	CADILLACS DINOSAURS	7999	MORTAL COIL	9999
LION KING	9900	DESCENT	6999	CAESAR II	HIVJ	NASCAR TRACK PACK	4999
MARSLUPILAMI	11900	DREAMWEB	6999	CANNON FODDER 2	2999	NBA LIVE 96	11999
MEGA MAN WILLY WARS	11900	DUNE	2999	CASINO DELUXE	HIVJ	NEED FOR SPEED	9999
MEGA SWIV	7900	DUNE 2	HIVJ	CENTRAL INTELLIGENCE	4999	NETWORK AIV	HIVJ
MICKEY MANIA	9900	EARTH SIEGE	6999	CHAOS CONTROL	7999	NHL 96	9999
MICRO MACHINES T.T.96	9900	EPIC	HIVJ	CHROMOMASTER	HIVJ	NIGEL MANSELL W.CH.	HIVJ
NHL 96 HOCKEY	11900	EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ	CIVILIZATION	3999	NOCTROPOLIS	8999
ONSLAUGHT	6900	F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	COMBAT CLASSICS 3	7999	NOMAD	6999
OTTIFANTS	8900	F29 RETALIATOR	HIVJ	COMMAND AND CONQUER	9999	NOVASTORM	8999
OUTRUN 2019	5900	FIFA INT. SOCCER	7999	COMMAND & CONQ COVERT		ONE IN A MILLION SEX	4999
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	OPERATIONS	HIVJ	OSCAR	2999
PHANTASY STAR IV	9900	FREE DC	4499	COMMANDER BLOOD	6999	PATRIOT	1999
PROBOTECTOR	9900	GUILTY	5999	CONQUERROR AD 1086	9999	PIRATES GOLD	3999
PUNISHER	9900	GUNSHIP 2000	3999	CREATURE SHOCK	2999	PIZZA TYCOON	7999
REVOLUTION X	9900	HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	CRUISE FOR A CORPSE	2999	PLAYER MANGER 2	7999
ROBOCOP VS TERMINATOR	7900	HEIMDALL 2	2999	CRUSADER NO REMORSE	10999	POLICE QUEST V	HIVJ
ROCK AND ROLL RACING	5900	HEROES OF THE 357TH	2999	CYBERIA	9999	POWER CORRUPTION & LIES	9999
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	HOKUM KASU	5999	CYBER MAGE	9999	POWER DRIVE	6999
SEA QUEST	9900	INFERNO	7999	D GENERATION	1999	PREMIER MANGER 3	4999
SHINING FORCE II	9900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	DARKER	9999	PRISONER OF ICE	9999
SMURFS	9900	JAGGED ALLIANCE	8999	DAY OF TENTACLE	2999	PYROTECHNICA	6999
SONIC SPINBALL	7900	JUNGLE BOOK	5999	DAWN PATROL	6999	REBEL ASSAULT	3999
SPARKSTER	9900	JURASSIC PARK	2999	DESCENT	7999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
SPIROU	9900	LION KING	5999	DESERT STRIKE	4999	RETRIBUTION	5999
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	LOW BLOW	2999	DESTRUCTION DERBY	9999	RIDDLE OF MASTER LU	HIVJ
STORY OF THOR	11900	MAGIC WORLDS	2999	DID S VIRTUAL WORLDS	4999	RISE OF TRIAD	HIVJ
SUPER SKIDMARKS	11900	MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999	DIGITAL LOVE	3999	SCREAMER	7999
SUPER STREET FIGHT 2	11900	MASTERS OF ORION	5999	DOOM 2	9999	SEA WOLF	6999
TAZMANIA 2	9900	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	HIVJ	DR BRAIN 3	HIVJ	SEAL TEAM	2999
TECHNO CLASH	6900	MICROPROSE F1 GP	3999	DRAGONSPIRE	6999	SEA LEGENDS	9999
THEME PARK	9900	MIDWINTER	1999	DREAMWEB	6999	SHADOW CASTER	7999
TOYS	6900	MIDWINTER II	2499	DUNE	2999	SHADOW CASTER	2999
VECTORMAN	11900	NHL HOCKEY	2999	DUNE 2	HIVJ	SHANARA	8999
VIEWPOINT	9900	OPERATION STEALTH	1999	DUNGEON MASTER II	9999	SHIVERS	HIVJ
VR TROOPER	11900	PEPPER S ADVENTURE	5999	DUST	7999	SILENT STEEL	9999
WRESTLE MANIA	9900	PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	EARTH SIEGE	8999	SILVERLOAD	9999
ZERO TOLERANCE	6900	PIRATES GOLD	3999	EARTHWORM JIM	9999	SIM CITY	3999
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	PIZZA TYCOON	7999	ECSTATICA	8999	SIM TOWN	9999
		POPULOUS + PROMISED L.	2999	ELDER SCROLLS ARENA	11999	SLIPSTREAM 5000	7999
		POWERMONGER	2999	ELF	9999	SPACE HULK	2999
		PRINCE OF PERSIA	2999	ELITE II	6999	SPACE HULK	6999
		PROJECT X	3999	EXTRACTORS	7999	SPACE QUEST 6	9999
		PUSH OVER	2999	EXTREME PINBALL	7999	SPECTRE VR	9999
		PYROTECHNICA	5999	EXTREME RISE OF TRIAD	HIVJ	SPELLCASTING PARTY PAK	6999
		RAMPART	3499	F1 DOOMARK	4999	STAR CRUSADER	7999
		REACH FOR THE SKIES	2999	F15 III	3999	STARLORD	3999
		REALMS	2999	FADE TO BLACK	9999	STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999
		RETRIBUTION	3999	FATAL RACING	9999	STAR TREK NEXT GENERATION	9999
		RETURN OF THE PHANTOM	5999	FIELDS OF GLORY	3999	STRIKE COMMANDER	2999
		REX NEBULAR	3999	FIFA 96	9999	SU 27 FLANKER	9999
		RINGWORLD	3999	FOOTBAL GLORY	2999	SUBWAR 2050	9999
		ROBOCOP 3	HIVJ	FREDDY PHARKAS	4999	AND SCENARIO	7999
		SHADOW LANDS	2999	FULL THROATLE	9999	SUMMER GAMES SEX	4999
		SHUTTLE	4999	FX FIGHTER	9999	SUPER KARTS	9999
		SLIPSTREAM 5000	4999	GABRIEL KNIGHT 2	9999	SUPERSKI PRO	6999
		SPACE FEDERATION	2999	GOBLINS 1-2	HIVJ	SUPER STREET FIGHT 2 TURB	8999
		SPACE HULK	HIVJ	GRAND PRIX MANAGER	9999	SYSTEM SHOCK	2999
		SPECTRE VR	5999	GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	TEK WAR	HIVJ
		STAR CONTROL II	4999	GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	TELESPORTSMURFS	HIVJ
		STAR CRUSADER	5999	GUILTY	7999	TEMPATION COLLECTION	8999
		STARLORD	5999	GUNSHIP 2000	5999	-7TH GUEST	
		STRIKEFLEET	2999	GUNSHIP 2000+SCENARIO	2999	-HAND OF FATE	
		SUPER SPACE INVADERS	1999	HARPOON	4999	-INDY CAR RACING	
		SYNDICATE	HIVJ	HARRIER JUMP JET	1999	-LANDS OF LORE	
		SYSTEM SHOCK	6999	HEROES OF MIGHT AND MAGIC	HIVJ	TERMINAL VELOCITY	8999
		TEENAGE M.H.TURTLES	1499	HEXEN	9999	TERMINATOR FUTURE SHOCK	9999
		TERMINATOR 2	1999	HI OCTANE	11999	TFX	HIVJ
		TEST DRIVE 2	2999	HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	HIVJ	TIE FIGHTER COLLECTORS	9999
		TEST DRIVE 3	HIVJ	INDY CAR RACING	2999	THE DIG	9999
		THE CYCLES	2999	INDY CAR RACING 2	9999	THEXDER	9999
		TORNADO	3999	INFERNO	6999	THIS MEANS WAR	9999
		TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999	INHERIT OF THE EARTH	7999	THUNDER HAWK 2	9999
		ULTIMA VII	3999	INT. TENNIS OPEN	HIVJ	TILT	8999
		ULTIMA UNDERWORLD	2999	IRON ASSAULT	7999	TIME GATE (MAGYAR LEIRÁS)	5999
		WING COMMANDER	2999	ISHAR 3	4999	TOP GUN	10999
		WING COMMANDER 2	3999	JOHNNY BAZOOKATONE	HIVJ	TORINS PASSAGE	HIVJ
		WING COMMANDER SEC. MISS.	2999	JUNGLE STRIKE	6999	TORNADO + FALCON 3.0	5999
		WORMS	HIVJ	JURASSIC PARK	2999	TOUCHE ADV.5TH MUSKETEER	HIVJ
		WWF EUROPEAN RAMP.	1999	KINGS TABLE	6999	TRANSPORT TYCOON	6999
		ZEPELIN	6999	KINGS QUEST 6	4999	ULTIMA I-VI	6999
				KINGS QUEST 7	8999	ULTIMA VIII-SAPS	9999
				KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999	ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
				LABYRINTH OF TIME	6999	UNDER A KILLING MOON	9999
				LAST DINASTY	9999	UNIVERSE	4999
				LAURA BOW 2	4999	US NAVY FIGHTERS	9999
				LION	HIVJ	VIRTUAL KARTS	7999
				LOADSTAR	9999	VODOO LONGUE	7999
				LODERUNNER	6999	VOYEUR	6999
				LOST EDEN	7999	WARRIORS	7999
				LOST IN TIME	4999	WARPLANES VOL.1	7999
				LOTUS	2999	WETLANDS	HIVJ
				M1 TANK PLAT. + 50 GAMES	3999	WING COMMANDER	HIVJ
				MAGIC CARPET	9999	WING COMMANDER IV	9999
				MAGIC CARPET DATA	4999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999
				MAGIC CARPET 2	9999	WINGS OF GLORY	8999
				MANIAC SPORTS	6999	WIPEOUT	9999
				MARCO POLO	HIVJ	WITCHAVEN	HIVJ
				MARINE FIGHTERS	5999	WOLFPACK	6999
				MASTER PIECE COLLECTION	9999	WORMS	HIVJ
				MASTERS OF MAGIC	5999	WRATH OF GODS	6999
				MICROCOSM	8999	X WING COLLECTORS CD	9999
				MISSION CRITICAL	3999	ZEPELIN	6999
				MICROPROSE F1 GP	9999	ZONE RAIDERS	8999
						ZOOL	HIVJ

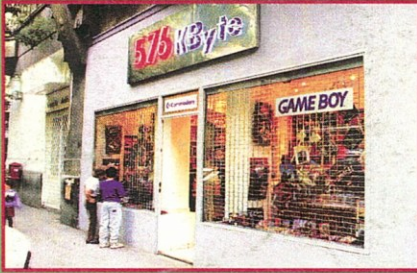
AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HIVJ” KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK MÁRCIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜNK!

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

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

Figyelem!

Az ezen oldalon nem szereplő, de magukat önkényesen 576 KBYTE SHOP-nak nevező boltok árukészletének sem eredetiségéért, sem minőségéért **nem vállalunk felelőséget.**

Ha nem vagy biztos a vásárlásodban, rendelj a Csomagküldő Szolgálatunktól.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térnél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 200-2252)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.