

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

kByte

VII. évfolyam, 10. szám, 1996. október

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



CSÚCSSEBESSÉG
SCREAMER 2

Rajt-cél győzelemmel az élvonalba!

MISZTÉRIUMJÁTÉK

BROKEN SWORD - a játék, ami átírja a történelmet

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

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

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BLACK HAWK	7900	PUSH OVER	3500
DOUBLE DRAGON V	9900	THE UNTOUCHABLES	5900
JAMES BOND JR	7900	X KALIBER 2097	8900
KENDO RAGE	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	11900	MORTAL KOMBAT 3	13900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NHL 96	11900
BIG SKY TROOPER	11900	NINJA WARRIORS	11900
BOOGERMAN	12900	PARODIUS	6900
BRUTAL	9900	PINOCCHIO	14900
CAPTAIN COMMANDO	9900	PITFALL	7900
CHAMPIONS WC SOCCER	12900	POP AND TWINBEE	6900
CHESSMASTER	6900	REAL MONSTERS	9900
CRAZY CHASE	9900	REVOLUTION X	12900
DAFFY DUCK M.MISSION	12900	ROBOCOP VS TERM.	9900
DEEP SPACE 9	13900	SEADUKE DSV	11900
DEMONS CREST	9900	SEPARATION ANXIETY	12900
DIRT RACER	11900	SMASH TENNIS	8900
DONALD MAUI MALARD	13900	SOCCER KID	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	SPAWN	11900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	STARWING	7900
FIREMEN	7900	SUP.MARIO KART	7900
GHOUL PATROL	7900	SUP.MARIO WORLD 2	12900
HAGANE	7900	SUPER BATTLE TANK 2	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
JOE & MAC 3	7900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
JUSTICE LEAGUE	12900	SUPER MARIO WORLD	7900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TIMECOP	12900
LOST VIKINGS	9900	TINY TOON BUSTER L.	6900
MAGICAL QUEST	7900	TOY STORY	14900
MEGA MAN X	6900	URBAN STRIKE	12900
MEGA MAN X 3	12900	WEAPONLAND	12900
MICKY MOUSE CIRCUS	8900	WILD GUNS	9900
MICRO MACHINES	12900	ZOMBIES ATE MY NEIG.	7900
MICRO MACHINES 2	11900		

GAME GEAR

HARDWARE

GAME GEAR SET: GG alappép + 4 vagy 1 játék HIVJ I

JÁTÉKOK

BATMAN AND ROBIN	7900	PRIMAL RAGE	7900
BEAVIS & BUTTHEAD	3900	SHINOBI III	4900
CHAKAN	4900	SONIC DRIFT RACEE	7900
CHESS MASTER	3900	SONIC SPINBALL	7900
CRASH DUMMIES	3900	SPACE HARRIER	5900
DRACULA	5900	STARGATE	3900
F1	8900	SUPER RETURN OF JEDI	8900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	VR TROOPER	7900
GEARWORKS	4900	WIZARD PINBALL	8900
MICKY MOUSE	7500	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB alappép játékkal 11999.-

JÁTÉKOK

ALIEN 3	5900	NGA ALL STARS	5900
ANIMANIACS	6900	NIGEL MANSELL	6900
ASTERIX	6900	OBELIX	6900
BC KID 2	5900	PINBALL FANTASIES	5900
BOMBERMAN	6900	PINBALL MANIA	5900
BUBSY II	6900	PINOCCHIO	6900
DONKEY KONG LAND	7900	RACE DAYS	6900
EARTHWORM JIM	7900	SPACE INVADERS	4900
F1 RACE	4900	STREET FIGHTER 2	6900
KILLER INSTINCT	7900	SPACE BATTLE TANK	6900
KIRBY DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	TESSERAE	3900
MARIO PICROSS	5900	TETRIS 2	5900
MICRO MACHINES 2	6900	TOYSTORY	7900
MONSTER MAX	6900	WATERWORLD	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900

AMIGA

JÁTÉKOK

AMNOS	1999	LEGACY OF SORASIL	4999
ATOMINO	1999	LION KING AGA	4999
BANSHEE-A1200	4999	MICROPROSE GOLF	3999
BIRDS OF PREY	2999	OUT RUN	1499
BLACKCRYPT	2999	OUT TO LUNCH	2999
BLUE ANGELS	1499	PINBALL MANIA AGA	3999
BOB S BAD DAY	1999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BRIAN THE LION AGA	3999	PREMIER MAN 3 MULTI E.2999	
CAMPAIGN	2999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	ROAD RASH	2999
DISPOSABLE HERO	2999	RVF HONDA	1999
DUNE	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999	SEEK AND DESTROY	3999
F17A	4999	SENSIBLE GOLF	5999
F29 RETALIATOR	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
FIELDS OF GLORY	3999	SPERIS LEGACY AGA	4999
FIFA INT. SOCCER	6999	SUBWAR 2050 AGA	2999
FOOTBALL GLORY	2999	SUPER SKIDMARKS	3999
GLOOM AGA	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
GOAL	3499	SUPREMACY	3999
INDY HEAT	1999	SYNDICATE	3999
KICK OFF 3 AGA	2999	TREASURES OF S.F.	3499
KILLING GROUNDS AGA	6999	VIZ	999
LAST BATTLE	2999	XTREME RACING	3999

SHINOBI	999	TIME SCANNER	999
SKULL & CROSSBONES	999	TOM & JERRY 2	999
STAR WARS	999	TOTAL RECALL	999
STEIGAR	499	TURBO CHARGE	999
STREET FIGHTER 2	999	TURBO OUTRUN	999
STREET ROD	999	TURRICAN II	999
SUBURBAN COMMANDO	999	TUSKER	999
SUPER MARIO	999	USAGI	999
SWORD OF HONOUR	999	VENETTA	999
TEENAGE M.NINJA TUR.	999	WATER POLO	999
TERMINATOR 2	999	WEST BANK	999
TEST DRIVE 2	999	WHO DARES WINS	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699	WHO DARES WINS 2	999
TIME MACHINE	999	ZORRO	999

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999.-
AMIGA MOUSE	3999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999.-
COMMODORE JOY - II TURBO	2999.-
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999.-
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-
PC JOY - ACTION PAD	4999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - FX3000	6999.-
PC JOY - MASTER PAD	5999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999.-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-
PC JOY - POWER PAD	3999.-
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLC	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999.-
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999.-
PC JOY - TORNAO	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA COMMANDO	299
ARMALYTE	699	NINJA RABBITS	699
BADLANDS	699	OUTRUN	699
BLUE BARON	699	OUTRUN EUROPA	699
CALIFORNIA GAMES	699	PIRATES	999
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	Q10 TANK BUSTER	699
CONTINENTAL CIRCUS	699	QUEDEK	299
CRACKDOWN	699	RICK DANGEROUS 2	299
DELTA	299	ROBOCOP	299
DOUBLE DRAGON	699	RODLAND	699
DRAGONS OF FLAME	699	SILKWORM	699
F1 TORNAO	699	SKATIN USA	699
FILMBO S QUEST	699	SMASH TV	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GAMES WINTER EDITION	699	SOLO FLIGHT	699
GEMINI WINGS	299	ST DRAGON	699
GO FOR GOLD	299	STRIDER 2	699
HEROES OF THE LANCE	699	SUMMER CAMP	299
HUNTERS MOON	699	SUPER SCRAMBLE	699
LAST DUEL	699	AUPER SPACE INVADERS	699
LAST V8	699	SWIV	699
LED STORM	699	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MERCS	699	TITANIC BLINKY	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURBO CHARGE	699
MOONWALKER	299	TURRICAN	699
MULTIMIX I	299	TUSKER	699
MULTIMIX IV	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	999	599	GOLDEN AXE	999
POPEYE 1,2,3			GRAND PRIX CIRCUIT	999
POSTMAN PAT COL.	999	599	GUNSHIP	999
POSTMAN PAT 1,2,3			HAMMERFIST	999
A KASTÉLY	999		HUDSON HAWK	799
ACTION FIGHTER	699		JAMES POND 2	999
ALIEN 3	999		JAWS	999
BAAL	999		JUDGE DREED	999
BBURUGO RALLY	999		LAST NINJA 3	999
BOOM	999		LETHAL WEAPON	999
BUDOKAN	999		LICENCE TO KILL	999
CAPTAIN FIZZ	999		LONG LIFE	999
CHUCK ROCK	999		LOTUS ESPRIT	999
COMMANDO II	999		MC DONALD LAND	999
CRAZY CARS 3	999		MICKY MOUSE	999
CREATURES	999		NARCO POLICE	999
CREATURES 2	999		NEW ZEALAND STORY	999
DALEK ATTACK	599		NEWCOMER	999
DARKMAN	999		NO LIMIT	999
DIE HARD	999		NORTH & SOUTH	999
DOUBLE DRAGON 3	999		OPERATION HORMUZ	499
DYNASTY WARS	599		OPERATION NEPTUN	999
EMPIRE STRIKES BACK	999		PINK PANTHER	999
ENIGMA FORCE	999		POLE POSITION F1	999
F16 COMBAT PILOT	999		PREDATOR	999
FACE OFF HOCKEY	999		RAMBO 3	999
FERRARI F1 CHALL.	999		RETURN OF THE JEDI	999
FIGHTER BOMBER	999		ROADRUNNER	999
FINAL FIGHT	999		ROBOCOP	999
FLIMBO S QUEST	999		ROBOCOP 2	999
FOOTBALL MANAGER 3	999		RODLAND	999
FORT APOCALYPSE	999		RUNNING MAN	999
FOX FIGHTS BACK	999		SHADOW DANCER	999
GAZZA 2	999		SHADOW WARRIOR	999

MEGADRIVE

HARDWARE

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

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	PAGMANIA	4900
ALIEN SOLDIER	9900	PAGE MASTER	6900
ANIMANIACS	9900	PAPERBOY	7900
ASTERIX POW. OF GODS	9900	PAPERBOY 2	4900
BATMAN AND ROBIN	12900	PINOCCHIO	12900
BATMAN RETURNS	4900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	PITFALL	7900
BONANZA BROS	5900	POCAHONTAS	12900
BUBBA N STIX	5900	PRIMAL RAGE	11900
BUBBLE & SQUAEK	6900	PROBOTECTOR	9900
BUBSY II	8900	PUNISHER	9900
CAPTAIN AMERICA	4900	QUACKSHOT-CASTLE O.I.	9900
CASTLEVNIA	7900	RED ZONE	6900
COMIX ZONE	9900	REN STIMPY	5900
CUTTHROAT ISLAND	9900	REVOLUTION X	9900
DEEP SPACE 9	12900	RISTAR	9900
DEMOLITION MAN	9900	ROAD RASH II	5900
DESERT STRIKE	6900	ROLO	5900
DRAGON	9900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGON S REVENGE	7900	SEA QUEST	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SEPARATION ANXIETY	11900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SHADOW DANCER	5900
EX MUTANTS	6900	SHADOW OF BEAST II	4900
EXO SQUAD	11900	SHAO FU	9900
GENERAL CHAOS	5900	SHINING FORCE II	9900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SKELETON KREW	7900
GOLDEN AXE II	5900	SMURFS	9900
GREENDOG	4900	SNAKE RATTLE N RON	4900
INCREDIBLE HULK	6900	SONIC & KNUCKLES	9900
IZZY S QUEST	11900	SPARKSTER	9900
JAMES BOND 007	4900	SPEEDY GONZALES	9900
JAMES POND II	5900	SPYROU	7900
JUDGE DREDD	11900	SPORT GOES TO HW.	12900
JURASSIC PARK	7900	STORY OF THOR	11900

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,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	96/6 318,-	96/7-8 576,-	96/9 318,-

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőkre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az ÚJSÁGOK EREDETI ÁRÁT + POSTAKÖLTSÉGET kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft-nél rendelhetők meg.

VEGYÉL RÉSZT A TÖRTÉNELEM BŐL!

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

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

HÍREK4-7
 CINKELT LAPOK20-21
 COMIX CORNER41
 CSEVEGŐ.....42-43

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

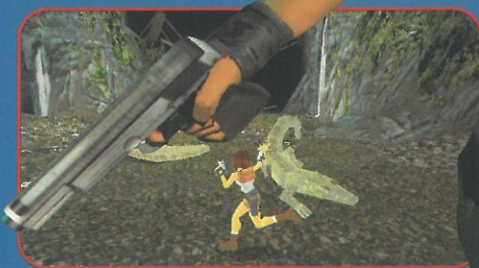
tartalom

V I I . É V F O L T M , 1 0

TOMB RAIDER

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

8. oldal



SCREAMER 2

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

26-27. oldal



MUPPET TREASURE ISLAND

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

14-15. oldal

Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
 ISSN 0865-8226
 Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/10-66-22)
 Felelős vezető: Grassélyi István
 Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
 Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
 Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
 Adja 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



BROKEN SWORD

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

10-13. oldal

GENEWARS

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

44-46. oldal



AKTUÁLIS

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

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

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

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

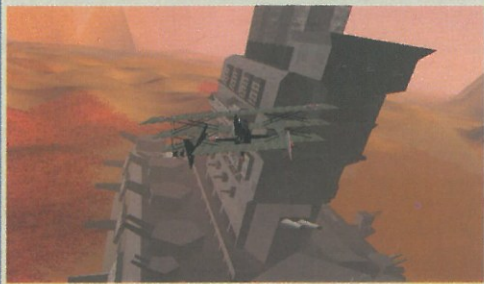
Zolee

OCEAN

Ígéretemhez híven folytatom az ECTS-en összegyűjtött infók ismerettségét, mégpedig az egyik legszélesebb kínálattal rendelkező cég, az OCEAN játékalettájának bemutatásával. Fejlesztéseik egyik legzamatósabb gyümölcsének mutatkozik a DREADNOUGHT. A nem is olyan tá-



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

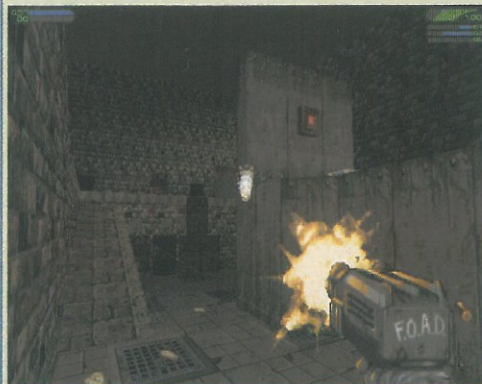


tal alapított és innen a Földről pénzelt erőszakszervezet, a Boronok ellen (mit ne mondjak, érdekes jövőkép...). Az elkészeredett harc földön és levegőben egyaránt folyik, a századelő kétfedeles repülőveteményeire emlékeztető légi járművek és a Mad Maxben megismert felfegyverzett, felpáncélozott kamionok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

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



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



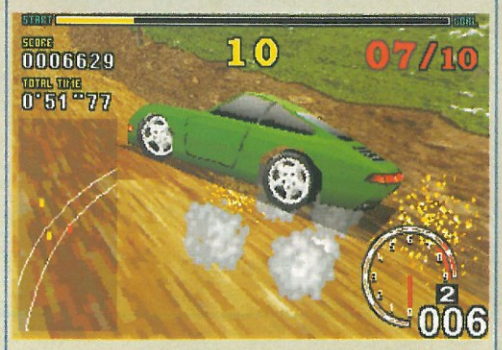
szönhetünk. Fegyverarzenálunk bőszeges: Dazantii energiaágyú, Rur Tsarl 666 páncélölő, Devistatar detonátor - egyszóval ellenfelünknek nincs sok esélye ellenünk.

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



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

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



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

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



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



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

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



PHILIPS MEDIA

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



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

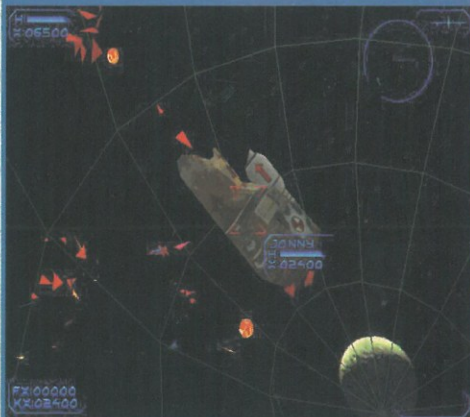


elvágódunk. Külön érdekesség, hogy a verseny résztvevőivel az egyes szakaszok után beszélgetni is lehet, ami nagyban befolyásolja bennük a rólunk kialakult képet: egy rossz beszéléssel örökre haragosunkká tehetünk bárkit, de például a csajokat szépségükről biztosítva fokozatosan

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



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



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

ELECTRONIC ARTS

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



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



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



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

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



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



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

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

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

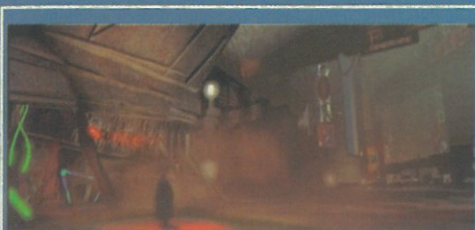


produkciónak a legendás együtteshez csak annyi köze van, hogy a csapat zenéi ihlették a kaland/akciójáték helyszíneit és cselekményét, de egyébként egy teljesen saját lábain álló játékról van szó. Az együttes zenei világa is elég bonyolult, éppen ezért a műpon-



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

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



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

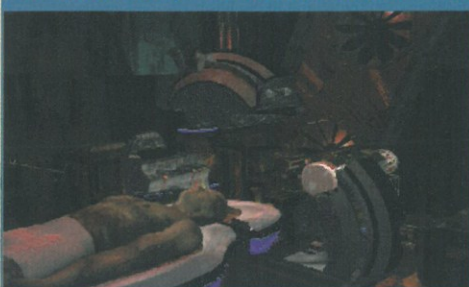


különböző űrállomás között a legkülönbözőbb árucikkkel űrhajónk fedélzetén cirkálva) és interaktív oknyomozás (ami több órányi videóanyag megtekintését jelenti). Az űrbéli ütközetek grafikája (főleg az eredeti Privateer-rel összehasonlítva) egyszerűen lenyűgöző, a videóbejávások pedig egy teljesen új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

INTERPLAY

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

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

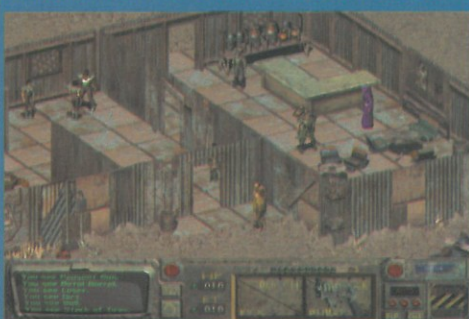


sításokat az adott bolygó kolonizálására, épületek, raktárak és gyárak építésére és a külső betolakodók elleni védelemre. Ebben 50 féle földi-, légi- és vízi jármű lesz segítségünkre, amiket fokozatosan felfegyverezhetünk,

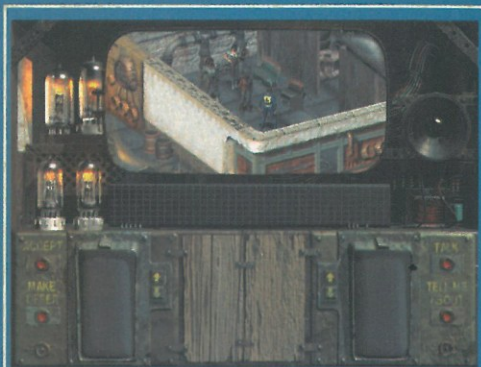


felgyorsíthatunk és megerősíthetünk - amire szükség is lesz, hiszen más riválisok is szemet vehetnek a talp alattnyi területekre új életterek után kutatva. A játék kétféle módban játszható: vagy lépésváltásos változatban, vagy valós időben, állandó akció közepette. 24 típusú pálya, 8 féle ellenséges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

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



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



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

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



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



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



A pályakészítő editor.

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

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

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

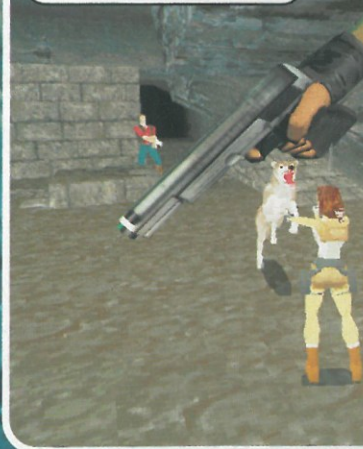
ELŐZETES

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

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

TOMB RAIDER

A farkas a kisebb veszély, a háttérben ólálkodó vörösinges az egyik mindenre elszánt bérgyilkos.



Egyedi megoldású vizalatti pálya.



Az epizódok között látványos átvezető filmkockák peregnek.



AZ ALAPSZITU

Ki is ez a megnyerő külsejű hölgyemény? Lara egy vérbeli kalandor, Indiana Jones eszével és Bruce Willis erejével felruházva. Gyakran saját szakállára kezd bele ügyekbe, mindig ott tűnik fel, ahol gyanús dolgokat szimatol. Mostani küldetése először zsiros megbízásnak indult: egy befolyásos vállalatcsoporthoz vezető útján...
A játék valójában egy három dimenziós akciójáték, amelyben poligonokból álló szereplőket kívülről láthatjuk, és a kamera annak megfelelően mozog körülötte, hogy éppen milyen szögben a legjobb a rálátás. Lehetőségünk lesz a kamerát saját céljainknak megfelelően mozgatni és beállítani,

Változatos helyszíneken folynak az akciók



A LEGFŐBB ISMÉRVEK

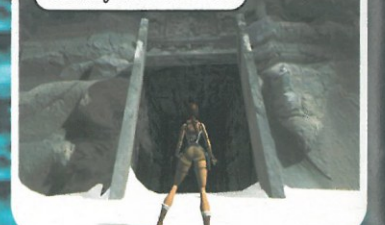
Az antik romok között, a piramisok gyomrában, az alagutakban és a halálos

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

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

csapdákkal teli labirintusokban számtalan megoldásra váró apró feladvány, fejtörő vár ránk. Kapcsolók keresése, szűk átjárók megtalálása, rejtett ajtók felkutatása mindennapos feladat lesz, miközben medvék, krokodilok, kihaltnak hitt őslények és persze emberi teremtmények leselkednek ránk. A játék előrehaladtával nemcsak számuk, hanem nagyságuk is nő: a T-Rex például akkora lesz, hogy

Kalandjaink kezdete...



...és a menekülés az utolsó helyszínről.

kameraállástól függően gyakorta betölti a teljes képernyőt. Még egy utolsó, s egyben a legfontosabb adat: a játék megjelenését novemberre ígéri a kiadó. Reméljük, hogy következő számunkban már a teljes végigjátszást is be tudjuk mutatni. Addig is tanulmányozzátok képeinket, amik a fejlesztés kulisszái mögé is bepillantást nyújtanak.

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

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

TOY STORY

NEM CSAK A SZINEK FAKULTAK MEG!



Az ólomkatonák már viszik is a rádiót.



Egy cowboynak persze nem okoz gondot a lovaglás.

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

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



Ha segítünk Rexnek továbbmenni, később ő segít nekünk.

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

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



Ezzel Rexet is elpakoltuk.



A kampón a felhúzószínünkkel lendülhetünk át.



A cádpáktól óvakodjunk.

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

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

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

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

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

toy story Kiadja: Disney Interactive
GAMEBOY

73%

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

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

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

Broken THE SHADOW



Lopez, a kertész kezdetben bizalmatlan hozzánk.

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



Hősünk akár James Bond dublőre is lehetne.

találkozója, akit Plantardnak hívtak. Plantard ugyanolyan gyilkosságokról akart információt adni, amilyenek végül is ő is áldozata lett. Olaszország és Japán után tehát most itt, Párizsban csapott le a kosztümös gyilkos. Miután befejeztük a beszélgetést, Nicole elmegy előhívni a képeket, amit a környékről készített. Vegyük fel az újságot a földről, és adjuk oda a távolban az utat feltörő munkásnak. Az újságban egy lóversenytipp olvasható, ezt nyomban el is megy megfogadni. Vegyük fel a ládájából a csatornafedelet leemeléséhez használatos szerszámot. Menjünk vissza a kávéházhhoz, és menjünk be a házak mögé. Az új eszközünkkel emeljünk fel a csatornafedelet, és másszunk le. A bohóc erre menekült, néhány tárgyat a sietségben elhagyott. Vegyük fel a bohócorrot, majd továbbmenve az arcfestésű zsebkendő, és a rácsra felakasztott ruhafoszlányt. Másszunk fel a feljárón.



Ha Guido belendíti a kését, már nincs menekvés.

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

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

zottsággal Khan szobájába. Menjünk oda, ám André nem fogjuk ott találni. Vizsgáljuk meg az üvegbúra alatti állványt. Ugyanaz az állvány, ami a tekercs egyik képén látható, a származási helye pedig a Lochmarne-i kastély, Írországban. Irány akkor a repülőter és Írország.

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



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

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

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

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



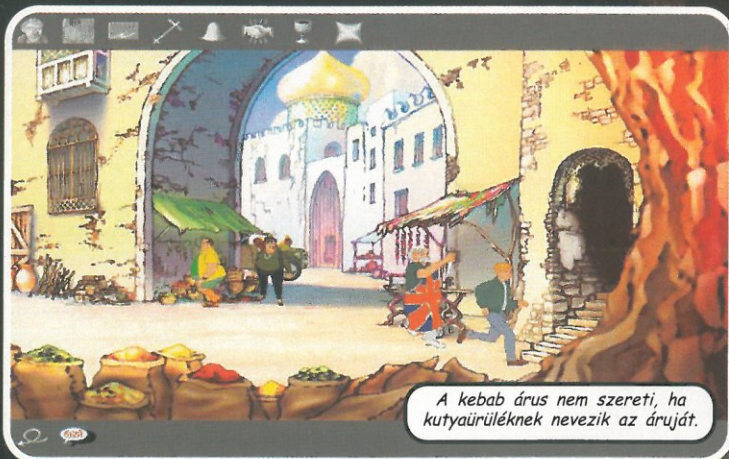
Broken Sword

OF THE TEMPLARS

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

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

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



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

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

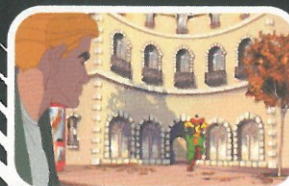
mahináljuk meg a mosogató konnektorát, mire a szivattyúzik megszerelését is ránk bízva a házigazda, és leenged a pincébe. Mielőtt azonban lemennénk, vegyük el a pultról a törlőrongyot akkor, amikor Doyle felemeli róla a kezét. Lent korom sötét van, csak egy kar látható, ezt húzzuk meg. Menjünk ki a kocsmá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

LEGENDA VAGY VALÓSÁG? JÁRJ UTÁNA TE MAGAD!

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

ábrázoló domborműre akad, felette pedig a Montfaucon felirat olvasható.

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



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

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

Először azt hiszi, hogy valami Hashshashin nevű szervezettől va-

Miután előjságotlunk a híreket Nicole-nak, siessünk a múzeumba. Amikor az őr háttal áll, nyissuk ki az ablakot. Amikor pedig az őr odamegy becsukni, bújunk be a szarkofágba. Az éj leple alatt megérkezik a két gengszter, ám ne hagyjuk őket dolgozni: döntjük rájuk a totemoszlopot. Az oszlop összetöri a búrát, beindul a riasztó, s a zürzavarban az állvánnyal végül egy ismeretlen lép meg. Ismét Nicole-nál találjuk magunkat, s mint kiderül, az ismeretlen nem más volt, mint Nicole.

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

Megérkezvén először is takarítsuk el az útból a kertészt: a vízcsap mellett tekerjük a slagra a vérnyomásmérőt. Menjünk be mi is a házba, majd ott hátra lopózva hergeljük fel a kutyákat. Gyorsan bújunk el a páncél mögé, majd amikor a kertész elmegy csitítani a kutyákat, osonjunk fel az emeletre. Az öreg grófnő, az utolsó Vasconcellos szerencsére érdeklődést mutat a történetünk iránt s megmutatja nekünk a XIII. századból való hiányos sakktablóját, és a családi kriptát. Tegyük odébb a Bibliát az állványról, mire egy sakktableszertől valami válik láthatóvá. Ha megvizsgáljuk, üvegborítást vehetünk észre. Kérdezzük a grófnőt a tábláról, majd a sakkészletről, mire végül lehozatja a táblát a kertésszel. Mialatt várakozunk, kérdezzük őt ki a családjá múltjáról. Egy elrabolt gyerekről, és egy eltűnt lovagról, Don Carlosról szerezhetünk tudomást. A sakktablóról George átrakja a figurákat a pulpitusra. Az összes sötétnek megvan a helye, nekünk már csak az a dolgunk, hogy a világgal mattot adjunk. (Ha esetleg nem tudnánk sakkozni, a sorrend: pap, semmi, lovag, király) Ténykedésünkre egy rejtekhely nyílik ki, benne a Vasconcellosok ősi kelyhével.

Ismét Nicole-nál folytatódik a játék. A grófnő odaadta Georgenak kelyhet, azzal a feltétellel, hogy felkutatja Don Carlos nyughelyét. Menjünk el a Montfaucon helyére. A téren egy bohóc zsonglörködik, akivel beszélünk. Kérjük meg, hogy próbáljuk meg a zsonglörködést mi is, ami persze nem fog menni. Beszéljünk most az asztalnál ülő rendőrrel, s hozzuk szóba a bohócorrot, így az ad nekünk egy tippet. Ismét próbálkozunk a bohócnál. Bohóccal immár teljes siker arat a publikumnál a bémászkodásunk. Az igazi bohóc vérg sérte távozik, s ottfelejt az egyik labdáját. A rendőr is elmegy, így felnyithatjuk végre a csatornafedőt, és lemászhatunk. Lent a csatorna-nyitónkkal törjük ki a jobboldali

Vasconcellos grófnő nagy érdeklődéssel hallgatja a történeteinket.



Nem is olyan könnyű elbánni egy kecskével.



Khannak köszönhetően mi nem jutottunk Klausner sorsára.



sé bolondos karbantartó gépét. Amikor odamegy visszatérni, nyissuk ki a gép melletti ajtót, ahonnan hősünk egy köpenyt emel el. Menjünk vissza a portához, s beszéljünk az öreg dokival. Azt hiszi, hogy mi vagyunk az új orvos az osztályon, s nyomban a gondjainkra bizza a medikus unokaöccsét. Menjünk Marquet termébe, ahol a nővértől egy vérnyomásmérőt kapunk. Miután megvizsgáltuk az első beteget, próbáljunk jobbra elmenni. Ez nem fog sikerülni, mert az



Hát ezek lennének az új Templomosok?

gyunk, de miután beszélünk az ékkőről, elmondja, hogy a követ valami Nagy Mesternek kéne eljuttatnunk, valamint, hogy felbérelte Flapet és Guidot (a hotel előtti "barátainkat") hogy ellopják az állványt. Valami még mesél egy Klausner nevű kollégájáról, ám a beszélgetést félbeszakítja a kezelőorvos, aki kitéssékel minket. Hamarosan azonban rá kell jönnünk, hogy nem mi voltunk az egyetlen ál-orvos...

Fitzgerald hibba menekül, nem jut messzire.



boltivnél a falat. Mögötte egy nyitó szerkezetet vehetünk észre, amit működtetve már nyílva is az ajtó, ám beragad. Eresszük le a csónakon a csörlőt, és a horgot akasszuk bele a kitört lyukba. Omlasszuk le az egész ajtót. Menjünk be a nyíláson. A nagy barlangban ne menjünk még le a lépcsőn, hanem baloldalt ahol fény szűrődik ki - lessünk be. Egy titkos összejövetelnek leszünk szemtanúi - köztük az ál-doktorral - akik a Templomosok rendjét akarják újraéleszteni az istenük, Baphomet kardiának segítségével. Ugy tűnik azonban, hogy szerény személyünknek, és a Hashshashinnak köszönhetően nehezen halad a világ meghódítása. Ismét lessünk be, majd miután távoztak, menjünk le a lépcsőn. Helyezzük be a kör közepére az állványt, és rá az ékkövet. A fény öt betűre vetődik rá: MARIB. Ismét Nicoleval beszélve kiderül, hogy ez egy falu Szíriában. Utazunk hát oda.

A térről menjünk ki jobbra, majd a szőnyegárusnak mutassuk meg a gyűfásdobozunkat. Így a helyi klubba nyerünk belépést, ahol próbáljunk meg benyitni a mellékhelyiségbe. Olvassuk el a kitűzött táblát, majd kérdezzük meg Ultart, hogy mit jelent. Mint megtudjuk, a tulaj zárta be, amiért ellopták a vadiúj WC-kefét. Mutassuk meg neki Khan fényképét, mire közli, hogy Khan már kereste Klausnert és szerény személyünket. Klausner egyébként egy Bikafej nevű sziklához ment. Menjünk vissza a térre, és vizsgáljuk meg a kebab árust, ott van a kefe! Kérjük meg a túlföldi kofa srácot, hogy segítsen visszaszerezni, cserébe adjuk neki a labdát. Ismételjük el a kebab árusnak a srác tanácsolta szavakat, mire az egy nagybökővel ered utánunk. Menjünk vissza a sráchoz, kérjük el a kefét, és vigyük vissza a klubba. A kapott kulccsal nyissunk be a WC-be, majd ismét a kulccsal nyissuk ki a törülköző



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

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

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



Khan kétségtelenül profi: tudja mivel kell embert gázolni.

táshoz adjuk oda a türiülközötekerestet.

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

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

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



Guido ezt már fújhatja.



A csörlővel kiszakíthatjuk az ódon ajtót.



"Hát ezt ki nem tudja megcsinálni?"

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

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



George, mint csatornapatkány.

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

sok között. Eklund végül lelövi Khant, ekkor gyorsan húzzuk meg a vészféket. A lezuhanó csomagok maguk alá temetik Eklundot, így távozhatunk a vonatról.

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

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

broken sword

Kiadja:
Virgin



486/66
8MB RAM
SVGA
2XCD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

A kézzel rajzolt kalandjátékok egyik legjelesebb képviselője.

97%

Az újabb rejtékajtó mögött egy ősi faliszőnyegre bukkanunk.

Ismét Párizsban George, Nicole és André összerakja a talált részleteket, melynek eredménye: Bannockburn, egy kis skót falu. George és Nico azonnal odautazik. A vonaton menjünk ki a kabinból, ám a folyosón Guidoba botlunk. Ekkor George-nak eszébe jut, hogy a kalauz is ismerős volt: Eklund volt az, az áldoktor. Menjünk vissza, ám Nicole és a szemben ülő idős hölgy ekkora már eltűnik. Nyissunk be a szomszédos kabinba, és meséljük el a részeges utasnak a Nicole-lal történeteket, aki így majd segít kimászni a tetőre. Araszoljunk hátra, a postakocsishoz, és mászunk le az oldalán. A kocsiiban épp dulakodás folyik Khan és az Új-Templomo-

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

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

A SZÁMÍTÓGÉPES SZEREPJÁTÉKOK EVOLÚCIÓJA

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

stuff volt lepedőnyi térképekkel és néhány megfejthetetlen találozókérdéssel, de annak idején... Nos, jópár



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



Így indul a nagy kaland.



hétre odaragasztott a TV elé (nem monitor, TV! Hiába, a régi szép idők...). Románcom a szerepjá-

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

ta a Földet uraló mamutvállalatok vezetőinek jókedvét...

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

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

Nugget felé három utassal a fedélzetén.

A KÉTÉVES FEJLESZTÉS MEGHOZTA GYÜMÖL

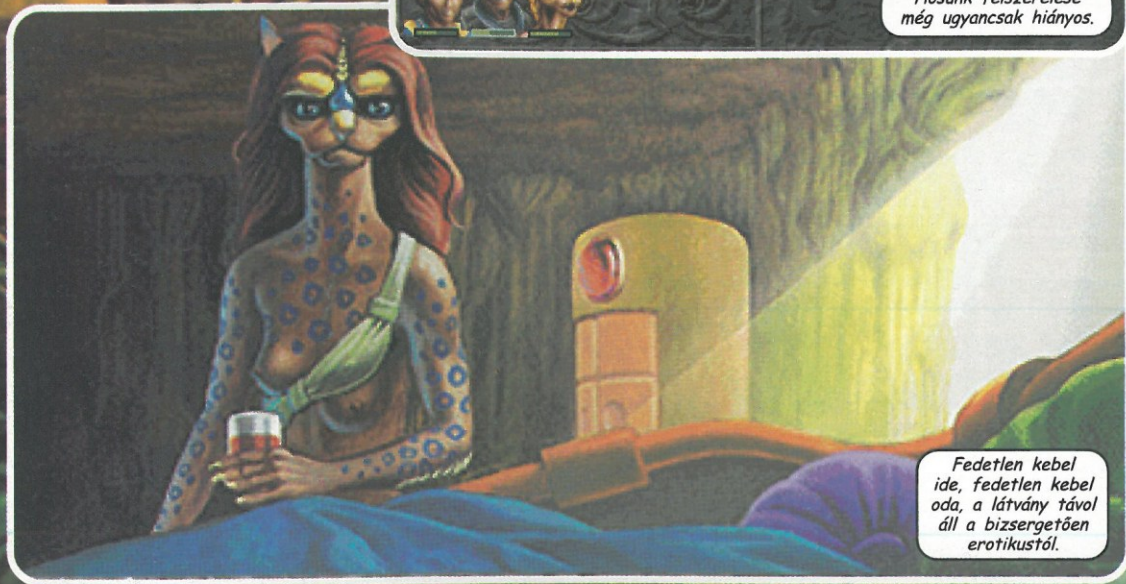


Hősünk felszerelése még ugyancsak hiányos.

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



A Mocsári Kaffantók mindent elspró rohama.



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

hamar megunja az ember a labirintusokban való mászkálást, a végeláthatatlan térképezést és a tömött sorokban rohamozó, meglehetősen fantáziaszegény szörnyeket. A legtöbb ilyen jellegű programból pont a lényeg maradt ki: egy idegen világ és kultúra megismerésének lehetősége, a szabadon alakítható történet, s nem utolsó sorban az önálló egyéniséggel, sajátos múlttal megáldott, igazán ÉLŐ szereplők. Nem mondom, akadt egy-két ígéretes próbálkozás (gondoljunk csak a fantasztikusan hangulatos Amberstar sorozatra), de a softwaregyártó cégek többsége megakadt a lineáris történeteknél, ötletlen világoknál és ál-heroikus szereplőknél. Már régóta várok egy számítógépes szerepjá-

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

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

** Változatos grafikai megjelenítés **

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

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



Festői táj festői hősökkel...

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

Amberstarban is bevált... Az alapötlet meglehetősen egyszerű: a nagyobb városokban, házakban máskálva felülnézethől látjuk hősiünket, míg a különféle labirintusokban, illetve érdeke-

Apropó, eltévedés! A játék készítői igen kellemes autómapp funkcióval is ellátták művüket, így a térképrajzolás sem kell szöszmötöl-nünk. A harc körökre osztva zajlik egy négyzethálós taktikai térképen, így a program végigjátszásához nem szükségesnek sem emberfeletti reflexek, sem pedig garantáltan ütészálló keyboard.

** Életszagú szereplők egyedi jellemmel és viselkedéssel **

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

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

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

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

ÉRTÉKELÉS

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

ŐMUNKA LCSEJT!

ján pont megfelel ezen, meglehetősen szigorú elvárásoknak.

AZ ÍGÉRETEK ÉS A VALÓSÁG

** Eredeti történet és profi kivitelezés **

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

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

"Ez fájni fog, apafej..."



Rainer casts Fireball with fire-rod

Ezek a macska-lények már kezdenek unalmassá válni.



Egy ilyen pofás kis boltba öröm betérni.

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

albion

Kiadja:
Blue Byte

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

91%

TROLL

KÉPREGENYTÁR

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



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

**CSAK
NALUNK!**



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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját 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)

CD ÍRÁS

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!
Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával!

2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.720,-
28800 MWAVE faxmodem + hangkártya + üzenetrögzítő egyben	19.840,-
VIDEO STREAMER (3GB/180perc)	12.640,-
Creative Sound Blaster 16 IDE	12.160,-
Wave Blaster Sound Blaster-hez	7.600,-
Gravis Ultrasound 16 OEM	10.560,-
8x-os sebességű CD drive	15.600,-
850 Mb Quantum IDE Winchester	20.160,-
8 Mb/32 Mb/70 nS RAM module	6.400,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

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

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

Teljeskörű szervizszolgálatással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready
COMPUTERS

Kérd részletes
árlistánkat
üzletünkben!

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

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

DX4-133 93.000 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 840 MB HDD
1MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház
PENTIUM 100 139.000 Ft + ÁFA
16 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD
2 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház

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

Áraink az áfát nem tartalmazzák.

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

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

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST
GYAKORLOTT ANIMÁTORRT ÉS
PROFI PROGRAMOZÓT.**

**A REFERENCIAMUNKÁKAT
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!**

MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!



Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűségű olvasónk!

Akciókkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL
kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.

Jó választásodat számok bizonyítják:

ELŐFIZETÉSI DÍJ:
1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKÁRTYA**, amely birtokában
negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén
3, 6, illetve 12 alkalommal

5.76 %

árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a
CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLTATUNK-től is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Cimezz pontosan, hogy biz-
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag is
megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgáltatótól rendelsz, mel-
lőled a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy is
engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.

Rejtvény

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

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

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

**Gyűjteményem
számára**

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

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

**PIKTOGRAMOK
BY
OLVASÓK**

Vass Gábor / Dunaújváros

MARIO



Kovács Péter / Budapest

MANGA!



Kiss György Péter / Hódmezővásárhely

576
KByte

Csetkovics Jenő / Ágfalva



Hajnal Tibor / Gyöngyös



Andresik Zsófia / Budapest / 7 éves

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

az

X-ek!

X-Men a képregény!
Kéthavonta az újságárusoknál!

Ön jogtisztá szoftvereket használ?

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

SZOFTVERAMNESZTIA '96

Konzultációval egybekötött szakmai fórum

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

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

KÉRDÉSEK és TÉMAKÖRÖK:

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

Időpont: 1996. november 5.

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

Részvételi díj: 5 900 Ft/fő

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

Jelentkezés és bővebb felvilágosítás:

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

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





A gyengébbek kedvéért:
Bud Tucker in Double Trouble magyar változata. Ragyogó grafikú szellemes, „plhent agyú” jédumájú, magyarul szövegeltő kalandjáték.



TOLNAI VILÁGTÖRTÉNELEM

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

CSAK A COMPAIR '96 ideje alatt:

8.790,-

COMPAIR '96 A pavilon 203

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



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

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

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

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



**VISZONTÉLADÓK
JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK ÚJ
KEDVEZMÉNYES AR-
KONSTRUKCIÓKKAL ÉS
BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**



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

CD meghajtók

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

Hangkártyák

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

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

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



MIXIM

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

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

10 CD-ROMs

Minden idők talán legnagyobb sikerű CD-válogatása:

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

MEGAPAK 6
The Ultimate Game Bundle

7.680 Ft

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

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



Az utolsó "lecke" a sasoknál.

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

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

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

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

Az úszás animációja egyszerűen tökéletes.

TANULJ AZ ÁLLATOKTÓL!

POCAHONTAS



Pocahontas figyelmezteti Johnt a fűzfánál.

kettőjük csapatmunkája. A játék legelején például Meekoval kell legurítanunk egy szikláról egy követ, amin Pocahontas aztán felmászhat. De ha

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

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

Az állatok néhol csak a jelenlétükkel adnak tippet.



A szarvastól futni tanulunk meg.



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

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

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

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

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

pocahontas Kiadja: Disney Interactive

SEGA MEGADRIVE

82%



CIMKÉLT LAPOK

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

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

SEGA RALLY (SATURN)

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

LOADED (SATURN)

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



bot leütve a pauszált képernyőn egy cheat menü jön elő.

ADIDAS POWER SOCCER (PLAYSTATION)

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

ALIEN TRILOGY (PLAYSTATION)

Kódszónak a következő mondatot adjuk meg: 1G0TP1NK8C1DB00TSON. Hatására a címképernyőn megjelenik egy cheat opció is.

CHAOS ENGINE (SNES)

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

NIGHT WARRIORS (SATURN)

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



Könnyedén mutathatunk be "Lánc Combokat" ha Auto Guard módban indítjuk a küzdelmet, és játék közben mind a három ütés vagy rúgás gombot egyszerre nyomjuk le. Extra gyorsra kapcsolhatjuk a játékot a következőképpen: az options menüben álljunk rá a Turbo Speedre, és üssük le az X, X, jobb, A, Z gombokat. Ezután akár 8-as sebességre is felállíthatjuk a küzdelmet.

PANZER DRAGON (SATURN)

Pályaválasztás:

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

Sérthetetlenség:

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

R 0. Epizód:

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

Örök continue:

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

Új fegyverek:

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

Normál lövés:

- X-hagyományos 1415
- Y-sorozat 5585
- Z-legerősebb 7823

Célkövetés lövés:

- A-hagyományos 6251
- B-közepes
- C-legerősebb

Normál megnyerés:

A főmenünél üssük be: fel, fel, le, fel,

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

Nehéz megnyerés:

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

Wizard Mód:

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

Space Harrier Mód:

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

Sárkány Mód:

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

PANZER DRAGON ZWEI (SATURN)

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

Dupla Sebesség: a címképernyőn



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

DOOM TROOPERS (MEGADRIVE)

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

MEGA MAN 7 (SNES)

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

- 1415
- 5585
- 7823
- 6251

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

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

FINAL FIGHT 3 (SNES)

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



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

GUARDIAN HEROES (SATURN)

Pauszáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az X, Y, és C gombokat a következők valamelyikével együtt:

R+Start: Egy helyszínt előrelépni.

R+A+Start: Két helyszínt elprelépni.

R+B+Start: Három helyszínt előrelépni.

R+C+Start: Négy helyszínt előrelépni.

REVOLUTION X (SNES)

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

SEPARATION ANXIETY (SNES)

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

SHELLSHOCK (PLAYSTATION)

Kezdjük el játszani, majd lépünk ki Start + Selecttel. Ezután a főcímképernyőn üssük be: fel, fel, fel, le, le, le, jobb, jobb, háromszög. Egy hang fogja jelezni a ténykedésünket, hatására pedig ha majd elfogy az energiánk, újra fog töltődni.

Debug menü: a címképernyőn üssük le a fel, le, bal, jobb, le, le, jobb, jobb és négyzet gombokat.

JUDGE DREDD (SNES)

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

NOSFERATU (SNES)

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

GUN GRIFFON (SATURN)

Örök muníció: a címképernyőn, ahol a "Press Start" feliratot olvashatjuk, üssük be: B, B, B, C, Start.

Az ugró energia nem töltődik: Ugyanannál a "Press Start" képernyőnél üssük be: fel, jobb, le, bal, Z, Start.

RETURN FIRE (PLAYSTATION)

Nem elég nehéz a játék? Mit szól-

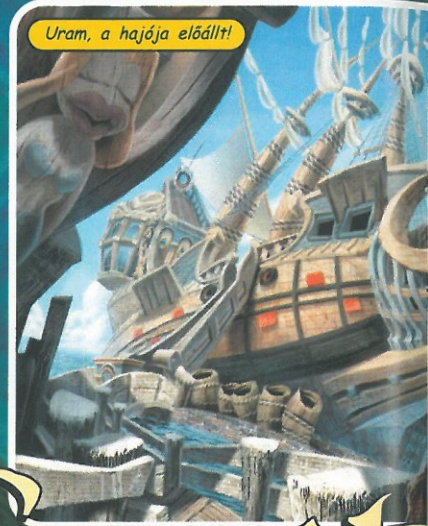
Nem tudom, kinek mit jelentett kiskorában a Muppet Show című műsor a tévében (már akik látták egyáltalán), de én személy szerint rajongtam érte. Furcsa mód mégis a stábilista maradt meg bennem a legjobban: a "mindezeket összerendezte: Andor Péter, szakértő... az nem volt" és hasonló kiszólásoktól akkoriban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

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



Miss Röfinek kocsikázni szottyant kedve...

nekünk, ha hajlandóak vagyunk áfonyás pitéket löni a martalóccok képébe. Vágyunk bele, de vigyázzunk a gyanútlan járkelőkre, mert ha eltaláljuk őket, Pop berzenkedve csökkenti bérünket. Ha elég pénz jött össze, lépünk át Monsieur Edouardhoz, a divattervező lóhoz, és vegyük meg egyik



Uram, a hajója előállt!

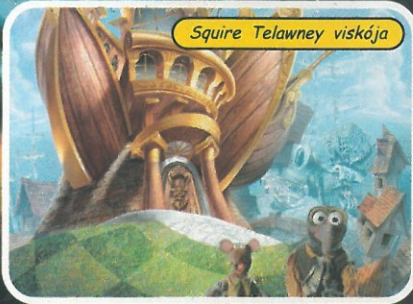
kell megijedni. Annál is inkább, mivel Stevenson, a papagáj mindig segítségünkre áll hasznos tanácsaival - ráadásul a megszerzett tárgyait is hajlandó a szárnyai alá venni, szó szerint.

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

FELADATUNK LESZ TÖBBEK KÖZÖTT...

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

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



Squire Telawney viskója

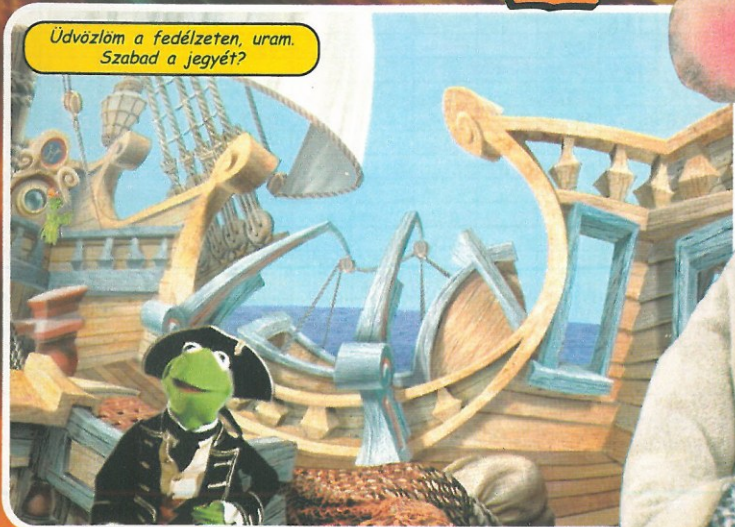
séggvetésével akármilyen játékkategóriában megállná a helyét.

AHOL A KALAMAJKA KEZDŐDIK

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



Na akkor most ez Breki vagy Dagobert bácsi?

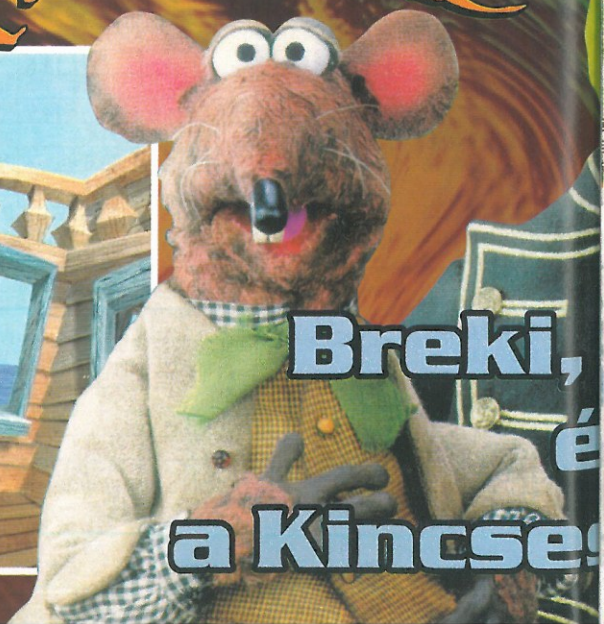


Üdvözlöm a fedélzeten, uram. Szabad a jegyét?



AZ meg mi ott középen?

Muppet TREASURE ISLAND



Breki,
 és
a Kincses

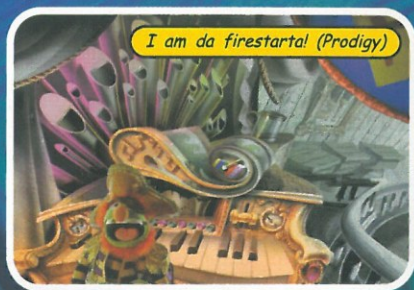
modelljét. Ha a hihetetlen izgalmak után kikapcsolódnak a kedvünk, elmelehetünk a Spyglass ivóba - ahova csak a ruhánkhoz illő "félszem-fedő" kiválasztása után léphetünk be -, és különböző hangszereken játszhatjuk el kedvenc nótáinkat (ne feledjük, a játék gyerekeknek készült). Ha kipihentük magunkat, induljunk Foyer háza felé, ahol a

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

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

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

A szigeten célunk természetesen a kincs megtalálása lesz. Először

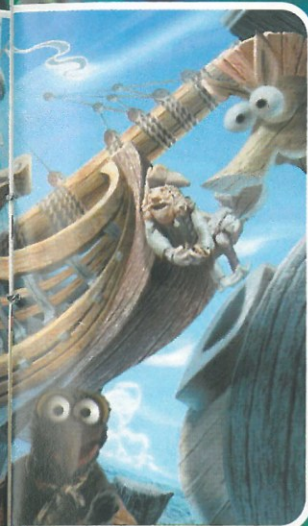


I am da firestarta! (Prodigy)

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

'96 EGYIK LEGJOBB (K/BE/MEG)-VÉTELE

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



A játékban színesbőrűek is játszanak (nem sértésnek szántam)



Akkor most a miénk az arany, vagy nem?



Ágyúnk már van, csak az ellenfél hiányzik.

rakjunk össze egy színes kövekből álló iránytűt. Az égtájakat jelző köveket a négy fő helyszínen kell összeszedni, de ha valamelyik nem lenne meg, azt itt, a szigeten is megtalálhatjuk. A következő lépés Flint pénzes játékának megoldása lesz, ahol a nyílakra kattintva kell az aranyakat a tábla közepére mozgatnunk. A kincsesbarlangba lépve ládák és koponyák segítségével kell megfejtenünk a titkos jelszót. Így juthatunk be Benjamina királynő kunyhójába, ahol a tükröt keretező kagylókat nyitogatva kell megkeresnünk a királynő kedvenc pár gyémántját.

Ha megtaláljuk őket, szabad az út a kincsesbarlangba! Ha kiörömködtük magunkat, vigyük a kincseket a Hispaniolára, amelyen azonban a kalózkok átvették a hatalmat. A problémát úgy oldhatjuk meg, hogy kókuszdiókkal csapkodjuk

muppet t.i. Kiadja: Activision



486/66
8MB RAM
WIN95
SVGA
CD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

A tévés nevetetők jubileumi játéka.
Nem csak gyerekeknek!

91%

Miss Röfi, Gonzó
és a többiek
és Sziget felfedezői!

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

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

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



Ne kíméljük a farkasfejű dögöket!



Egy ilyen förmedvény ellen elkél a golyószóró.

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

Az akció nem fog csalódást okozni senkinek: igazi dooms pályák, teli kapcsolókkal, liftekkel, csapdákkal, szétörhető edényekkel. Természetesen fegyverekből sem lesz hiány: van machette, pisztoly, M60-as géppuska, bomba, lángszóró, melyek mind-mind a gyilkolási ösztöneinket fokozzák. De még van továbbá varázspálcá is, amivel az ősi energiákat is harcra állíthatjuk. Csakis rajtunk múlik tehát, megmenekül-e az emberiség.

exhumed Kiadja: BMG
SEGA SATURN
91%

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

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

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

csontvázharcosává válik, aki gonosz szándékaihoz bárkit a saját képére tud formálni, és a szolgájává tud tenni. Ezzel szemben Justin herceg egy még különösebb képességre tesz szert: energianyalabokat tud külön a testéből. Ettől a naptól fogva LightStar herceg lesz a neve, s immár csak-



Jól megtermett jegesmáci.

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

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



A csontvázak szív-köveit vegyük fel, különben újraélednek.

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

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

szint második felétől várnak ránk igazi kihívások, amikor a plafonól lógva kell máskálnunk. Itt azonban a program hirtelen, minden átmenet nélkül keményít be, olyannyira, hogy rögtön el is vesztettem az összes életemet.



A 3D-s részek is egész pofásak.

skeleton warriors Kiadja: Virgin
SEGA SATURN
79%

SKELETON WARRIORS



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

OLYMPIC SOCCER

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

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

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

BENYOMÁSOK

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



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



NÉHÁNY EXTRA

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

A TÉVÉS KÖZVETÍTÉSEK JOBBAK VOLTAK!



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

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



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

olympic soccer Kijadja: US Gold



486/66
8MB RAM
(SVGA)
2XCD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

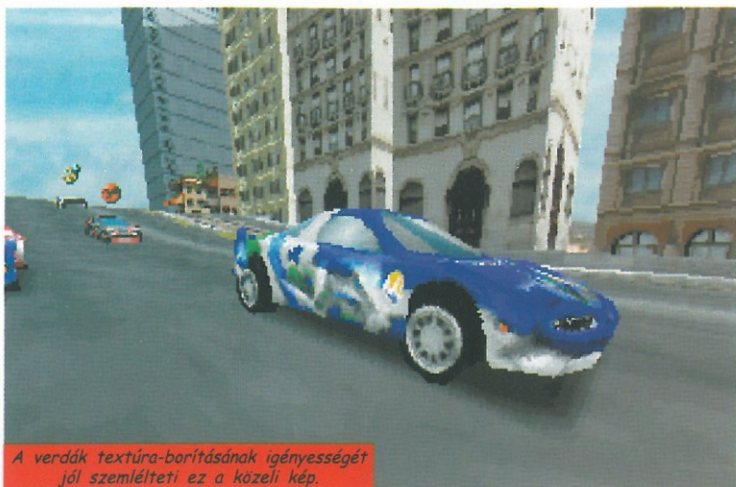
Válami van, de nem az igazi.

80%

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

AMI VÁLTOZOTT

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



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

SCREAMER

ORRHOSSZAL A NÉPES MEZŐNY ELŐTT!



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



Gyorsításnál, fékezésnél, megcsúszásnál látványos füstfelhő csap fel a kerekek alól.

kanyarbevételek, abszolút sérülésmentesség, a fizika szabályainak arcuclsapása, meg ilyenek), ezért a szimulátor-rajongók kegyeit nem túlzottan élvezte. A milánói székhelyű fejlesztőgárda (akik időközben Grafitti-ről Milestone-ra "olaszosították" a nevüket) ezúttal változtatott politikáján: a szimulátorokra jellemző élethű megoldások is helyet kaptak a játékban - és ez nagyon jót tett neki!

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

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

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



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



A visszapillantó tükör tanúsága szerint előről és hátulról is szorongatnak bennünket.



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

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

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

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

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

ugyan nem láttam, de néhány félkerekű "majdnemborulást" jópárszor átéltem, illetve megszemléltem.

Audióvizuális, azaz hangis képi megvalósításban is ráver az elődjére. A textúrák

ÖSSZEGZÉSKÉPPEN...

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

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



Ebben a sártengerben elkél a négykerék meghajtás.

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



Ennek a kanyarnak lesznek könnyebb sérültjei...

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



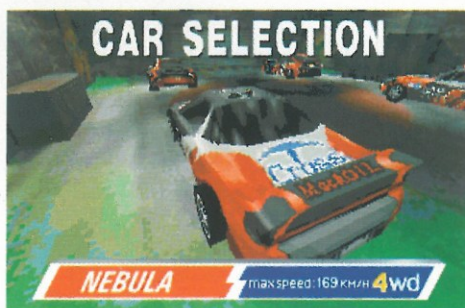
Hollandiában kissé szokatlan látvány: másfél méteres hó a szélalmok tövében.



1. Újítás: saját szájíz szerinti beállítás, tuningolási lehetőség.



2. Újítás: osztott képernyős játék lehetőség 2 játékos üzemmódban.



3. Újítás: 3D-s modellek segítségével történő autószerelés.

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

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

screamer 2

Kiadja:
Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Elfogultság nélkül állíthatom, hogy megszületett az idei bajnok.

94%



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

A Keio 2 Flying Squadron csakis azoknak ajánlható, akik imádják a japán rajzfilmeket, és akik még nem múltak el 10 évesek. Sajnos a játék első, Mega-CD-s részéhez nem volt szerencsém, így a pontos előzményeket nem ismerem, ám azt hiszem nem is fontos.

A lényeg, hogy Rami-val, nyuszifüles kislánnyal most egy kincsvadászatra indulunk. A történet ott kezdődik, hogy Dr. Pon - aki leginkább egy macskóra hasonlít - Edo City romjai között rálel egy kincsés térképre, és mellette egy varázsgömbre. Dr. Pon a térkép segítségével rögtön a maradék öt gömb keresésére indul. Eközben Himiko - egy ősi birodalom ki-

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

Amilyen rémisztő az Iménti történet, olyan "véresen komoly" ellentelekre számítsunk a játékban is. Az oldalra scrollozódó pályákon többek között macikkal, egerekkel és félelmetes sumo birkózókkal fog meggyülni a bajunk. A fegyvereink szintén nagyon "ijesztők": a ládákra ráugorva esernyőket, kalapácsokat, és íjjakat kaphatunk. Az esernyő egyébként kinyitva még ejtőernyőnek is használható.

A játék készítői között biztos hogy nem volt pihent agyakkból hiány, az abszolút mesészerű világban sokszor akárhogy erőlteti az ember az agyát, nem tud rájönni, mi is akar lenni az a



Rami egész jó erőben van.



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

rádásul roppant aranyos hangok tartoznak, Rami például hangos "Gotchal!" vagy "Beat it!" felkiáltással nyugtatja, amikor ráugrik egy-egy ellenfére.

Az akció végül is nem nehéz: mind a máskálós, mind a sárkányos, repülő részeknél csak egy a dolgunk: gyűjteni az arany-

nyuszikat, és likvidálni az ellenfeleket. Bár egy találat esetén Rami rögtön elhalálozik (kivéve ha van nála valamilyen tárgy), a játék mégsem jelent túlzott kihívást, gyerekeknek feltétlenül ajánlható.

gépezet, vagy akármi, ami a képernyőn van. A grafika egyébként tündéri, csak az volt a gondom vele, hogy a nagy színkavalkádba sokszor úgy belekápázott a szemem, hogy atig tudtam kivenni, mi is történik. Az animáció viszont tökéletes, tisztára rajzfilm az egész. Hűsönök például grimaszol, ha felvesz egy nehéz tárgyat, az ellenségeknek kigúvad a szeme, ha megtaláljuk, stb. Ezekhez a mozzanatokhoz

keio 2

Kiadja:
JVC

SEGA SATURN

78%

THE STORY OF THOR 2



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

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



Akár a legjelentéktlenebb szereplővel is beszélhetünk.

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

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



Kavargó szellemünk munkában...

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

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

story of
thor 2

Kiadja:
SEGA

SEGA SATURN

84%

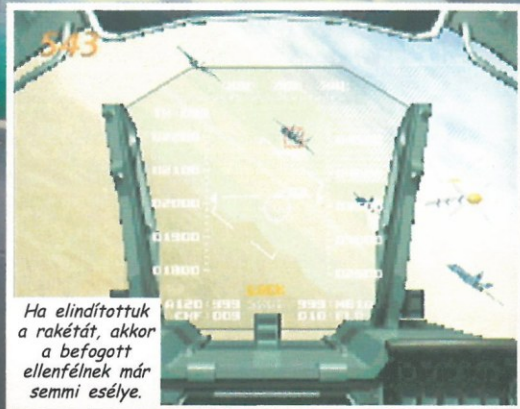
RAGING SKIES

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

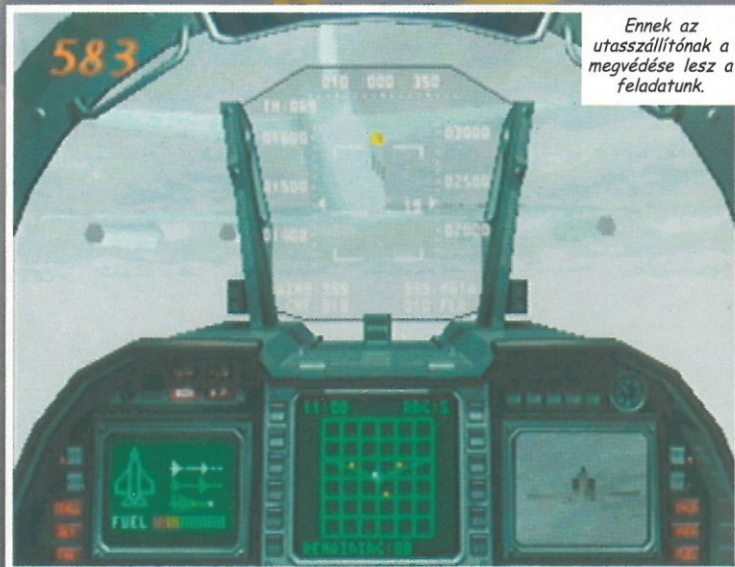
légicsatának lehetünk szemtanúi, aztán jön maga a játék, és vele együtt a csalódás.

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

a színükben érzékelhetünk eltérést, de legalább a tereptárgyak szépen kimunkáltak. Az ellenséges gépek kidolgozása azon kevés dolgok közé tartozik, amik a játék javára írhatók, s azok mozgatása is tűrhető. A saját gépünk viselkedése is elég reális, nem lehet képtelen mozdulatokat véghez vinni, és ha ütközünk valakivel, az természetesen azonnali lezuhanással jár. A sebesség azonban, csakúgy mint a Top Gun-nál, itt is túl lassú. A játék során többféle géppel is repkedhetünk, és a fegyverarzenál is kielégíti minden igényünket. Mindez még szépen is hangzana, ám sajnos az összképet az unalmas játékmenet rontja el. Igaz ugyan, hogy a küldetések között van védelmező feladat is, de a lényeg gyakorlatilag mindenütt ugyanaz: fogd be az ellenséges repülőt, és lödd ki. Nincs szükség különösebb stratégiára, csupán egy kis ügyességre, és főként türelemre. A legfőbb pozitívum, ami végül is a két játék közül a Raging Skies oldalára billenti a mérleg nyelvét, az a



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



Ennek az utasszállítónak a megvédeése lesz a feladatunk.

linkelhetőség, hiszen egymás ellen azért mégiscsak izgalmasabb a légicsata.

raging skies

Kiadja:
Asmik

PLAYSTATION

72%

TOP GUN FIRE AT WILL

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

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

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

Mindössze két nézet - egy belső és egy külső - áll a rendelkezésünkre, a táj pedig igen csak elnagyoltan van kidolgozva. A gép viselkedésének a valósághoz semmi köze, egy-egy kormánymozdulatra a repülő úgy fordul, mint egy robot, olyan manővereket vihetünk véghez, amik a valóságban páros lábbal rúgnák fel a fizika összes létező törvényét. A sebességről pedig csak annyit, hogy ha igazából így "szárguldana" egy F14-es, akkor még egy első világháborús duplaszárnyú is könnyedén leszedné.

Unalom tükröződik egyesek arcán, csak a nőnemű stréberek éberek.



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

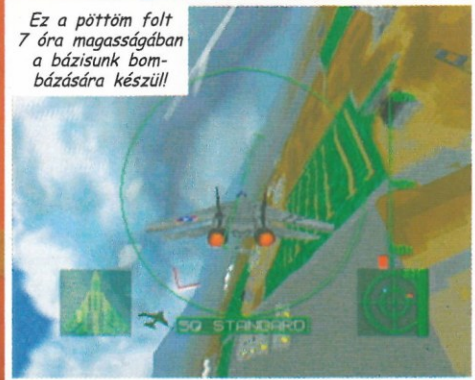
top gun

Kiadja:
MicroProse

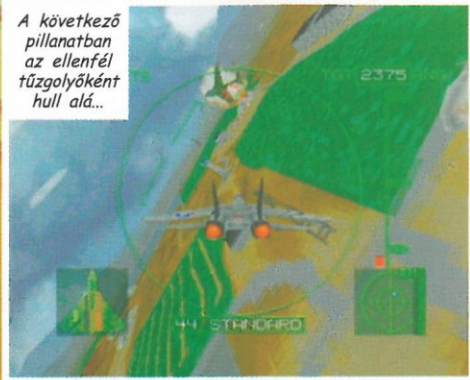
PLAYSTATION

65%

Ez a pöttöm folt 7 óra magasságában a bázisunk bombázására készül!



A következő pillanatban az ellenfél tűzgolyóként hull alá...



AKCIÓ ÉS SEMMI MÁS

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

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

A HADJÁRATOK

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

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

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

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

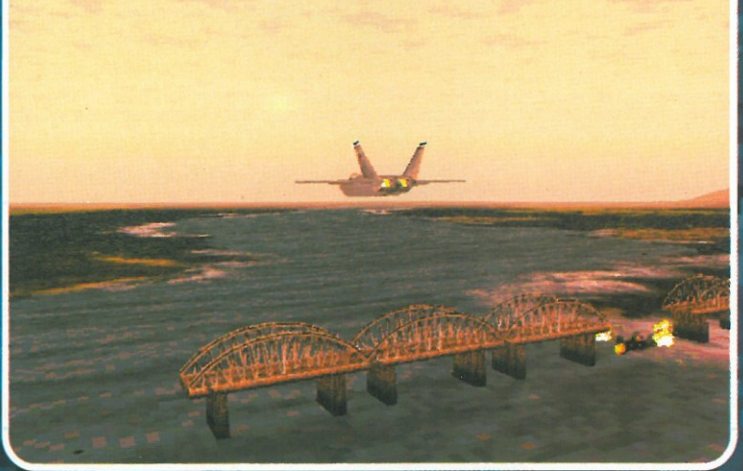


Támaszpontunkat magunk mögött hagyva indulunk a sivatagi bevetésre.

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

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

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



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

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



A háttér részletességére egy panaszzsavunk sem lehet.

Békés sziesztázás a légi támaszponton.

BILLENTYÜTENGER HELYETT

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

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

BILLENTYÜTENGER HELYETT

Kötélékben repülve haldós csapás az F22.



F22 LIGHTNING II

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

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

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

SEBESSÉGGEL AZ ÉLMEZŐNYBE!

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

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

KÖTELEKREPÜLÉS

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

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

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

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

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

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

Rakéta indítása oldalnézetből...



...és szemből.



sával kikapcsol. "N" váltogatja a tájékozdási pontokat, "H" pedig azonnal hazafordítja a gép orrát.

A LÉGIHARC

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

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

Tobzódhatnak a HUD-on a lehetséges célpontok.



f22 lightning 2

Kiadja:
Novalogic



486/100
8MB RAM
SVGA
2X CD
SB

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA

Aki a repülési élményt
részesíti előnyben, az
mozduljon rá!

92%

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



MAXIMÁLIS LÁTVÁNY

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

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

helyszínek, új speckók, és az eredeti tíz mellett négy új szereplő is vár ránk. A küzdő felek a legkülönfélébb helyekről jöttek: van köztük zombi, vámpír, succubus, big foot, farkasember, egyszóval mindenféle szörny, amit el lehet képzelni. A játék legfőképp a képregényes stílusú grafikájával

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



NIGHT WARRIORS

Lehet egy dimenzióval kevesebb?



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



A SPECIÁLIS MOZDULATOK

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

AZ EREDETI ARCADE VERZIÓ

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

night warriors Kiadja: Virgin

SEGA SATURN

92%

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

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



meit) a leleskedés nagymestere, a szegolyóját golflabdaként is tudja használni, s így a távolabbi tágokon is körbe tud kukkantani. Ő a titkos helyiségek felderítője.

Oblina (a legmagasabb, és aki

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

Az említett mozdulatokon kívül mind egyik hősünk tud ugrani, szemetet hajigálni,

AAAAHH!!!

REAL MONSTERS

Nem találunk szavakat!

Van amikor hőseinknek van okuk ijedelemre... (SNES)



Ickis golfozni készül Krumm szemével. (SNES)



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

ló platformok, kapcsolók, megmászható kötelek, csapdák, főellenségek, stb... A játék egyediségét az adja, hogy egyszerre három szörnyet irányítunk, s persze mindegyikkel más-más dolgot

tehetünk, a következő dolgokat tudjuk tenni:

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

gyébként nőnemű) a magasabb helyekre tud könnyedén feljutni, méghozzá úgy, hogy a társaiól épít magának tornyot.

Az említett mozdulatokat SNES-en billentyűzetkiosztástól függően külön gombbal tudjuk végrehajtani, hőseink között pedig az L és R gombokkal tudunk válogatni. Bonyolultabb viszont az irányítás MegaDrive-on, ahol alapkiszerezésben ugyebár

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

hangulathoz, ám a játékmenet szürkesége miatt összképileg egy erősen átlagos platformjátékkal van dolgunk.

A magasabb helyekre szörnyeink így jutnak fel. (MD)



Már megint egy munkanap! (MD)



A kiömlő szennyvíz-csatornáknál ügyeljünk! (MD)



aaahh!!! Kiadja: **real monsters** VIACOM

SNES / MEGADRIVE

71%



EGY ÁLOMSZÉP JÁTÉK A SONIC TEAM-TŐL

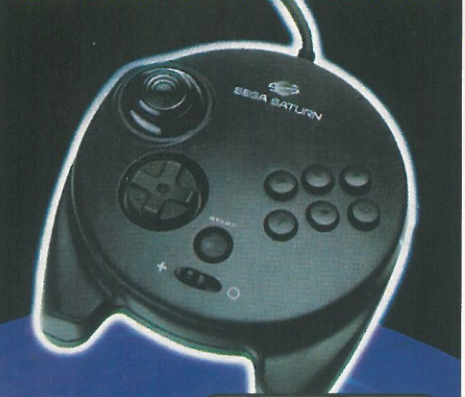
A Super Mario 64 fergeteges sikere óta a Sega már régóta a Sonic Team új játékát, a NIGHTS into Dreams-et ígerte a megfelelő válaszlépésnek. Szemet gyönyörködtető grafikát, 100%-os 3D-s mozgásszabadságot ígértek, s mindehhez az új, analóg joypadet. Nézzük mik valósultak meg ebből.

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

kiszabadítanunk a megmaradt energiánk segítségével, és a "bőrébe bújva" máris megkezdhetjük a csodálatos repkedést!

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

3D CONTROL PAD



A Nights használja elsőként az új joypadet!

NIGHTOPIA

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



Itt válogathatunk az álmok közül.

nak rémisztő szellemekké, míg Clarist (a lányt) egy színpadi meghallgatáson érnek hasonló élmények.

Hőseink menekülőre fogják a dolgot, így jutnak el Nightopia-ba, ahol a kellemes álmok zajlanak. Ők lettek kiválasztva, hogy megmentsek ezt a gyönyörű világot, a gonosz varázslótól, Wizeman-tól. A gazfickó és a csatlósai el akarják lopni az emberektől



Ha gyalog vagyunk, óvakodjunk az ébresztőórás tajásoktól.

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

A KÜLDETÉS



A szalagos manővereket a gép külön pontozza.



Az első pálya fágonszát a fejtől kell kiszabadítanunk.

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

A cél: összeszedni a kék gömböket, s ezekből megfelelő számút a börtönkhöz eljuttatni. A tárgyakat felszedni átrepülve rajtuk, vagy hurkot (paraloop) csinálva körülötük tudjuk.

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



A karikákon átrepülve plusz pontokat kapunk.

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

AZ ÁLOMVILÁG

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



Néhol hátsó nézetből kell NIGHTS-ot irányítanunk.

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

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



A gömbök ketreceit törjük szét.





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

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

A 3D CONTROL PAD

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



Elliottal itt már csak a várat kéne megtalálnunk.

NIGHTS into dreams

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

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

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

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



Puffyt lökdösve még a berendezés is ripityára tör.

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

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



Ezen a képen jól érzékelhető a 3D.

AZ ÖSSZEHATÁS

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

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

Az új joyppaddal az irányítás is fantasztikus, hősünk viselkedése a különféle mozdulatokra és környezeti hatásokra tökéletesnek mondható. A repülés é-



Ezeket a börtönöket kell eltávolítanunk.

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



A tenger alatt NIGHTS uszonyt növeszt.

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

nights
into dreams

Kiadja:
SEGA

S A T U R N

90%



PANDORA

DIRECTIVE

EGY IGAZI REMEKMŰ

1994 őszén érkezett a boltokba az akkoriban nem sokat sejtető Under a killing Moon című játék. Azóta eltelt két év, s a Killing Moon fogalommal lett. Egyedi grafikai megjelenítését azóta sokan próbálták lekoppintani, de még senkinek sem sikerült a nyomába érnie. Nem könnyű közel tökéletes, fantasztikus minőségű és részletgazdag 3D-s megjelenítést produkálni. És még csak a játék grafikájáról volt szó. Ehhez társul Tex Murphy, a főhős eredeti stílusa, humora, és a III. Világháború utáni hangulat. És most itt a folytatás! A játék kezelése mit sem változott, a grafika még fejlődött és a mozi-részeknek is használt a gyorsuló idő. Murphy és a program hangvétele egy árnyalatnyit komolyodott, s a történet is félelmetesen jó – így a Pandora Directive napjaink egyik legjobban megkomponált kalandjátéka lett.

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

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

a killing Moon leírást, mivel a két program kezelése gyakorlatilag megegyezik.

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

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

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



Tex Murphy, magán-detektív. A főhős mitsem változott az Under a killing Moon óta.

ELSŐ NAP

Először is nézzük meg Fitzpatrik névjegyét, melyről megtudjuk a videofon számát. Az irodában a bal fiókban találjuk a kifizetetlen elektroszámológépet, a kis asztalkán egy Jacknife multifunkcionális csavarhúzó. Nézzünk le a Ritz halljába, és gyűjtsük be a kanapéről a keresztretjtvényt (jó angolulok próbálkoznak a kitöltéssel), a kisasztalról Nilo, a háziúr feljegyzéseit. Majd az utcán beszélgetünk el Chelsee-vel, az újságos lánnyal – próbáljuk megfűzni, hogy vacsorázzunk

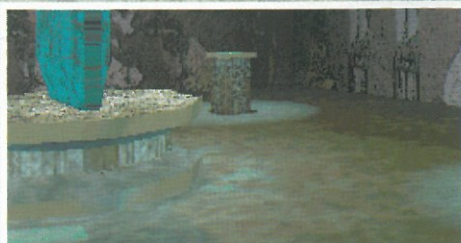
MÁSODIK NAP

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

Olykor szükség lesz meggyerő modorra, és kegyes hazugságokra.



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



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



Meleg helyzetek jéghideg pisztolycsővel fűszerezve.



David koponyájából kövér kucakok kandáknak elő.

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

HARMADIK NAP

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

Hívjuk fel Luciát, említsük meg neki a bizonyítékot, s beszéljünk meg egy találgatást Louie-nál. Fontos dolgokat tudunk meg tőle: A Black Arrow Killer évekként ezelőtt gyilkolt, de elkapták és állítólag felakasztotta ma-

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

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

NEGYEDIK NAP

Mac a rendőrségen nincs feldobva magánakcióktól, mivel egy N.S.A. ügynököt tettünk hidegre. Végül elengednek, de valaki nem illik a képbe: egy hölgy, aki néhány szót váltott suttogva Mac-kel, s ennek hatására engedtek el. Otthonunkban Lucia hív fel, s kérdez ki az ügyről. Beszélgessünk el Emilyvel és Guszal, s kiderül: Emily Thomas felsége... Azért nincs vele, mert Thomas szerint így biztonságosabb. A csomagot is Thomastól kapta egy barna papírban, s egy különleges fémdoboz volt benne, amit nem tudtak kinyitni. Gus azt is tudja, hogy a papírt a sikátorba dobták ki. A sikátorban vegyük ki a kukából az antennát, húzzuk ki, menjünk fel a tűzlepcsőn egy darabig, s szedjük le a lámpaoszlopra akadt papírt.

Analizáljuk, a bal alsó sarokban egy postai kódra akadunk. Mielőtt elindulnánk ezen a nyomon irány a tető, s vegyük fel a jelkövetőt, ami Horton zsebéből esett ki bunyó alatt. Menjünk le a csatornába, az egyik dobozból vegyük ki a vésőt, egy másik mögött némi pénzre akadunk, de ami a legfontosabb: kapcsoljuk be a jelkövetőt, s ahol a leggyorsabban csipog, ott vizsgáljuk át a falat, s a vésővel bontsuk ki az üreget. Mielőtt a rejtélyes dobozhoz érünk, egy bombát kell hatástalanítani (a zöld golyókat kicserélni a pirosra). Hazatérve kellemes társaság fogad: néhány N.S.A. ügynök. A vallatás során nem mondjuk el, hogy Thomással kapcsolatban állunk, csak Emilyt említsük, és a dobozt adjuk oda. Hazatérve ismét vendéget találunk: a hölgyet, aki a rendőrségen közbenjárt értünk. Kiderül, hogy ő Thomas lánya, s a doboz őt is feletébb izgatja... Vajon mi lehet benne? Irány a rendőrség, s Mac elmondja melyik postán adták fel a csomagot. A posta előtt egy fickó útba igazít, hogy merre találjuk Thomas jelenlegi lakhe-

lyét, s nemsokára egy házínéit kell látva tenni, azt hazudva, hogy Thomas rokona vagyunk; erre beenged. Vegyük magunkhoz a rejtvények könyvét, az íróasztalról az újságot és a széfekártyát, a fiókból pedig a levelet, melyet Elijah Wittnek címeztek, és egy CD van benne. Nézzük meg a CD-t otthonunkban, de egyelőre semmit nem tudunk kezdeni vele. Visszatérve Thomas lakhelyére egy farmert találunk a széken, s benne egy raktárház címét. Irány a raktárház, ahol Thomással találkozunk. Először N.S.A. ügynöknek néz, de Fitzpatrik neve hallatán megnyugszik, s elmeséli, min is dolgozik, amire az N.S.A.-nak annyire fáj a foga: az 1947-ben lezuhant és eltusolt UFO maradványain talált hieroglifákat fejtette meg, s miután lezárták a kutatásokat, ő titokban tovább folytatta tevékenységét. A beszélgetés nem nyúlik hosszúra, mert megjelenik az N.S.A., s Thomast lelövik. Tex élete is hajszálon múlik.



Chelsea, a kiszemelt NŐ.

ÖTÖDIK NAP

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

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



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



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

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

HATODIK NAP

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

HETEDIK NAP

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

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

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

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



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

NYOLCADIK NAP

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

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

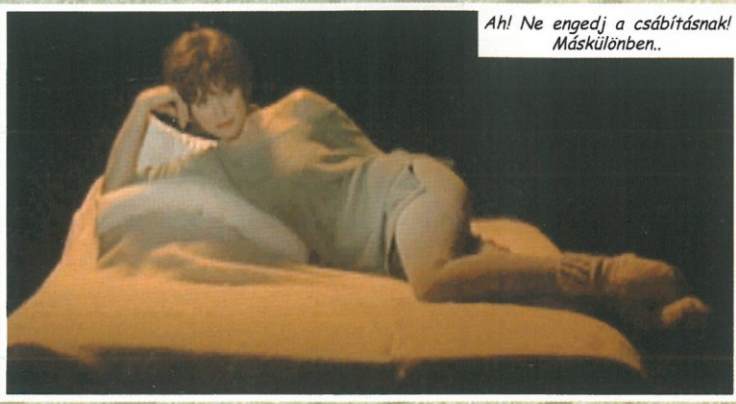
KILENCEDIK NAP

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



Samtől, a kiöregedett rendőrkopótól ismét kapunk jónéhány fejmosást.

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



Ah! Ne engedj a csábításnak! Máskülönb...

pandora directive Kiadja: Virgin
PC: 486/66, 8MB RAM, SVGA, CD, SB
88%

A világ legnagyobb, és legdrágább "vándorcirkusza" kétség kívül a Forma 1. Ebben a cirkuszban azonban nem a bohóké a főszerep, hanem a technikáé és a profizmusé. Csakis a legjobb konstruktőrök vehetnek részt, a bivalyerős autókba pedig csakis a legjobb pilóták ülhetnek be. Bizony, ki ne szeretne

a helyükben lenni, beülni egy száguldó koporsóba, pezsögöt locsolni a dobogó tetejéről, és dúskálni a csinosabbnál csinosabb nőnemű rajongók bájában. Sajnos ez utóbbit még egy játékgép sem tudja szimulálni, ám a fergeteges száguldás élményéhez immár minden PlayStation tulajdonos hozzájuthat.

S ki más biztosí-

A játék igazi csemege az F1 szerelmeseinek. Minden megtalálható benne, ami a valóságban is: az eredeti pályák, az eredeti csapatok, az eredeti pilóták. A grafika pedig valami elképesztő! Hogy mennyire a valósághoz igazodtak, elég ha a pályák kidolgozását vesszük szemügyre. Minden épület, sőt még a palánkokon a hirdetések is ugyanúgy vannak elhelyez-

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

érti a nyelvet, az hallhatja, milyen fantasztikus munkát végeztek a készítők. A Formula 1 az eddigi legjobbban kommentált PlayStation játék. A kommentátor a verseny pillanatnyi állásán kívül minden egyes koccanást, fainak csapódást, kicsúszást megemlít, sőt, ha sikerül a hibánkat gyorsan korri-



A kép jól illusztrálja a háttérrelemek kidolgozottságát.



A visszajátzás a legforróbb jelentek meg-szemlélésére hivatott.



Nagy a helyezkedés a futam első kanyarjában.

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

A legtöbb PlayStation játékot az irányítással

gálnunk, még azt is külön értékelni. Aztán még olyanokra is ügyeltek, ha például két csapatárs ütközik, akkor nem azt mondja, hogy két autó, hanem hogy például a két Ferrarit koccant.

Formula 1

Ennek láttán még Knézy Jenő is elismerően csettintene!

totta volna ezt az élményt, mint a szuperprodukciónról híres Psygnosis!

A LÁTVÁNY

A '96-os év minden tekintetben a Forma 1-é volt. A PC-sek számára megérkezett az F1 GP2, minden idők legélethűbb autóversenye. Túlságosan is élethű! Legalábbis annak, aki a játéktérmi játékokat szereti, biztos hogy azt! Nem szólva a másik hátulütőről: hogy a full grafikához

ve mint igazából. (Csupán a cigarettareklámokat hagyták ki.) A Hungaroringen például még egy magyar cég emblémáját is láthatjuk elshanni.

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

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



Látványos belső íves előzés.



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



Még együtt a népes mezőny.

akkor, ha fűre megyünk. Ilyenkor egyébként még az is jól látható, ahogy a forró gumira ráta-

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

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

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

pad a por és a fű, majd az is, ahogy pályára érve az lekopik.

A HANGULAT

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

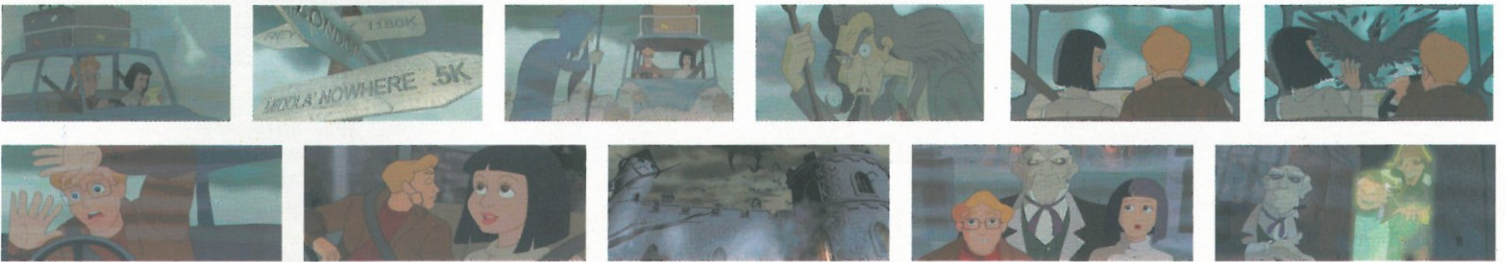
formula 1 Kiadja: Psygnosis

PLAYSTATION

91%

CLANDESTINY

SZELLEMI FEJTÖRŐ
EGY SKÓT
SZELLEMKASTÉLYBAN!



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

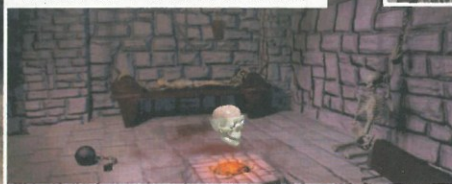
Egy hagyományos, lóugrásos feladat.



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

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

A csontváz kiszabadításához kétfajta kinzást kell a betűkből kiraknunk.



A sárkány a jól bevált túsos megoldást választja... vesztere.

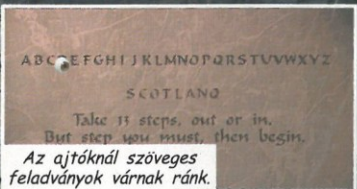


12 generációjának szellemeivel, hogy majd egy bizonyos átok alól felszabadítsuk őket. A játékmenet teljesen lineáris, tehát hiába kalandozunk a kastélyban, egyszerre mindig csak egy helyen tudunk valamit csinálni, ezt a helyet kell mindig megkeresnünk. Indulásnál például a vadászteremben (a kitömött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



szójátékos feladat a kulcs. Rímeket kell megfigyelnünk, az ABC betűivel játszadózhatunk, és ehhez hasonló dolgok. Igaz kérhetünk segítséget az idegenvezetőnktől, sőt meg is fejtegetjük akár az összes feladatot vele, de hát úgy az egész játék elveszti az értelmét. Ha eredményesen ténykedünk, a történet miadig tovább zajlik, és újabb ajtók válnak kinyithatóvá.

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



Az ajtóknál szöveges feladványok várnak ránk.

múltjával, illetve a hozzájuk kapcsolódó nevezetes eseményekkel, azoknak ajánlható a Trilobyte most megjelent ClansDestiny című játéka. A programban félkomoly stílusban olvashatunk a skót történelem jelentős eseményeiről, személyiségeiről, miközben egy kastélyban kalandoz-



Az üstben egy újabb fejtörő "rottyog".

va különféle szellemi fejtörőket kell megoldanunk.

EGY ÚJABB HAGYOMÁNYOS TRILOBYTE JÁTÉK?

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

A békáknak helyet kéne cserélniük.



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

DO YOU
SPEAK ENGLISH?

Be kell járnunk tehát a kastély szobáit, s meg kell ismerkednünk családjunk addigi

clandestiny Kiadja: EOA

PC: P60, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD-ROM

80%

COMIX CORNER



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

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

MUTANT CHRONICLES: GOLGOTHA TP

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

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

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

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

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

X-MEN 2099: OASIS TP

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

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

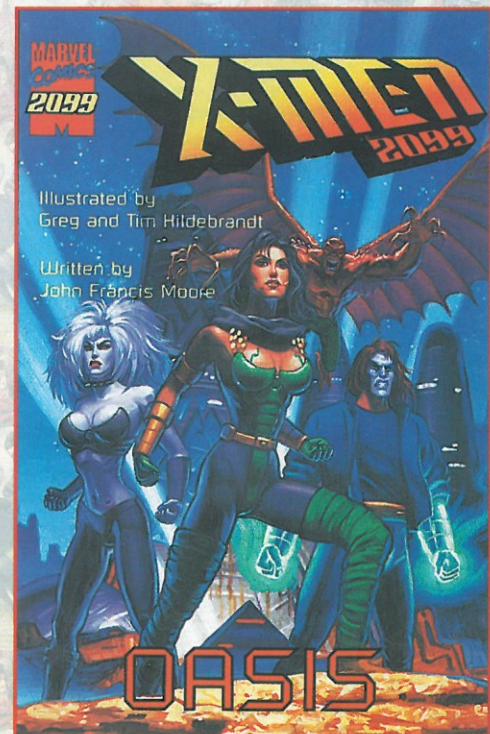
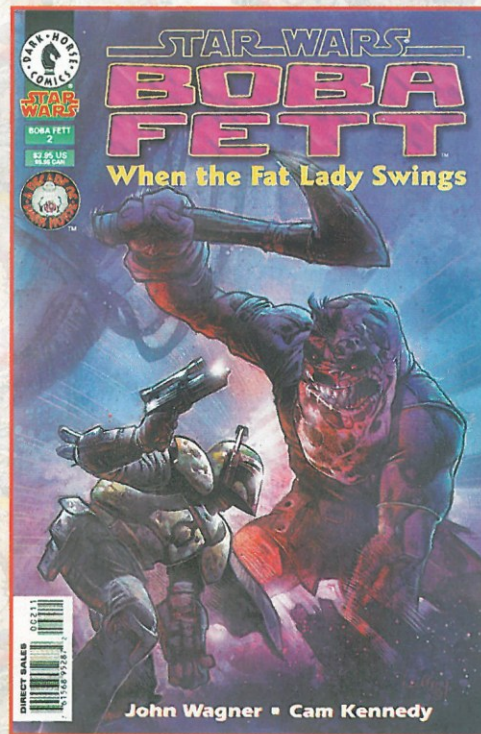
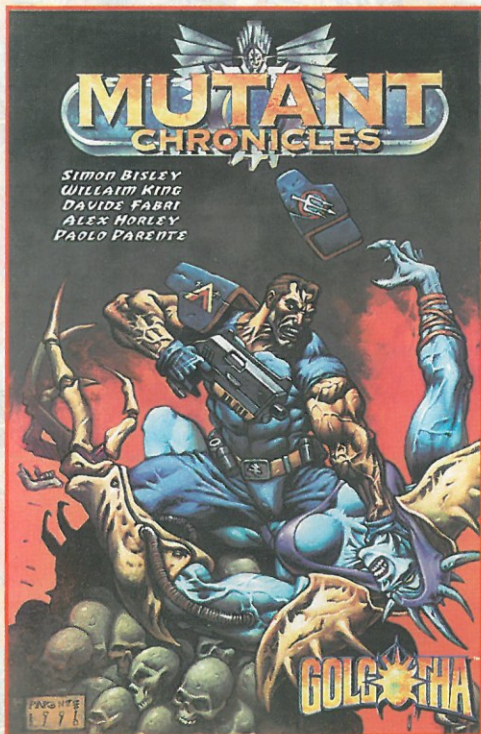
ténetek kedvelőinek bizonyára kellemes perceket fog szerezni.

STAR WARS: BOBA FETT - WHEN THE FAT LADY SWINGS

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

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

T.J.



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

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

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

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

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

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

CSEVEGŐ

Csak a szépre

pazarló, kokakolás, wrigliszpermentes időkben csak kevesen akadnak olyanok, akik értékelni tudnak egy-egy szép alkotást és nem törlik le máris a gépükre, hogy "ezmilyenégő, azul-timatemortál sokkal jobb".

C. HAVERSÁG. Nem vitatom, ma is vannak baráti körök, haveri társaságok, de így visszamelegszedve emlékezve akkoriban minőségileg és tartalmilag egy fokkal emberközelibb volt a dolog. Nem számított a

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



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

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

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

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

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

DZS. SZÓLÁSSZABADSÁG.

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

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

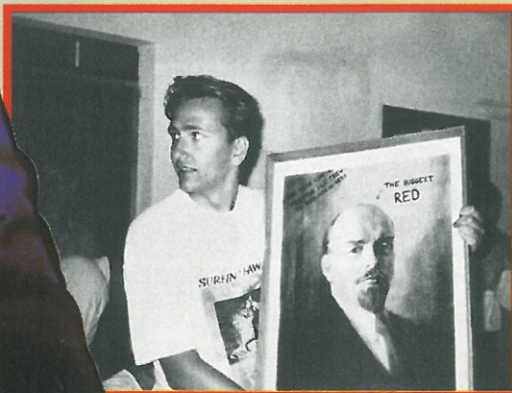
☉

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

Zolee

MEG emlékezünk...

gások szidják a pécések muterját, a pécések a konzolosok őseit küldik a sunyiba, a megadrájos a szuperest követné meg, a zx-spectrumosok meg magukat szidják, hogy miért nem adták el korábban a roncsukat. Mit árt egy pécés fanatikusnak, ha egy amigás egy vadiúj lengyel fejlesztést, a STREGYBA HUGYBA-t vagy a Killing Groundot nyekergeti a gépén? Miért nem kussol a monitorja előtt és örül hogy lyuk van az alfélén és Bill Gates éppen most készül újból kinyalni azt, meg hogy már mindenki az ő gépére fejleszt; miért kell beszólni annak a szerencsétlen nyomorultnak, aki még hisz a gépe felemelkedésében és addig is próbálja kihúzni ezekkel a már szerinte is kissé megrogyott anyagokkal. Azt meg végképp nem értem, hogy a két 16-bit-es konzol közönsége



A GÉNMANIPULÁCIÓ



GENEWARS

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



Jön az erősítés.

MIT KERESÉK ÉN ITT?

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



Érdemes leszállópályánk közelébe telepíteni génbankunk és alapanyagtárolónk.

„Szerencsére” Jean-Luc Pontiac, bohémiai kapitány hajójával egyszer felfedezett egy hatalmas fehér monolitot, melyet rövid találgatás után sauriai rejtékhelynek értékelt, és elemi erejű sugarat bocsátott rá. Nos, nem sauriai rejtékhely volt, hanem az



Urunk és parancsolónknak nem tetszik, amit eddig működtünk.

Ethereal faj egyik útjelző fényvisszaverő oszlopa. Feladatának megfelelően vissza is verte a fényt, elpusztítva a bohémiai csatahajó jelentős részét. Ez még nem nevezhető nagy szerencsének, de az már igen, hogy jelző

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

ÉS HOGY NYERHETEK?

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

belőle, valamint élőlények „előállítására” is alkalmas, valamint a megfelelő eljárással vissza is nyerhető és újra felhasználható. Eme koncentrátum felhasználásával kell újra benépesítenünk a bolygókat, valamint természetesen legyőznünk ellenfelünket. Ez az utóbbi azért nem lesz könnyű, mert az etherealok rendszeresen megátogatják majd a bolygókat, és értékelik munkánkat. Ha azt természetbarátnak találják, esetleg megjutalmaznak egy monolittal, ami embereink és állataink teljesítményét növeli, esetleg különleges képességeket ad nekik (az állatoknak). Ha azonban nem tetszik nekik tevékenységünk (nem ültetünk mindent tele növényekkel, az elhullott állatokat és növényeket nem forgatjuk újra, nyíltan harcolunk ellentelünkkel, és így tovább), valamilyen büntetést eresztenek ránk (mondjuk lebontják néhány épületünket).

IRÁNYÍTÁS

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



Munkában a napenergia-gyűjtő.

ACIÓ VESZÉLYEI!



WARS

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

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

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

A következő műszer a "Bad-O-Meter", amely az etherealok véleményét jelzi tevékenységünkről. Piros jelzés esetén készüljünk fel a legrosszabbra, ha azonban nagyon zöld, várható egy jótékony monolit! Alatta következik az egyik legfontosabb ikonsor, a szakértőké. Ők azok az emberek, akikkel az élővilágot irányíthatjuk. Róluk majd később bővebben. Most legyen elég annyi, hogy néhány kiválasztásával újabb sor jelenik meg, ahol például a felhúzó épületet és hasonlókat határozhatjuk meg a kiválasztott ember számára. Ha a fickó rajza "hanyagás", beszél hozzánk, ha pirosas, akkor épp támadás alatt áll, ha kétszer kattintunk az emberre

rajzra, akkor nem csak kiválasztjuk, hanem a képernyő közepére is hozzuk, nem kell keresgélni a térképen. Ha egyik emberünk sincs kiválasztva, itt a bolygó rajza látható, és rajta egy UFO rajza, ha az etherealok épp meglátogatnak (ilyenkor különösen próbáljunk a kedvükbe járni). Következik

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

KELL EGY CSAPAT

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

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



tudja az épületeket. Építéshez válasszuk ki a mérnököt, majd a mellette megjelenő listáról a kívánt épületet. A térképen nem minden épületet lehet bárhol elhelyezni, például a fúrótornyhoz bányaterület kell. Javításhoz vagy fejlesztéshez kattintsunk a sérült vagy kiválasztott épületre, míg lebontáshoz CTRL + bal kattintás szükséges (ellenséges épületeket is lebonthatunk, ezt azonban a bírák nem értékelik túlságosan).

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



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

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

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



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

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

Sorban az épületek:

■ **bánya:** ásványokat termel ki, és GOOP-ot állít elő belőlük. Természetesen

megfelelő területre kell építeni. A többi épületet csak ennek megépítése után kezdhetjük el tervezgetni.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A növények valójában annyiban fontosak, hogy táplálékot adnak az állatoknak, faanyag nyerhető belőlük a fejlesztésekhez, GOOP vonható ki belőlük, valamint kis mértékben védnek a támadásoktól, és jó pontokat jelentenek elbírálásunknál. Kiválasztásuk után alul néhány jellemző jelenik meg róluk: a négy szög a tápértéket jelenti, a háromszög a fatar-



Komoly viharfelhők gyülekeznek telepünk felett...



Emberkénk a csodát várja...



Botanikusunkat soha ne hagyjuk réltlenül ácsorogni.



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

ÁLLATOK:

■ **sza-már:** Igen alkalmas

teherhordásra, tehát képes növényeket és elhullott társait a bázisra vonszolni és az újrafeldolgozóba tenni. Alap védekezésre is képes. Ha monolittal érintkezik, erősebb lesz a rugása.

is inkább, mivel ez a leggyorsabb állat. Monolittal érintkezve zuhanórepülése igen hatásos állatok és emberek ellen.

■ **dinoszaurusz:** igen kiszámíthatatlan, bivalyerős és kegyetlen állat. Monolit után képes tüzet fújni, mely felgyújtja a fákat is.

Az állatok egymással párosodni is képesek (igen meglepő), amelynek hatására az utód öröklí szülei alapképességeit. **Hibridek** előállítá-

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

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

gene wars Kiadja: Bullfrog

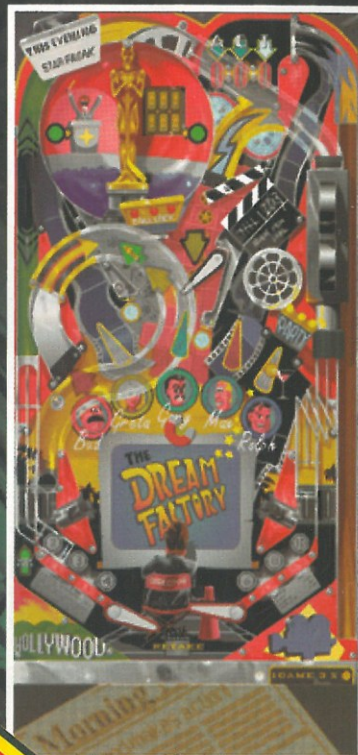
486/66
8MB RAM
SVGA
2X CD
5B

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

A játék legnagyobb erősségei a remek hanghatások.

87%

A RÉGI SZÉP IDŐKET IDÉZŐ 2D-S TÁBLÁK!



Játéktermekbe betérve mindig megállók az általában a legsötétebb és legeldugottabb sarokba állított flipperrel mellettem. Valószínűleg szerelmem már soha nem fog lelohadni irántam. Könnyű a kis fényes golyóba búvóletébe ésní, a huszasok gyorsan eltűnnek az asztal keskeny nyílásaihoz, és nem lehet abbahagyni a gömböcske kergetését: ha jól megy, akkor azért, ha pocsékul, akkor meg csak azért sem...

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

A FLIPPERSZIMULÁCIÓK HÁROM ALAPPILLÉRE

A felhőtlen élvezethez három ismérvtől kéletes meglete szükséges. 1: nagy műgonddal megtervezett, érdekes asztalok, átlátható felületek, mives munkák, mint ahogy az a Williams árkádflippereire is jellemző. És ez alatt nem a gombok, loopok és pöccöntők számát, hanem szisztematikus elhelyezését, érdekes variációit, logikus felépítését kell érteni.

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

lán ilyen feladat a Halálcsillag kilövése. 3: Már az első két pontban is sokan elvéreznék, de az utolsó a legnehezebben megvalósítható. A táblák legyenek hangulat-emelők, korbácsolják fel az érzelmeiket, keltsenek feszültséget, egyezően újabb és újabb pénz bedobására (illetve ismételt betöltésre) ösztönözzenek, ne hagyják nyugodni az embert.

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

absolute
pinball

Kiadja:
21st C.E.

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

88%

A TÁBLÁK

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

Aquatic Adventure: a vízalatti világ pályája a legcsupaszabbnak tűnő asztal. A középső térfélen villogó kijelzők sokasága jelzi azonban, hogy elérendő extrákban nem lesz hiány. A tábla az idő múlására és a levegő szűkösségére van kihegyezve, illően a vízalatti élet viszontagságaihoz.

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

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

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

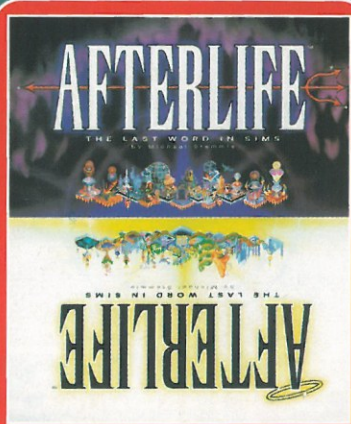
AMI AZÉRT MINDENKÉPPEN EMLÍTÉST ÉRDEMEL

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

AKCIÓ!

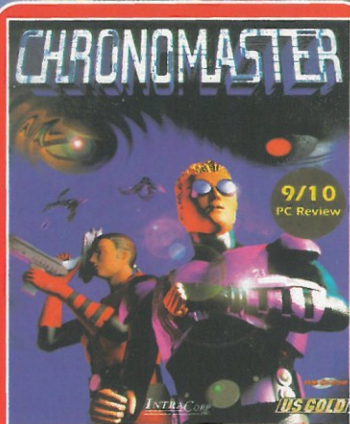
AZ 576 KByte -NÁL

KARÁCSONTI



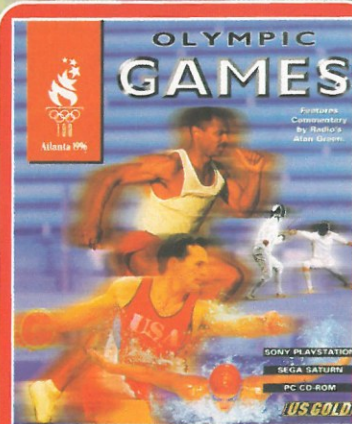
Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 7999,-



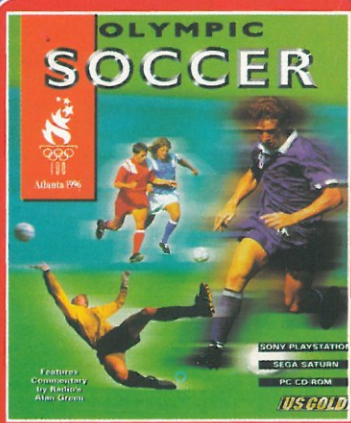
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 4999,-



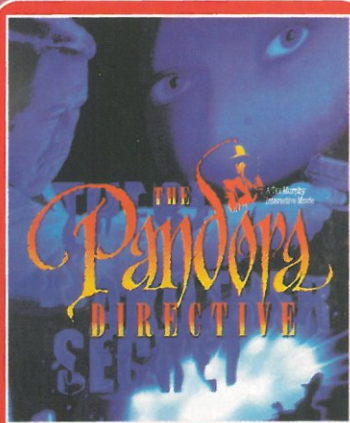
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 5999,-



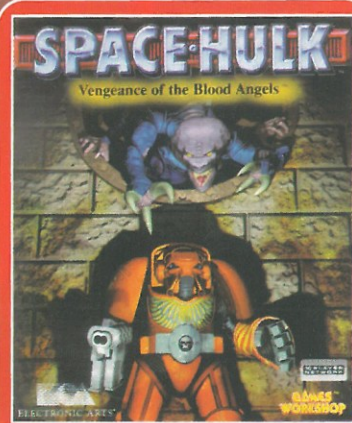
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 6999,-



Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 8999,-



Régi ár: 11999,-

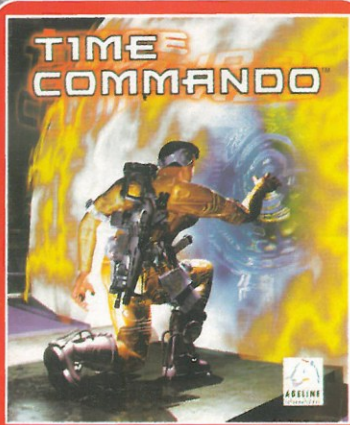
Akciós ár: 6999,-

ELŐ



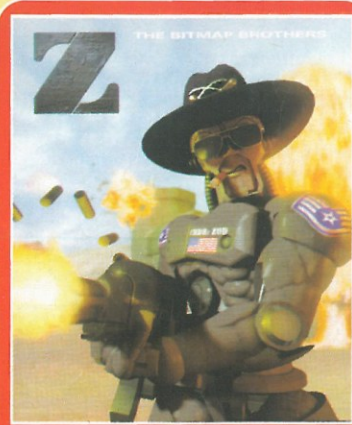
Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 4999,-



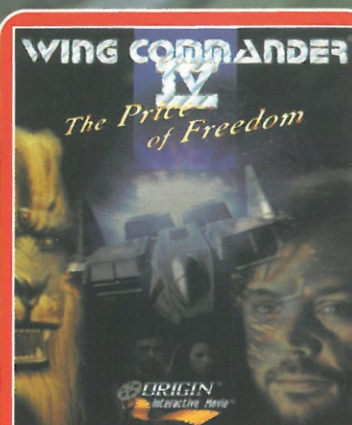
Régi ár: 11999,-

Akciós ár: 7999,-



Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 6999,-



Régi ár: 9999,-

Akciós ár: 7999,-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 AIRBORN ACTION 1999	BLACK KNIGHT 3999
100 ARCADE ACTION 1999	BLAKE STONE 2999
100 BOARD & STRATEGY 1999	BLOODNET 3999
100 CLASSIC ACTION 1999	BLOODWING 3999
100 FIGHTING ACTION 1999	BUREAU 13 3999
100 KIDS ACTION 1999	BUZZ ALDRIN RACE 3999
100 RACING ACTION 1999	CADILLACS DINOSAURS 7999
100 SPORT ACTION 1999	CANNON FODDER 2 2999
100 TOP WIN GAMES VIII 1999	CAPITALISM 9999
1000 GAMES ENCYC. 2999	CAR & DRIVER 2999
11TH HOUR 9999	CASINO & CARD GAMES 2999
1942 PAC AIR WAR G. 3999	CENTRAL INTELLIGENCE 3999
1944 ACROSS THE RHINE 3999	CHAMPIONSHIP POOL 2999
300 GAMES FOR WIN. 2999	CHAOS CONTROL 3999
3D ACTION GAMES 2999	CHRONOMASTER 9999
7TH GUEST 2999	CHRONICLES OF THE S. 9999
ABC W. WORLD OF A. 10999	CIVILIZATION 9999
ABUSE 9999	CIVILIZATION 2 10999
ACES OVER EUROPE 2999	COMBAT CLASSICS 3 4999
AD&D LEGEND SERIES 6999	COMMANDER BLOOD 3999
ADV. CIVILIZATION 9999	CONGO 9999
AFTERLIFE 11999	CONQUERROR AD 1086 9999
AH 64 LONGBOW 11999	CREATEUR SHOCK 2999
AIRBORN RANGER 1999	CRUISE FOR A CORPSE 2999
AL UNSER JR ARC. RACE 2999	CRUSADER NO REGRET 9999
ALBION 9999	CYBER MAGE 9999
ALEX D. PRO HOCKEY 3999	CYBER SPEED 9999
ALIEN BREED TOW A. 5999	CYBERIA 2 9999
ALIEN INCIDENT 7999	D 3999
ALIEN ODYSSEY 3999	D1000 3999
ARCADE FRUIT MACHINE 1999	DARKER 3999
ARCADE GAMES 2999	DAWN PATROL 2999
ARCHER M.C. POOL 3999	DAY OF TENTACLE 3999
ARCHIBALD 5999	DESERT STRIKE 2999
ASCENDANCY 3999	DID S VIRTUAL WORLDS 4999
ASSAULT RIGS 4999	DREAMWEB 3999
ATTACK STACK COLL. 7999	DUKE NUKEM 2 2999
BATMAN FOREVER 3999	DUNE 2999
BATTLE ACTION GAMES 2999	DUNE 2 3999
BENEATH A STEEL SKY 4999	DUNGEON MASTER II 3999
BEST 30 GAMES 2999	DUST 3999
BEST OF GAMES 95 2999	EARTH SIEGE 3999
BEST WINDOWS GAMES 2999	EARTH SIEGE 2 9999
BIOFORGE 3999	ECSTASIA 3999
BIRDS OF PREY 3999	

EF2000 (MAGYAR LEÍRÁSSAL) 11999	JACK THE RIPPER 3999	OLYMPIC GAMES 9999	SPACE BUCKS 9999
EIGHT BALL DELUXE 2999	JIMMY WHITE SNOOKER 3999	OLYMPIC SOCCER 96 9999	SPACE HULK 6999
ELDER SCROLLS ARENA 3999	JUDGE DREDD 3999	ONE IN A MILLION SEX 4999	SPACE HULK VOTBA 6999
ELF 1999	JUNGLE BOOK 8999	OVERLORD 2999	SPACE QUEST 6 3999
EMPIRE SOCCER 1999	KID S KIT 4-7 9999	PANDORA DIRECTIVE 11999	SPECTRE VR 3999
EXTREME GAMES 4999	KID S KIT 8-12 9999	PATRICIAN 3999	SPEED HASTE 9999
EXTREME PINBALL 3999	KINGS TABLE 2999	PBA BOWLING 3999	SPELLCASTING PARTY P. 3999
EXTREME RISE OF TRIAD 3999	KYRANDIA 3 3999	PERFECT GENERAL II 3999	SPUD 9999
EYE OF BEHOLDER 3 2999	LABYRINTH OF TIME 3999	PINBALL 2000 2999	STAR BALL 3999
F117A 2999	LANDS OF LORE 3999	PIRATES GOLD 3999	STAR CRUSADER 3999
F14 FLEET DEF. + SCEN. 3999	LAST DINASTY 3999	PIZZA TYCOON 3999	STAR TREK JUDG.RIT. 2999
F15 STRIKE EAGLE III 3999	LEGEND OF KYRANDIA 3999	PLAYER MANGER 2 3999	STARLORD 4999
F22 LIGHTNING II 11999	LITTLI DIVYL 2999	POWER DRIVE 6999	STEEL PANTHERS 3999
FADE TO BLACK 9999	LOADSTAR 3999	PRAY FOR DEATH 6999	STORM 9999
FAST ATTACK 9999	LORDERUNNER 3999	PRIME RAGE 3999	STREET FIGHTER 2 2999
FIREFIGHT 9999	LORDS OF MIDNIGHT 3999	PRINCE OF PERSIA 1-2 7999	STRIKE COMMANDER 3999
FLASHBACK 2999	LOST DEN 3999	PRISONER OF ICE 3999	SU 27 FLANKER 4999
FOOTBALL GLORY 2999	LOST FILES OF S.HOLMES3999	PRO PINBALL - THE WEB 7999	SUBWAR 2050 + SCEN. 3999
FORMULA 1 GP 3999	LOTUS 3 1999	PSYCHIC DETECTIVE 3999	SUMMER GAMES SEX 9999
FORMULA 1 GP 2 9999	MAGIC CARPET 3999	PUSH OVER 1999	SUPER CARS INT. 2999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL) 9999	MANIC SPORTS 3999	PUSH PUTT MOON 5999	SUPER KARTS 3999
FRANKENSTEIN 1999	MANIC KARTS 3999	PUIT PUTT PARADE 5999	SUPER STREET F. 2 4999
FREDDY PHARKAS 3999	MASTER PIECE COLL. 9999	PYROTECHNICA 3999	SUPER SKI PRO 3999
FRONT LINES 4999	MAGNUM ROAD RACE 3999	QUAKE 9999	SYNDICATE PLUS 3999
GENEWARS 11999	MEGAPAK 3 9999	RAILROAD TYC. DELUXE 2999	SYSTEM SHOCK 2999
GOBLINS 1-2 2999	MEGAPAK 4 9999	RALLY CHAMPIONSHIP 2999	SYSTEM SHOCK 7999
GRAND MASTER CHESS 2999	MEGAPAK 5 9999	RAPTOR 2999	TEK WAR 3999
GRAND PRIX MANAGER 9999	MEGAPAK 6 9999	RAYMAN 9999	TERMINAL VELOCITY 2999
GREAT NAVAL BATTLES 23999	MEGATRIPAK 2999	REBEL ASSAULT 3999	TERRA NOVA 3999
GREMLIN CD 4 COMP. 2999	MEGEGAMES 2999	RETRIBUTION 3999	TFX 3999
GUILTY 3999	MICROCOSM 8999	RETURN FIRE 9999	THEXDER 3999
HELLFIRE ZONE 3999	MISSION CRITICAL 3999	RIDDLE OF MASTER LU 9999	THIS MEANS WAR 3999
HERETIC SHADOW O. S. 4999	MORTAL COIL 3999	RISE & RULE OF A.EMP. 9999	THUNDER HAWK 2 7999
HERO QUEST 1999	MORTAL KOMBAT 3 9999	ROAD RASH 9999	TILT 3999
HEROES OF THE 357TH 2999	MUPPETS INSIDE 3999	ROAD WARRIORS 2999	TILT 9999
HI OCTANE 3999	NASCAR 3999	SEA LEGENDS 9999	TIME COMMANDO 11999
HOOK-LEGEND OF KYR. 4999	NASCAR TRACK PACK 4999	SENSIBLE GOLF 3999	TIME GATE 5999
INDIANA JONES 4 2999	NATO FIGHTERS 3999	SENSIBLE SOCCER 5999	TOP GUN 9999
INDY CAR RACING 2999	NBA JAM T. E. 2999	SEPARATION ANXIETY 3999	TORINS PASSAGE 3999
INDY CAR RACING 2 9999	NBA LIVE 96 11999	SETTLERS II 9999	TOUCHE ADV OF 5TH M. 9999
INFERN0 3999	NEED FOR SPEED SPEC. 9999	SHADOW CASTER 7999	TRACK ATTACK 3999
INT. ATHLETICS 1999	NHL 95 CLASSIC 3999	SHAREWARE PACK 4999	TRANSPORT TYCOON 6999
INT. SOCCER 1999	NIGEL MANSSELL W.CH. 1999	SHIVERS 3999	UFO ENEMY UNKNOWN 3999
INT. TENNIS 1999	NOCTR0POLIS 3999	SHOCK WAVE ASSAULT 3999	ULTIMATE SOCCER ENC. 9999
IRON ASSAULT 3999	NOMAD 2999	SILENT THUNDER 9999	UNDER A KILLING MOON 2999
	NORMALITY 9999	SILENT THUNDER 9999	UNIVERSE 4999
	OFFENSIVE 4999	SIM CITY 3999	URBAN RUNNER 9999
		SLEEPWALKER 1999	US MARINE FIGHTERS 5999
		SLIPSTREAM 5000 3999	US NAVY FIGHTERS 3999
			VODOO LONGUE 3999

VOLFIED & PIPE MANIA 1999	WIPEOUT 3999
WACKY WHEELS 2999	WITCHAVEN 3999
WAR COLLEGE 9999	WIZKID 1999
WARCRAFT II 10999	WORLD RALLY FEVER 3999
WARCRAFT II ADD ON 4999	WORMS 7999
WARHAMMER 9999	WRATH OF GODS 3999
WEREVOLF VS COM. 7999	WWF WRESTL. ARCADE 7999
WETLANDS 3999	X WING COLLECTORS 4999
WHITE LINE COMPIL. 8999	XANTH 3999
WING COMMANDER 2999	Z 9999
WING COMMANDER III 4999	ZEPPELIN 3999
WING COMMANDER IV (MAGYAR LEÍRÁSSAL) 9999	ZONE RAIDERS 3999
	ZOOL 1999
	ZOOL 2 1999

1+5 JÁTÉK

1000 MIGLIA 1999	GUNSHIP 1999
BLADE WARRIOR 1999	INT.ATHLETICS 1999
BLUES BROTHERS 1999	ISHAR 2 1999
BOMBUZAL 1999	LAST NINJA 2 1999
CRAZY CARS 3 1999	M1 TANK PLATOON 1999
DELUX STRIP POKER 1999	PREDATOR 2 1999
F15 STRIKE EAGLE 1999	SUPER TETRIS 1999
F19 STEALTH FIGHTER 1999	TITUS THE FOX 1999
GRAND PRIX CIRCUIT 1999	TV SPORTS BASKETBAL 1999
GRAND PRIX MASTER 1999	

1+50 JÁTÉK

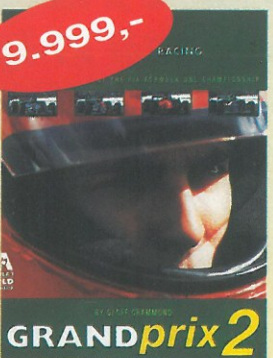
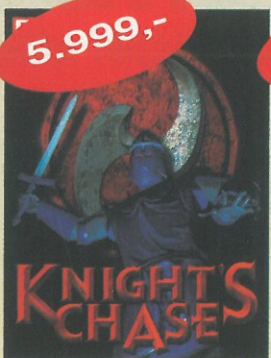
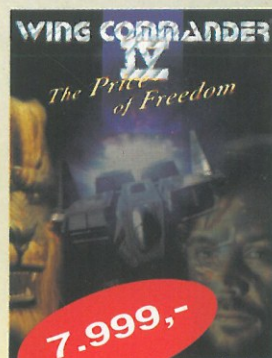
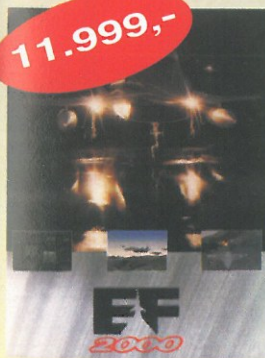
F15 STRIKE EAGLE 3999	KNIGHTS OF SKY 3999
F19 STEALTH FIGHTER 3999	M1 TANK PLATOON 3999
GUNSHIP 3999	SPECIAL FORCES 3999

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

A TRAIN 3999	MARIO ANDRETTI R.CH. 2999
ALADDIN 5999	MIDWINTER 1999
ALL DOGS GO TO H. 1999	MIDWINTER II 2499
ANCART OF WAR IN S. 4999	MONKEY ISLAND 2 2999
BATTLE ISLE DATA 3999	MORTAL KOMBAT 2 4999
BATTLE ISLE II 4999	MURDER 1999
BIG RAD ADVENTURE 3999	PACIFIC ISLAND 3499
BLACK HAWK 2999	PATRICIAN 4999
BREAKTHRU 3999	PATRIOT 4999
BUDOKAN 2999	PEPPER S ADVENTURE 2999
COMANCHE 7999	PINBALL MANIA 7999
CRUISE FOR A CORPSE 2499	PIZZA TYCOON 4999
CYBER RACE 3999	POPULOUS II 2999
DEMONSGATE 3999	POWERMONGER 2999
DARKER 6999	PROJECT X 3999
DAVID LB. GOLF 4999	PYROTECHNICA 3499
DAY OF TENTACLE 5999	PYROTECHNICA 3499
DELTA V 2999	RAILROAD TYCOON 3999
DESCENT 3999	RAMPART 2999
DESERT STRIKE 3999	RAPTOR 2999
DREAMWEB 2999	REALMS 2999
DUKE NUKEM 2 2999	RETURN OF PHANTOM 2999
DUNE II 2999	REX NEBULAR 4999
DUNGEON MASTER II 3999	RINGWORLD 3999
EARTH SIEGE 6999	ROBOCOP 3 2999
EL FISH 3999	SECRET WEAPONS O.L.W 3999
EPIC 2999	SENSIBLE GOLF 7999
EYE OF BEHOLDER 2999	SETTLERS 5999
EYE OF BEHOLDER 2 2999	SHADOW LANDS 2999
EYE OF BEHOLDER 3 2999	SLIPSTREAM 5000 4999
F14 FLEET DEF. SCEN. 3999	SPACE HULK 2999
F29 RETALIATOR 3999	SPECTRE VR 5999
FLIGHT SIM.TOOLKIT 2999	STAR CONTROLL II 4999
FLUX 2999	STAR CRUSADER 5999
FREE DC 4499	STARLORD 3999
GUILTY 3999	SUMMER CHALLENGE 2999
GUNSHIP 4999	SUPER STREET FIGHTER 2499
HAND OF FATE - KYR.2 3999	SYNDICATE 2999
HEIMDALL 2 2999	SYSTEM SHOCK 6999
INDIANA J.DESK. ADV. 2999	TEST DRIVE 2 2999
INDIANAPOLIS 500 2999	TEST DRIVE 3 2999
INFERN0 5999	THE CYCLES 2999
JAGGED ALLIANCE 6999	TRANSPORT TYC.W.EDIT 3999
JURASSIC PARK 3999	ULTIMA 7 3999
KA 50 HOKUM 3999	ULTIMA VI 2999
LETHAL WEAPON 1999	UNIVERSE 3999
LHX ATTACK CHOPPER 2999	WACKY WHEELS 2999
LITTLE BIG ADVENTURE 3999	WWF 2 EUROPEAN R. 2999
LOMBARD RAC RALLY 2999	X WING 3999
LOW BLOW 2999	ZEPPELIN 3999
M.JORDAN IN FLIGHT 2999	

MAGYAR KÉZIKÖNYVEL MEGJELENT JÁTÉKAINK



VISZONTELADÓK FIGYELEM!

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

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

ANGOL ŰSÁGOK

PC CD: (CD melléklettel)	SEGA (PSX)	999.-
PC GAMES 1599.-	EGM2 (PC, NINTENDO, GAME PSX)	999.-
PC FORMAT 1599.-	GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA PSX)	999.-
EDGE 999.-	KONZOL: TOTAL (NINTENDO) HLVI	999.-
3DD MAGAZINE + CD 1599.-	C and Vg (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)	999.-
	PSX OFFICIAL (PSX) + CD	1999.-

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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



Új helyeken is találkozhatok PC CD-ROM választékunkkal!

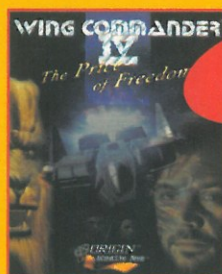
ÁPISZ, V. kerület, Kossuth Lajos utca 2/A



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



9999,-
helyett
6999,-



9999,-
helyett
7999,-

9999,-
helyett
5999,-



9999,-
helyett
6999,-

ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt
PC CD-ROM játékaink
fantasztikus reklámáron!**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk csak e szelvény
bemutatásával érvényes.
Vásárláskor hozd magaddal,
vagy küldd el
megrendeléseddel.
Akciónk
november 15-ig
érvényes!