

Számítástechnikai magazin

CYBERPUNK

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

FANTASZTIKUM

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

ÉS A REALITÁS

WING COMMANDER 3 - Mire képes ma a filmgyártás és a számítógépipar, ha összeallnak? Ne tudjátok meg...
SONY PS-X - Ha játékeremben akarsz érezni magad, ki se mozdulj a szobadból. De a sződat azért csukd be!
ZEEWOLF - Merföldkö az Amigára készült akciójátékok sorában. Mégis van új a nap alatt?!



1990



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



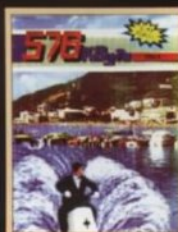
90/3
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS - C64
VENDETTA - C64
MIDWINTER - AMIGA



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



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



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



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

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



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



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

1992



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

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



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



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



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



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

LYUKAKAT!



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

1994



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



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



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



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



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

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

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

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

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

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

1991

1993

576

KByte

TARTALOM

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

WING COMMANDER 3

A filmipar és a játékgyártás kapcsolatára ismét szorosabbá fűződött. Mindkét szórakoztató műfaj a maximumat nyújtja az új epizódban.



ZEEWOLF

Egy csipetnyi szimulátor, egy márényi akció, egy halom életveszélyes küldetés és már is bevetésre készen áll az anigás akciójátékok új évtalaja.



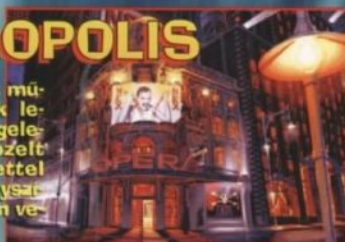
CYBERIA

Egy bebörtönzött computer-kalóz alternatívái: halalos infekció vagy öngyilkos küldetés - avagy a CD-ROM technika erődemonstrációja.



NOCTROPOLIS

A képregény, mint műfaj újjáéledésének lehetünk tanúi: meglepőnek a képzelet szereplői és a helyszínek. A főszerepben velünk.



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

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

ISSN 0865-8226

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

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

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

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

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

BITMAP BROTHERS

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



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

ACID SOFTWARE

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



PSYGNOSIS

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



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



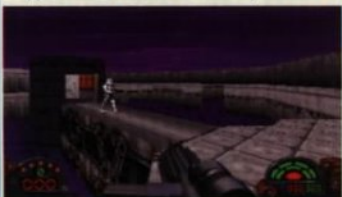
Persze a cselekmény nem koppintás, de a helyszínek és a hangulat szinte megszólalásig hasonlít a nagy író könyveire. Megjelenése április környékén várható PC-re.

LUCASARTS

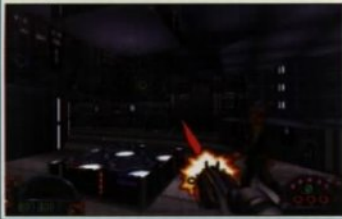
Ki gondolta volna (talán csak maga George Lucas), hogy az 1977-ben készített Star Wars a szórakoztatóipar minden területét behálózza és két év hiján 20 évvel a megjelenése után is töretlen népszerűségnek



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



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



TIME WARNER

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

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

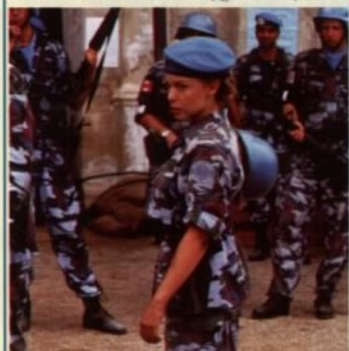


CAPCOM/COLUMBIA TRI STAR PICTURES

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



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



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

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

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

AKKOR JÖJJÖN A PERETE LEVÉSI!

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

mega, de nem árt ha 80-at felszabadítunk neki (ez legyen a legkevesebb). Oh, majdnem elfelejtettem: a gépígyény! Tehát: ha SVGA-ban akarsz repkedni, vedd egy Pentium-90-et, különben pedig elég egy 486DX66. Komolyra fordítva a szót: minimum 468DX33... Amennyiben muzikális típus vagy, jó ha van valamilyen General MIDI-s hangkártyád, hogy élvezd a zenekari muzsikákat (egy GUS kitűnően megfelel) - persze az sem árt, ha van a hangkártyán sztereo digitálmenet is.

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

WING



A Victory kávéháza egyelőre kong az ürességtől.



Egy villanás, és megtörtént a hyperúgrás.



Ó, az! Megismerem! Mark Hamill a Csillagok háborújából!



Bonjour, chérie! Ahogy elnézem, teged se öleltek többé. Szerencsére akadnak még hölgyek a háfón...



Ó Hobbies, Borszoros, mint a Klingonok, te sok éve a szövetségek komaja... vagy mégsem?

HELYSZÍNEK A TCS VICTORY-N

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



COMMANDER



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

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

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

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

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

VÉGRE: KINN AZ ŪRZEN!

A mintegy fél perces mozirész és háromnegy perces töltőgetés után végre mélyen belesüppedhetünk a fotelünkbe, s kezünkbe



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



Utánaerekde...

Befogom...

Lövök...

És véget!

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

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

Alt+B: Ne kövess; szállj harcba azonnal!
Alt+F: Zárkozz mögém, kövess!
Alt+D: Sérülés?
Alt+H: Segíts! Szedd le rólam az ellenséget!
Alt+T: Az ellenfél megsértése (magyarul: anyázás).



Ime, a pilótಾಗárda. Hobbes, Vagabond, Velazques, Maniac, Cobra, Flash és Flint.

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

Control: beállíthatjuk, mivel játszunk.

Detail level: a felbontás.

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

Invulnerable: sérthetlenség.

A FILMBŐL



SKELTON KREW

ELSZABADULT A POKOL!

A tények a következők: Moribund Kadaver a saját maga által létrehozott psykogenix-hadsereggel elfoglalta Cryo (Monstro) Cityt, a lakosságát genetikai úton szintén átváltoztatta, majd megkezdte a módszeres terjeszkedést a környező bolygókon. Mostanra már a Vénusz és a Mars nagy részét uralma alá vonta. A M.A.D. elit alakulat két emberét riasztotta a helyszínre, akiknek feladata a további terjeszkedés megállítására és Kadaver elpusztítására lesz.

RÖVIDEN AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A harcosok utasításait a taktikai irányító, a Játékos fogja kiadni. Ő választhatja ki azt is, hogy a három közül melyik zsoldos induljon harcba: *Joint*, a hatalmas testű cyborg; *Spino*, az atlétatermetű katona; vagy *Rea*, a nő. Választásától függetlenül mindegyik ügynökünket ugyanazzal a felszereléssel látjuk el, mely nem más, mint egy gránátvetővel fel-



● Ez is a kopogtatás egyik módja.

szerelt lézerkarabély. Ha két katona indul harcba, azokat két külön Játékosnak kell irányítania. Az első harcos fegyverei között az *Enter* billentyűvel választhat, a *kurzorbillentyűkkel* pedig körbeforoghat az a, míg a második ugyanezeket a *Tab* és a *bal Shift, Alt, Amiga* billentyűkkel hajthatja végre. Ügynökeink természetesen többféle harci metódust is elsajátítottak, melyek között a Játékos az *F1-F4* billentyűkkel választhat. Ezek között a különbség az, hogy míg az egyiknél az ügynök mindig a menetirányba tüzel, addig a másiknál fegyverét egy irányba fordítva oldalaz. Ugyanitt nyílik mód a kétgombos joystick beállítására is. Abban az esetben, ha valamelyik harcos meghalna, helyén egy koponya jelenik meg, melyet a joystickkal kevésbé veszélyes helyre irányítatunk, majd a tűzgomb megnyomására a harcos újra előtűnik, és folytatja a harcot. Itt kell megjegyeznünk, hogy katonáink kiképzése

csak és kizárólag a harcra terjedt ki, ezért igyekezzünk útvonalukat úgy kialakítani, hogy annak teljesítéséhez fegyverükön kívül semmilyen más eszközt ne kelljen használniuk. Ha bármilyen akadályba ütköznek, azt biztos, hogy tüzerével meg lehet oldani.

KÉMEINK JELENTÉSE SZERINT...

Következzenek az egyes pályákról ki-derített részletek.

Összesen négy helyszín várható, sorrendben *Monstro City*, a *Dzsungel*, majd a *Vénusz* és a *Mars bolygó*. Természetesen minden helyszínen más és más *psykogenix*-fajokkal fognak a katonák találkozni. Mindegyik helyszínen több színtől áll, melyek jellegükben el is térhetnek egymástól, például lávával borított vagy labirintusszerű terepen vagy éppen egy vízzel derékig elárasztott liftben játszódhatnak. Rövid kitérők is előfordulhatnak, ahol egy-egy adott feladatot kell teljesíteni, mely legtöbbször nem más, mint egy zárt terepen az összes idegen lény pusztítása. Legtöbbször a feladat azonban nem más, mint a kijárat megkeresése. Kadaver minden nagyobb helyszínre kifejlesztett egy-egy hatalmas királynőt is, melyeknek támadása akkor várható, amikor a többi "lakos" már megsemmisült.

● Ellenfelekben nincs hiány.

Ezeknek nem csak mérete, de ereje is hatalmas, ezért ajánlott mindig megkeresni gyenge pontjukat, különben a támadás hatástalan marad.

A VÉGŐ ÖSSZECSAPÁS

Ha a harcos eljutott Kadaver otthonáig, meg kell ütköznie magával a zsarnokkal is. Ertesüléseink szerint itt három, koporsószerű energia-telepet fog találni, ezekben rejlik Kadaver ereje. Először tehát ezeket kell elpusztítani, majd magán a varázsón a sor. *Azon játékosoknak, akik először egy szimulátoron szeretnék kipróbálni tudásukat, a következő kódot kell a kiválasztások képernyőjénél begépelnie:*



● Sikerült! Bejutottunk a játékterembe.

I WOULD RATHER WATCH FOREST(Space). Ilyenkor a [.] megnyomásával a zsoldost a következő pályára telepíthatja, a numerikus Enter megnyomásával pedig életeinek számát állíthatja vissza kilencre (mindkét lehetőség egy korszakban használható a szimuláció során).

Az akció közvetítése során a legfejlettebb kép-, és hangátviteli rendszereket használjuk fel az irányítás megkönnyítése végett, azonban a küldetés teljesítése még így sem lesz könnyű, a Játékosnak össze kell szednie minden tudását. Sok sikert!

Andy

576 ÉRTÉKELŐ
SKELTON KREW
KADAVAR CORE

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■
PITE	KORREKT
	KEMENY

ÖSSZHTÁS
78%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200
PC:	RAM: 1MB	HD: 1MB
	VIDEO: SVGA	CPU: 386
	CD: 1	ZENE: SB
	SRPD: BUS	ROLAND
	AD16	

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

Sötétség, meleg és csónak veszi körül. Öntudatlanul lebegsz a semmi közepén. De várjunk csak... Mi ez a zaj? Főlpillantasz és egy kicsi, de kényelmes kabinban találsz magad. Idegesen keresed a hang forrását, s végignyomogatsz mindent, ami a kezud ügyébe esik. Végre az egyik piros gombot lenyomva a csörgés elhallgat, s a kis képernyőn egy fura, ormányos alak jelenik meg (ez lenne a telefon?). A figura né-

A már felfedezett bolygók betöltik az eget.



hány alig használható tanácsal lát el, majd bontja a vonalat. "Na, ez az élet is jól kezdődik." Magadra maradtál, egy teljesen ismeretlen univerzumban és egy teljesen is-

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

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

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

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

Az útjára indított orrxnak két úticélt adhatsz: űrhajónk külső felületét, ahol jelenleg még nem sok érdekeset találsz vagy az égitest felszínét. Lent megpillantod a már telefonból megismert ormányos faj egyik példányát, aki beszélni kezd. Szerencsére készenlétben van Olga, a fedélzeti tolmács, aki azonnal fordítja az egyébként kínainak tűnő szavakat. A kis teremtmény bemutatkozik, s ezt viszonzva rávehető egy kis társalgásra. Ez egész egyszerűen egy listából kell kiválasztanod a téged érdeklő témát, amire rövid választ kapsz, s esetleg újabb választék jelenik meg. Az eredeti listához a Talkalk jutsz vissza, elbúcsúzni pedig a Bye kijelölésével lehet. Érdemes ilyenkor partnereinkből minden fontosat kihúzni, azaz minden lehetséges kérdést feltenni. Később nagy haszna lesz az eddig még ismeretlen bolygókról, fajokról, fontosabb személyiségekről szerzett információknak.

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

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

COMM BL Jó nap sze

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

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

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



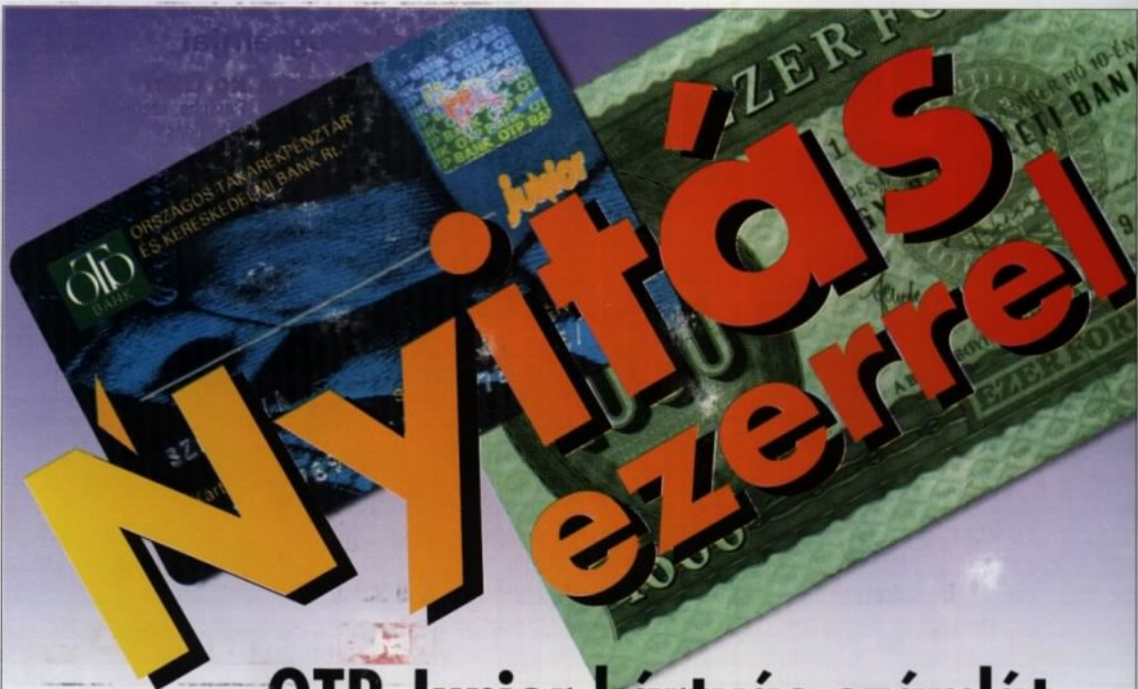
Bronko nemcsak kiváló szakács, de kémnek is jól használható.



Ez a segítőkész figura a szupermarket eladója.

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

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



OTP Junior kártyás számlát már 1.000 forinttal is lehet nyitni



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

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



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



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

Junior kártyád biztonságát személyi azonosító kódod szavatolja.

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

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



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

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

bat

OTP Junior kártya. Komolyan vesznek.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



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

Ára csak 999,- Ft

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

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

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

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

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

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj:

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

Megrendelem az 576 KByte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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

576 KByte

COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.



h ó n a p d u m á j a

Mostanában rémálmain vannak, forgódo-
k az ágyamban és gyakorta üvöltve ébre-
dek: "Kimerült ez a rohadt lézerpisztoly!"
vagy "Ancy, fedezz, szétlövöm azt a
rohadékot!". A családtagjaim már kinézték
a telefonkönyvből a Pszichiáterek címszó
alatti legszimpatikusabb nevet - minden
eshetőséggel számolva. Pedig semmi külö-
nös bajom nincs, csak felsejlik bennem az
év legnagyobb blamáza, égése, szívása,
cumija, stb: azaz a számtech újságok
Quasar-beli úrharca. Az egész egy hideg té-
li napon történt...

Kis csapatunk már kilenckor teljes harci
lázban égve várta az emberfeletti küzdel-
met (Gazsi épp Martin CD-ROM gyűjtemé-
nyét szolgáltatva vissza több hónapos bito-
rlás után, Temesvári Tibi percnként hat-
vanszor nézte meg az óráját, hogy "neki ma
még vizsgáztatnia kell számtechből, úgy-
hogy kezdjük má' el", Ancy engem nyúzott,
hogy adjak egy haraszt a Donkey-Donuts-
vagy-mi-a-fene-fánkomból, Vári Zoli ked-
venc Depeche-dallamát dúdolta, Ádám meg
csak nézett ki a fejből) - szóval dült ben-
nünk a nyerni akarás. Ellenfeleink (guruék
és péccóikszék) ninja-öltözékben és kom-
mandós szerkőkből treníroztak az össze-
csapásra. Látszott rajtuk, hogy nem babra
megy a játék. Sorsolások alapján elsőnek az
576 vs PC-X összecsapásra került sor. A
harc részleteitől megkímélem olvasóinkat,
de azért néhány szóban eszetelném a küz-
delem lefolyását.

Kezdődött azzal, hogy jómagam taktikusan
fehér tí-sörtben küzdöttem, ami tudvalevő-
leg szuperinovaként világít a neon hatására,
úgyhogy akár a padlóba tömörülve is kűsz-
hattam volna, akkor is péppé lőnek. Aztán
Ancy úgy tízpercnyi játék után felkiáltott:
Heuréka, rájöttem! Mi a sárgák vagyunk,
nem pedig a zöldek! Martin enyhén bom-
lasztólag hatott a közösségre, mikor húsz
másodperccel a kezdés után kijelentette,
hogy ez egy &#@%&#@#@-játék és ő in-
kább felmenne a pénztárban ülő kiscsajhoz
dumcsizni. Ezt több alkalommal előadta, de
elhatározását nem követte tett, hanem in-
kább 50-szer lelővette magát (= úgy mínusz
5000 pont). Temesvári Tibi olyan bonyolult
offenzív és defenzív stratégiát dolgozott ki,
amint egy eldugott sarokból figyeltem
őket. Külsősünk, Ádám vitte a prímet: azzal

szórakozott, hogy megpróbált mandínerből,
azaz a falra célozva eltalálni valakit, de se-
hogy sem sikerült neki. Őt viszont folyama-
tosan kinyírták, mert egy tükör mellett
ácsorgott és AZ VISZONT visszaverte az el-
lenfél lövedékeit. Aztán ott voltak azok a
furcsa sívító szírének, amelyek szinte fo-
lyamatosan bőmböltek. Először azt hittem,
ez is a hangulatfokozáshoz tartozik, aztán
rájöttem, hogy percnként foglalják el a
bázisunkat (= megszámlálhatatlan mínusz-
pont). Már éppen kezdtük felfogni a játék
lényegét, amikor a menet végét jelző szig-
nál jelezte, hogy ne erőlködjünk tovább. Az
eredmény nem publikus, de arányaiban
olyan, mintha összevetnénk Magyarország
és Kína lakosainak számát.

A második összecsapásra minden idegszám-
lunkkal koncentráltunk. Az első 25 másod-
perccig fej-fej mellett haladt az 576-os és a
GURU-s elit alakulat, de ekkor valami tör-
ténhetett, mert elvesztették a fejüket ellen-
feleink. Támadásba lendültek, a galádok!
Első hullámukat súlyos vérvesztések árán
visszavertük, még a másodiklat is megúsztuk
ordító szírénaszó nélkül, de aztán kezdődött
előlről a verki: Martin bementa az unal-
mast, Ancy-nak eszébe jutott a fánk és ki-
ment a fejből, hogy ki kivel van és merre
támad, Vári Zoli és Gazsi önfeláldozó
desszant akciókat hajtottak végre az ellen-
fél vonalát mögé kerülve, Temesvári Tibi
még az előző vereség okait latolgatta egy
sarokban, Ádám ádáz harcot folytatott tü-
körképével, én pedig mellmagasságig húz-
tam a nacimat, hogy minél kevesebb látszon
ki a rikíróban fehér trikómból. Az eredményt
azt hiszem ismét nem kell ismertetnem.
(Bocs, hogy közbeszólok - valószínűleg a go-
molygó füst miatt történt, hogy Zolee kicsit
összekeverte az ellenfélként megjelent csa-
patokat. Először játszottunk ugyanis a
GURU-val, másodsorra a PC-X-szel. Egy
sztorit azért engedjettek még meg Zolee tel-
jesítményével kapcsolatban: üvöltve roha-
nok vissza fegyvert tölteni, nyomomban az
állat módjára lődöző Comigával és Mr.
Chaos-szal, már csak pár lépés van hátra,
amikor is az egyik fedezék mögül előugrik
egy fehér trikós fickó és hidegvérrel mell-
belő - utána csak annyit mondott: Ja, te
vagy az, Martin?!)...

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

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

Zolee



"Utánózás majomszokás" - tudják már az
övodások is. "Utánózó majom!" - skántálják
vihogva a kiskiscolások. Aztán mire felnőnek
ezek a gyerkőcök, elfelejtik a régi mondóká-
kat és jól képen törülnek a gyermek korosz-
tályt az eddig már százszer-ezerszer lerágott
lábszárcsontokkal, a befutott és híres játé-
kok koppintásaival. A Doom már vagy húsz
féle variációban megjelent, az eredetit per-
sze egy sem pipálta le, de még mindig van
olyan cég, amelyik nem állítja újból felven-
ni a repertoárjába. A minap lökte ki a piacra
a US GOLD az OPERATION BODY COUNT című
fürtelmeit, amelyet meg nem erősített forrá-
sok szerint orvosek már alkalmaztak a sokke-
terápia területén és 10 belgyógyász közül 9
ezt ajánlja köptetőtea helyett. "Izgalom 40
féle szinten, fejlesztett Wolfenstein 3D rutí-
nok, taktikázó ellenfelek" - hirdeti büszkén
a borító. A frászt! A Változatos Hátterek ne-
vű csapat úgy három tagból áll (könyvtár,
folyosó, vécé), a fejlesztést biztos arra értet-
ték, hogy ha belelövünk a falba, akkor le-
pattogzik a vakolat róla (tyúha!), az ellenfe-
lek taktikája pedig kimerül abban, hogy
nagy bátran ötvenen nekünk rontanak és ha
visszalövünk, akkor vértöcsát színelve ma-
guk körül élettelenül összerogynak.



A JÖVŐ HÁBORÚI MOST

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



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

mezés verziója is. Jómegamnak a CD-s verzióhoz volt szerencsém, de a kézikönyv szerint a két verzió teljesen meggyezik, csak a lemezhez külön kellett a speech disket "beszerezni. Valószínű, hogy a lemez verzió intrója kevésbé látványos.

CSAK RÖVIDEN - A KEZELÉSROL

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



• A belső nézet is dögös.

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

AKKOR LÁSSUK A WAGIT

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



EARTH SIEGE

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



• Vérfigyaszító! Dugig ágyúkkal és rakétákkal.

MIT ESZIK A...

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

METALTECH

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

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

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ
EARTH SIEGE KÍADJA: SIERRA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

ÖSSZEHATÁS
73%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

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



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

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

Koronczi Gáspár

VOYEUR

...avagy egy gátlástalan kukkoló hétfvégéje.



A Voyeurre nem lehet egyhamar ránni - minden játékban más valaki lesz gyánús...



Ha igazán élvezni akarjuk a Voyeur, jó ha hallás után értjük az angol - ugyanis nincs feliratozás!



Aha, itt vannak a lesz... szóval a leszidott lányok.

Amit most látunk, az egy szoba belseje. Túl sokat már nem mondhatok a kezelésről - mindenesetre megkülönböztetett figyelmet kell szentelnünk az IDŐ-nek. Mi ugyebár egyszerre csak egy helyet figyelhetünk - de ki tudja, hátha valami fontos történik a másik szobában? Tehát nem lehet egyszerre végigfutni a programon - sok, figyelmes játékra van szükség, mire derengeni kezd, hogy ki mit akar, mi-féle intrikák dúlnak a házbán, milyen sötét cselzövészekkel van dolgunk. Rádásul minden új játékban más-más szereplő akar keresztbe tenni Reed Hawke-nak... hogy miért? Nos, itt az ideje hogy néhány szót ejtsék a kerettörténetről.

Reed Hawke, a Hawke-vállalat vezérigazgatója, nagy fába vágta a fejszéjét: indul az Amerikai Egyesült Államok elnökválasztásán. Hétfvégéjét a Hawke rezidenciában tölti, "nyugodt" családi körben... Valahogy úgy néz ki a dolog, hogy nem mindenki szeretné, hogy Hawke bácsi az elnöki székben csücsüljön... S ennek érdekében van, aki hajlandó régen felédbe merült családi titkokat felhánytorgatni, kitérgetni Hawke bácsi szennyesét... persze, ennek cseppet sem örül Hawke úr, s az intrikusok elhallgatatlansága érdekében MINDENRE képes, még ölni is...

Koronczai Gáspár

Tetszik ez a kép? Nem? Tényleg elég sivár. Hogy pontos legyen, ez a Voyeur számszára, amelyel óvatos apukák le tudják zárni a játékot kíváncsi csemeték elől. Jelen esetben - legalábbis a dobozra firkantott grafikából ítélve - egy 18 éven felülieknek való anyaggal állunk szemben. Egy CD-t betöltő, kb. 1 órányi videofilm (állítólag hollywoodi színészek alakításával), a rezidencia szobáinak képe (és a bennük megvizsgálható sok-sok bizonyíték is), közel fél órányi párbeszéd - ez jellemzi a Voyeur, az Interplay új programját, melyben egy gátlástalan kukkoló, pontosabban egy videofelvételeket készítő magányomozó borbé bújhatunk.

Ez itt a szobám. Nagyon szeretem. Mi lenne, ha kukkolnánk innen egyet? Kétségtelen, hogy a kukkolás a legfontosabb, de azért nézzünk körül. miket találhatunk még itt: a telefonon néha üzeneteket kapunk, ezeket érdemes végighallgatni. Mi is használhatjuk a telefont - ha akad bizonyítéknak is beillő videofilmünk, válasszuk ki a videón, majd csörögjünk a rendőrségnek. Az ágyra hányt kazetták is hasonlóan működnek: kiválasztjuk a videón, hogy mit, majd a kazikra klikkelve kiválasztjuk, hogy kinek küldjük el (négy "főkolompos" közül választathatunk). A videón visszanezhetjük/hallgathatjuk eddigi felvételeinket, a távcsövel pedig...

...kukkolhatunk. Íme a Hawke család rezidenciája. Kurzorunkkal kiválaszthatjuk, hogy melyik ablakon akarunk belésmi, esetleg hallgatni. Négy állapotban lehet a kurzor, ha egy ablakra mutatunk: marad a kereszt - azaz semmit nem tudunk csinálni; egy szem jelenik meg - ilyenkor jeleket rögzíthetünk videónkon; amikor fil látszik, csak hallgathatunk - mivel a redőnyök le vannak engedve; a negyedik esetben pedig egy nagyító jelenik meg - ekkor a szoba képét látjuk, s kurzorunkkal bizonyítékokat, tárgyakat kereshetünk. Ha valami "fontos" fölé érkezik a kurzor, a nagyító zöld színű lesz, s a bal gombbal kivészedhetjük azt a bizonyos tárgyat (néha többször is klikkelni kell). A jobb gombbal térhetünk vissza a szobánkba.



576 ÉRTÉKELŐ
VOYEUR INTERPLAY



ÖSSZHTÁS
70%

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

Még rendszeresen benne vagyunk a téiben, az iskolákban most következnek a síszünetek, s minden normális ember rongyosra koptatja szánkóját, silécét, korcsolyáját vagy valamelyik egzotikusabb felszerelését. A Mindscape azonban szerencsére ránk, számítógép örültekre is gondolt. Mi ugyanis nem szívesen hagyjuk ott a barátságosan villódzó képernyőt csak azért, hogy kezünket, lábunkat törjük abban a hideg nedves csúszós fehér valamben. Úgyhogy, kedves barátom, ragadd meg a joyt és száguldj végig az apró áramkörökbe léképzett havas lejtőkön, dönts meg az



Fura látvány, amikor a bob fejfelé felé siklik a csatornában.



Ebből az ugrásból már nem lesz világcúcs.

összes világcúcsot, s közben érezd a karoszák semmivel fel nem cserélhető kényelmét és biztonságát.

LEHETŐSÉGEK

A programban tulajdonképpen a szokásos havas sportágakban csiszolhatjuk mind tökéletesebbre a botkormány kezelését. A grafika jól sikerült, de véleményem szerint nem haladja meg az Accolade téli olimpiájának animációját. A program legnagyobb érdekessége,



Ez a hó még két lécen is csúszik, de így életveszélyes.



Ezen a környéken mennyi bokor van...

hogy egyszerre négyen is versenyezhetünk egymás ellen. Ilyenkor a figurák a kép egy-egy negyedében jelennek meg (persze ehhez a módhoz szükségünk lesz két botkormányra, egy jó széles billentyűzetre, no meg egy elég gyors gépre). További újdonság, hogy a számoknak négyféle módon vágathatunk neki. *Training* módban mindig egy számot választhatunk, s fejleszthetjük benne képességeinket. *Competition*-ben az összes számban ver-

senyezhetünk. A *Championship 1* összetett verseny, melyben minden számban 8 versenyző indul, s a helyezettek 8-tól 1-ig kapnak pontot. A *Championship 2* csak annyiban más, hogy itt Te választhatod ki a versenyszámokat. Egyes versenyszámokban több pálya közül is választhatunk. Itt mindig az elsőt a legkönnyebb, az utolsót pedig a legnehezebb teljesíteni. Ezután a siléc vagy deszka kiválasztása következik, ahol szintén az elsőt a legkönnyebb irányítani, de az utolsó sokkal gyorsabb, így vele jobb időket lehet elérni. A játékot négy nehézségi fokozatban játszhatjuk: ezek csak abban különböznek egymástól, hogy minél nehezebbet választunk, annál több büntető másodpercet kapunk egy-egy kihagyott kapuért.

IRÁNYÍTÁS

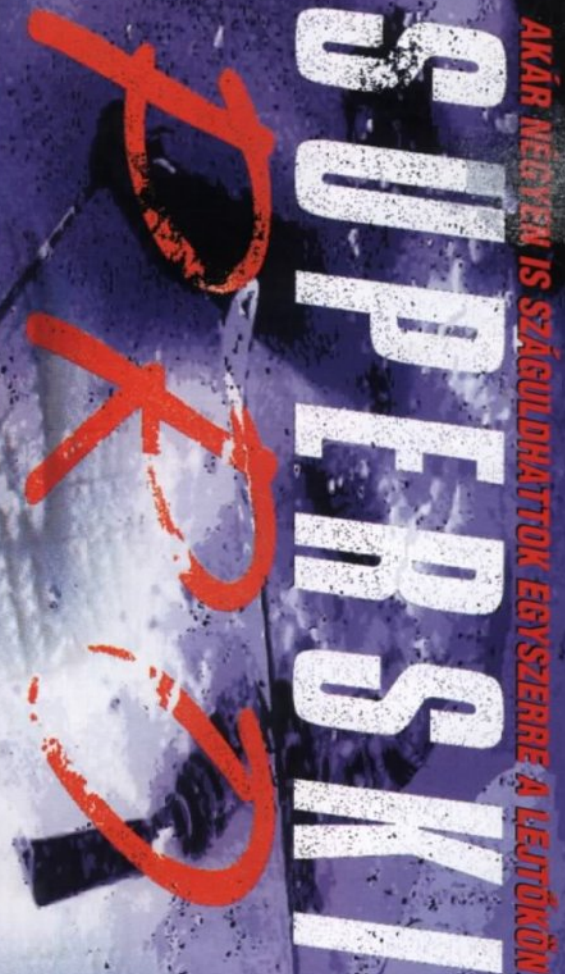
Az óra elleni versenyszámok (ide tartozik a lesiklás és szialom silécen és sídeszkán egyaránt, valamint a bob) irányítása teljesen megegyezik. Billentyűzet a fel és le nyilak gyorsítanak és lassítanak, a jobbra, balra a kanyarodás, az ENTER pedig a start. A numerikus billentyűzet 1, 3, 7 és 9 gombjaival kanyarodás közben változtathatjuk a sebességet. A joy és egér kezelése teljesen egyértelmű. A síugrás kicsit kilóg a sorból. Az ugrást most is az ENTER-re kezdjük. A sáncan emberünket középen kell tartani, s ehhez a fel/le nyilakat használni (a bal felső sarokban látható csíkot a skála közepén kell tartani). A sánc végén a szóköz lenyomására vesz a figura lendületet.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
SUPERSKI PRO KIDAJA: MINDSCAPE



ÖSSZEHATÁS
73%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 17MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND AOLIB



AKÁR NEGYEN IS SZÁGULDHAJTOK EGYSZERRE A LEJTŐKÖN

A levegőben leérkezés előtt szintén csak a csík közepre állításával kell foglalkoznunk. Ugrás közben a kamerát a jobbra/balra nyilakkal forgathatjuk.

A játék lemezes és CD-s változatban is megjelent. Sajnos a bobversenyeket csak CD-n é-



00:21.80

00:21.80

Igy néz ki, amikor egyszerre két versenyzőt irányítok.

vezhetjük, egyébként a két verzió teljesen megegyezik. Így a leírás végén általában a játékok dicsőrete szokott következni. A *Superski Pro-t* azonban nem tudom egyértelműen ajánlani. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a CD-s változatot kaptam meg tesztelésre, s egy CD-n forgalomba hozott programtól a tapasztalatok alapján sokkal jobb grafikát és hanghatásokat vártam el. A mű természetesen szép és kiváló szórakozást fog nyújtani mindenkinek, de én megelégednék a lemezes változattal is.



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



Az igen hosszú nevű játéktér (a továbbiakban csak WEST) a nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, melybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bombóló zene és a gépek hatalmas népszerűségnek örvendő játékaiban lézeregyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszlettel és gomolygó füsttel megtöltött

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



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



nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, melybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bombóló zene és a gépek hatalmas népszerűségnek örvendő játékaiban lézeregyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszlettel és gomolygó füsttel megtöltött

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



FIGHTERS-szel. A gépek közül most a KILLER INSTINCT-et emelném ki, amely egy a Mortal Kombatot megszügyenítő verekedős csoda. A program grafikáját pedig elképesztő hangulatot ad a játéknak. A programot az a RARE csoport készítette, akik a Donkey Kong Countryt hozták ki a Super Nintendora. Kétségtelen, hogy a pénzbedobós masinák színvonalát otthoni gépeken nem lehet produkálni. De hát nincs is erre szükség: ezért találták ki a játéktérmekeket!



lyők jellegzetes hangja, hiszen itt több asztal is várja a pool stílus szerelmeseit. De nehogy azt gondoljátok, hogy ezzel véget ér az extra meglepetések sora. A WEST az arcade gépek mellett ugyanis egy másik szórakozást is kínál, ez pedig a LASER DROME. A külföldön már hatalmas népszerűségnek örvendő játékaiban lézeregyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszlettel és gomolygó füsttel megtöltött

Martin

MANGA

A MANGA három cyberpunk sorozata közül az AD POLICE az, amely a legközelebb áll a William Gibson (Neuromancer) által megálmodott techno-világhoz. Az előző számban bemutatott GENOCYBER-1 inkább Shadowrun-osnak éreztem a szörnyek miatt - az AD POLICE sokkal inkább hollywoodi kalandfilmekhez áll közel, éppen ezért talán szélesebb a nézőtábor. A 3 részes sorozat elég rövid, huszonegynéhány perces epizódokból áll, amelyek szorosan kapcsolódnak egymáshoz.

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



1>VOOMER MADNESS

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

2>THE PARADISE LOOP

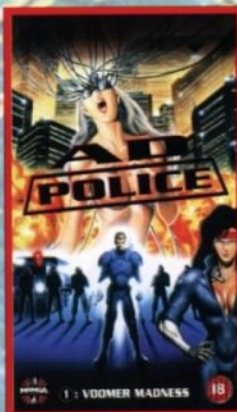
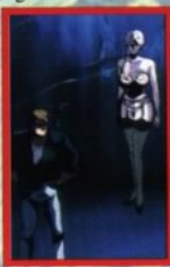
Amióta Mega Tokyóban megépült az új gyorsvasút, senki sem használja már az öreg, lerobbant és igen veszélyes metrót. A PARADISE LOOP nevű vonal a bűnözés melegágya lett, ahol mindennaposak a gyilkosságok. A második részben a rendőrség éppen egy ilyen gyilkosságsorozat után nyomoz,



3>I WANT MEDICINE...

A harmadik rész főszereplője BILLY, egy ex-AD POLICE tag, akit végzetes sebesülése után anti-voomer cyborggá alakítottak. A cyborg teljesen érzéketlen a külvilággal szemben, még imádója, a csinos doktornő és egykori szeretője, Nena sem tud hatni rá. Csak a gyógyszerként alkalmazott drogok lebegnek a szeme előtt.

Billy agya, amely lényegében az egyetlen még élő szervét képviseli, képtelen elviselni a fémvázat. Mivel emberi érzései a fájdalomon kívül többé nincsenek, egy új érzés keríti hatalmába - a gyilkolásvágy, amely rövidesen az AD POLICE



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



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

Az AD POLICE mindhárom epizódjában egy-egy lényeges kérdés merül fel a lehetséges cyber-jövővel kapcsolatban. Ez első arra keres választ, hogy milyen következményei lehetnek a túlzott technikai fejlődésnek. Ebből adódik a második epizód mondanivalója: hol a határ az ember és a gép között?

Ha géppel helyettesítem az egyik szervemet, akkor odaadom az emberi mivoltom egy darabját? Ilyenformán mindig, hány "százalékig" marad "ember" az ember? A harmadik rész rejti a leggyekietlenebb dilemmát: még ha az ember, a "környezet" el is fogadja a cyborgtestbe ültetett emberi agyat, akkor sem biztos, hogy az agy is képes megbirkózni ezzel a borzalmas teherrel.

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

Martin



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

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

Január végén érkezett meg a semmitmondó sárga-fekete kartondoboz a szerkesztőségünkbe, amely a nagy csodát hivatott prezentálni. Mivel már elmúlt a 6 órás záróra, én voltam a szerencsés, aki az első estét "eltöltötte" a PS-X-szel. Tény, hogy azon az estén nem sokat aludtam. Két játékot kaptunk a géphez, a NAMCO RIDGE RACER-

ét és egy 3 dimenziós verekedős csodát, a TOSHINDEN-t (Tale of the Gods in Combat). Mivel a még gép csak japán verzióban létezik, a 110 voltos adapter és az NTSC televízió alapszükségletnek számított, de hát ez szerencsére nem volt akadály.

Azóta nem tudok napirendre térni a látottak felett. Egy olyan játékkerem örültek, mint én is

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

kolású polygonokból 500 ezret mozgat másodpercenként.

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

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

PS-X SONY P



számok, ezért lássuk a PS-X jellemzőit:

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

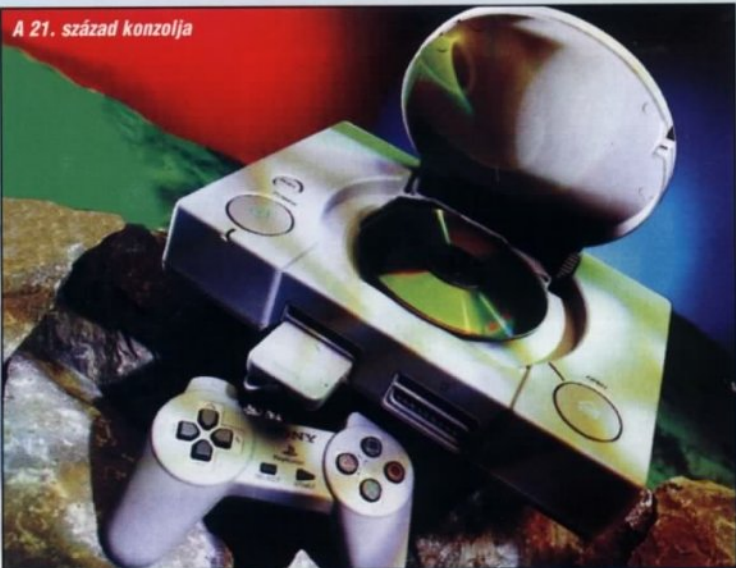
gép, a 256x224-est és a 640x480-ast. A különböző sprite mozgásokat és torzításokat mind tudja a PS-X.

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

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

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

A 21. század konzolja



LAYSTATION

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

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

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

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

Boxer's Road



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

Martin



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

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

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

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

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

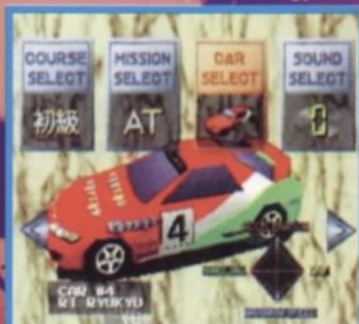
Ridge Racer



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



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



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

Martin



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



Toshinden

TALE OF THE GODS IN COMBAT

Ha a 3D vektorgrafikás verekedős játékok ikerülnek szoba, mindenkinek a SEGA Virtua Fighters jut az eszébe. Búszke, bóbó, SEGA, hiszen ezt a jót adják az új szupergéphez, a SATURN-hoz. A verekedős stuffjairól híres TAKARA viszont a PS-X-et szemelte ki magának és elkészítette a VF ikertestvérét, a TOSHINDEN-t. Mivel a VF abszolút szuperzártnak számít Japánban (szinte már misztikus tisz-



telet övezi), elég merész vállalkozás volt egy látzólag teljesen hasonló programot készíteni.

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



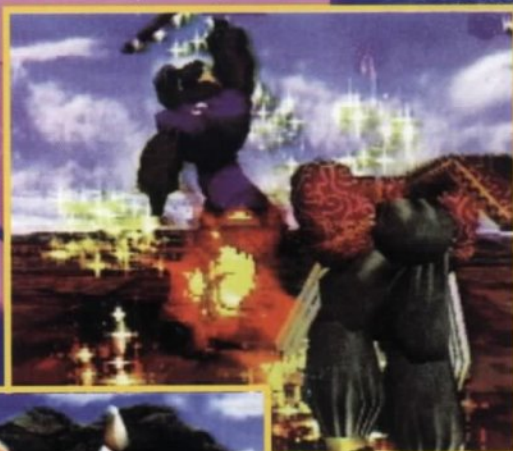
A játék nagy újítása a fegyverek megjelenésében rejlik. A 8 szereplő mindegyike valamilyen eszközt használ, emellett mindegyiknek speciális rügtechnikája van. Mivel a PS-X irányító 8 gombja megengedi ezt, még speciális varázslatokat is tudnak csinálni, amitől a játék állati látványossá válik. Sőt a profiknak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

A háttér és a figurák grafikája elképesztő. A kamera (3 féle helyzetbe állítható: madártávlat, felső és oldalnézet) egyfolytában veszi a játékosokat és ami a legnagyobb ász: a karakterek távolodását és közeledését ki/be zoomolással követi! Így akármeddig mehetünk

hátra, egyre távolabbról nézhetjük az eseményeket (ezt néhány speckó mozgás ki is használja!). A profik tudják, hogy milyen idegesítő az, amikor araszolnánk hátra, de a másik játékos miatt megáll a kép - itt ilyen nincs. A védekezés a klasszikus "hátrahúzásos" módszerrel történik, el is bukfacezhetük az ellenfél támadásai elől. Ekkor abszolút 3 dimenziós a hatás, hiszen az egyik figura a másik mögé vagy elé ke-



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



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

Martin

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

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

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

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

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

deti játék, hamar a süllyesztőben végzik. Nézők csak még a DOOM-ot. Képtelenség leutánozni vagy más gépre rendesen átírni - mindig a PC-s változat lesz az igazi (példa rá a 32X, ott sem sikerült a tökéletes konverzió).

Szóval van 1994-es PITFALL is. Végeredményben ugyanaz a főhős, ugyanaz a sztori, technikailag minden a csúcsra van hozva... De nem tudom... Ha nem lenne beépítve a régi játék is, nem futtatnám annyira az anyagot. De így egészen más! Semmi sem izgalmasabb, mint a dzsungel és a maja templomok. Óriási élvezet azért küzdeni, hogy végre egy rejtett helyen megtaláljuk a gyanús grafikájú skorpiót, ezáltal az időlagutakat és



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

Martin



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



VIEWPOINT

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



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

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

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

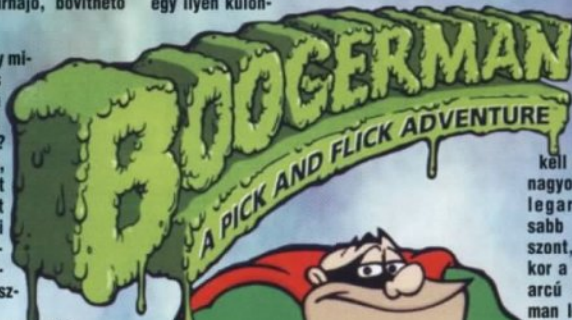
leges programot tényleg 32X-re kellett volna kihozni (le merem fogadni, hogy kijön egy halom olyan 32X játék is, amelynek abszolút elég lett volna a MD). Ráadásul a kazetta dobozán egy olyan semmitmondó cím-grafika van, ami alapján soha nem venném meg a játékot (még jó, hogy az 576 segít nektek a vásárlásban).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



Martin

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

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



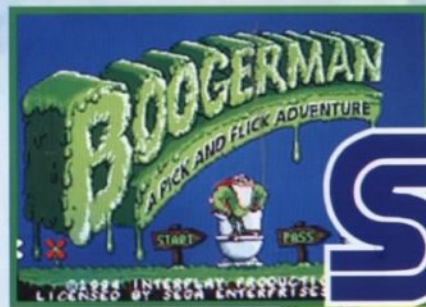
után. Sőt, a pályákat úgy kezdi, hogy lehúzza magát a WC-ben. Igazi cukorfalat, nem? Ezek után

komolyan lehet venni a játékot? No persze most csak a kényes dolgokat soroltam fel, hiszen hősünk tud egy csomó hétköznapiabb mozgást is: tolni, lögni, lengeni, ugrani, és repülni is (ehhez meg kell enni egy doboz chili-babot és 1...ni egy nagyot).



A legaranyosabb viszont, amikor a bárgyú arcú bogárman lehajolva turkálni kezd egy nagy halom barna valamiben, ami alatt az extra cucok lapulnak (a játék ismertetője ezt a halmet szeméthalomnak titulálja, én inkább MÁSFÉLE halomnak nézem).

A BOOGERMAN igazi szülőb szeszantó játék. El tudom képzelni, amikor a vásott gyerek csutkára felhangosított TV mellett nyomogatja a SUPER FART és a BURP gombját (az anyuka meg kétpercenként rohángál be, hogy ilyet jó gyermek nem csinál, csak diszkrét csendben). A grafika általam "vonrajznak" hívott stílusú és mint ilyen, szuper. A digi hangok pedig egyszerűen... élethűek! Ja, az egyik pályát FLATULENT SWAMPS-nak hívják. Bátran kérdezzétek csak meg a doktorbácsit, hogy mit jelent latinul "flatulálás"!



SEGA

doc MARTIN

the adventures of BATMAN & ROBIN

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

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



használatunk - ha újra akarunk szerelni, a START gomb nyomásával tethetjük meg az EQUIPMENT képernyőn.

Martin

WILD & WACKY SPORTS

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



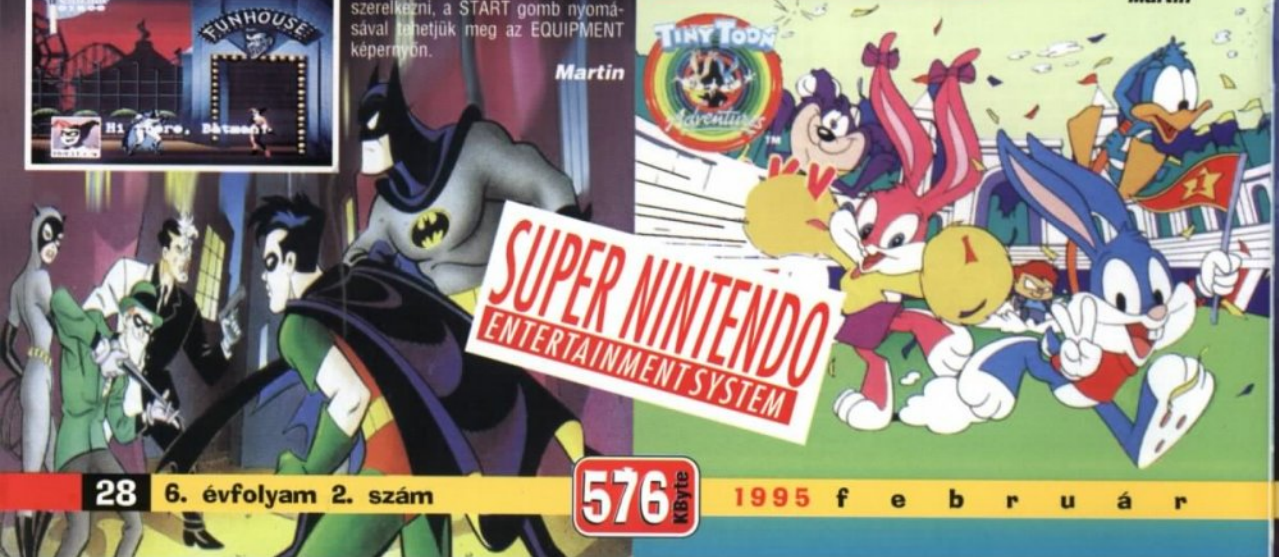
A játékot 4 nehézségi fokra bontották, 6-8-10-12 versenyszámmal. Ahhoz, hogy folyamatosan továbbjussunk adott pontszámokat kell teljesíteni. Az ügyködésünket többféle szempontból díjazza a gép: számla a gyorsaságra, a stílusra és az ügyességre is. A versenyek előtt mindig megkapjuk a teljesítendő feladat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

Lássuk tehát a versenyszámokat: *Fagyidobálás* (érjünk el minél több találatot), *Szakadékerem-kicentizés* (nekifutásból álljunk meg a szakadék szélén), *Súlyemelés* (nyomjuk ki az egyre nehezebb súlyokat), *Tányérodobás* (dobjuk minél messzebbre az alátétet), *Akadályfutás* (gyűjtünk értékes tárgyakat), *Repülés* (szedjük össze a lufikat majd bombázzuk le

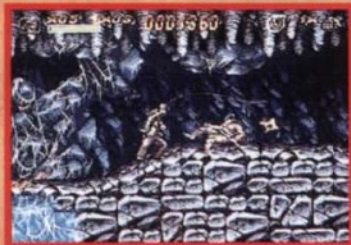


a házat), *Sielés, Rúdugrás* (gyűjtünk csillagokat), *Bungee-jumping* (gyűjtünk minél több pontot), *Favágás* (aprítuk a fát), *Úszás* (gyűjtjük a tárgyakat), *Rakétakilövés* (üssük minél magasabbra a rakétát).

Martin



Greatest Adventures



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

egyszerű akció programokkal.

A program története a három Indy film

legérdekesebb

részleteit foglalja

össze. A furcsa ke-

verékben feltűn-

nek az "Elvesz-

zett, Frigyláda

fosztogató", a

"Végzet templo-

ma" és az

"Utolsó ke-

reszteslovag"

legizgalmasabb

jelenetel, melyekben ezúttal mi

irányítjuk a hőst. Mivel a feladat nagyon sokrétű, így

először érdemes megbarátkozni az eléggé bonyolult

irányítással, begyakorolni a bukfenchezést és az osto-

rosliengést. Ezek nélkül ugyanis néhány helyen

lehetetlen továbbjutni. Három pályán nem gyalog köz-

kedünk: a hőmezőn egy gumicsónakkal csúszunk

lefelé, a barlangban izgalmas csillekocskizás vár

ránk, végül egy duplafedelű repcvél kell légi-

csatázni. A grafika néhol egészen fantasztikus, de nekem kicsit nehéznek tűnt a játék.

INDIANA JONES!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Martin

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



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

Luke hátulról lekaszabolja a szörnyet. Jabba ugyan-csak egyszerű feladat, Han Solot kell választani, aki energiasvesztés nélkül szét tudja löni a puffadt testét. Aranyos játék a JEDI, tényleg bomba a grafikája és a hangjai, de állít buta. Számítalan alkalommal lehet egy-egy ciklust újracsinálni benne, így töménytelen energia, élet és extra cumó szerezhető (Leivalav men-jek be Jabba hajójába. Az egyik emelet bal szélén van egy meielkedés, ahova hordók gurulnak be.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

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



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

egy zöld gömb a jutalmunk, amitől a FORCE töltődik vissza. A SELECT gombbal beállítjuk a HEAL opciót és csak pumpálgatjuk vissza az energiát... Igazán komplikált feladat. Aki esetleg nem ismerné az előző részeket, annak meg-súgom, hogy elugrás után ha mégégyeszer megnyomjuk az ugrás gombot, sokkal magasabba pattanunk fel. Így még a szakadékokkal sem nagyon kell küzdeni. Egyedül a főellenfelekkel akadhat probléma, náluk sajnos mindig meg kell találni a taktikát. A Rancor szörnyet például a következő hahota módszerrel nyírtam ki: indulás után rögtön kikértem a VANISH trükköt és átugrottam a dögöt, minek eredményeképpen én ugyan át-kerültem a másik oldalra, de a borbó nem fordult utánam! Csak bekapcsoltam az automata ugrást és szépen végignézttem, ahogy



Nyíratok ki mindenkit és a pörgéssel ugrálatok rá a hordókra, melyek mindig adnak valami extrát. Ezt ismételtétek addig, amíg meg nem unjátok.

Martin



EGY STRATÉGIAI JÁTÉK,



MELYHEZ VILLÁMGYORS DÖNTÉSEK,

SPACE FEDERATION

ÉS FÜRGE UJJAK SZÜKSÉGESEK.

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

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

A BOLYGÓN

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



Két játékosnál csak a képernyő felét használhatjuk.

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

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

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

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

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

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



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



A parancsnoki hajó leszálláshoz készülődik.

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

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

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

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

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

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

AZ IRÁNYÍTÁS

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

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



A Xanbarik mindig nagy flottával támadnak egy-egy bolygóra.

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

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SPACE FEDERATION KÍJÁZÁS: INTERPLAY

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■
PTE	KÖRREKT
KEMÉNY	

74%

ÖSSZEHATÁS

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 2MB	HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
	CD: 0	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

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

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

7.02: Sanyi, a Mindenés matat a zárban. Késett. Két percet. Az egész számla felborult ezáltal, mivel 365 nap lemaradása van a bolti számlák könyvelésével, a kutya jár lepislit, a feleség már megint valami Kiskegyed után érdeklődött (hogy honnan tudhatta meg az asszony, hogy van valakim - gondolta) és egyáltalán, hogy lehet, hogy ez a dög Zolee már megint előbb beérett azzal a rozszant püdertartóval (Corsa Joy, 1.4Si), mint ő a 17,5 éves BMW-jével (porlasztós, 1.8-as, szívárog a napfénytetőn át a viz). Persze azért jó cimborák, csak állandóan húzzák egymást.

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

7.45: Belibben a Titkárók Gyöngye, Nóri, aki minden reggel olyan friss és üde, hogy Sanyiban megáll... az útő.

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

8.30 - 10.30: Minimum kétszáz telefonsörgés, amiből a fele téves, a másik fele pont azt keresi, aki vécnél ül, kiment, meg sem jött, már nem dolgozik itt, stb. Megérkezik a családi vállalkozás feje és a feje neje, kiosztanak néhány letolást, de aztán lecsillapodnak a kedélyek és mindenki munkába temeti bánatát. Balogh Zsolti egy tekercs faxpapírt elhasznál üzleti ügyeinek intézésére, aztán fél tiztől unja a banánt, megkezd a visszazámlálást este hatig, a szokásos foci kezdeteig. Sanyi ideggörccseivel küzködve csicsereg a városokkal,

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

10.30 (de inkább még később): Csizmatalp koppan, friss bőr szaga terjeng, szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik. Nyílik a keresztpántos ajtó és belép Ó... Minden tekintet rajta pihen. Oh, istenem, milyen kafa srác. Ennek a csávónak van stílusa. A bórjako alól elősejlik a "...EVIGN..." felirat, tetkó villan, napszemüveg lazán a homokra csapva, borosta serceg az arcon. "Na mi a hanyás?" - kérdi enyhén iluzióromboló kappanhangon, de aztán megnyúl a stílusa, mikor látja, hogy minden szem rászegződik és csak vele foglalkoznak. Ó miszter egoista, alias Martin. Kihaszalja, hogy a főszerkesztői asztal üresen áll, laza mozdulatokkal odalépdél Zolee zugához, titkos infók, Manga-filmek, játékok után kutatva, majd belép a számítógépes rendszerébe is és meg az .exe fájlkat is elolvassa, nehogy valamiből kimaradjon. Felderítő körútja általában eredménytelen, úgyhogy peckesen átlépdél a saját irodájába és betölti valamelyik kedvenc játékát. Két perc múlva zeng az iroda az obszcén és gyalázkodó ordibálásoktól, ugyanis egy főszórnny folyamatosan legyalázza Martin karakterét és ezért a játék egy szemét, gennyes és csaló. És ez így megy pár perces megszakításokkal az est beálltaig.

12.00 - 17.00: Véletlenszerűen feltűnik az irodában valamennyi újságíró, akik vagy cikkeikkel állítanak be, vagy új preadkra lesve játékszagot éreznek és csak úgy benéznek. A telefonvonal továbbra is ég, a tévéből bömböl valamelyik egy csenel ráögumzenéje, a postás mindig kétszer csenget, Sanyi fejét a falba veri és tovább bratyzik a vámosokkal (mindhiába), Zsolti vízszintesre állítja a székét és elnyomja a buzogós, Martin óbegat és az ótódik jojt nyúvi, Nóri az apróhirdetésekkal szűttöy, Zolee megbeszél estére egy kis összeröffenést a külsős haverokkal aztán ismét felkerekedik a grafikus és a tördelőket meglátogatni, de soha nem ér oda. Aztán lassan elszélednek a komédia szereplői és sötétségbe borul az iroda.

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

Zolee

CD

32

32. oldal



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



● Amint megmozdulunk, a kis vámpír azonnal nekünk ront.

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

LISSUK MIRÖL ÉS KIRÖL IS VAN SZÖ!



● Még túl kevés alapanyagok van a varázslatokhoz.

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

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



● A láda információkat rejtett. Kövessük pontosan az utasításokat.

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

A MÁGIA TUDOMÁNYA

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



● A felvett követ fegyverként és lépcsőként is használhatjuk.

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

A ROSSZ FIÚK

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

A KONKLÜZIO

A játék minden tekintetben csúcs. A grafika nagyon változatos, az animációk komoly munkárá tanúszkodnak, a karakterek mozgatója kidolgozott és pontos (még a legnagyobb forgatásban is folyamatos). A varázslást is jó ötletnek tartom, hiszen annak ellenére, hogy nem egy ürdöngösség, színt



● A háttérrel kidolgozottságára azt hiszem nem lehet panasz.

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

HÓKUSZ POKEUSZ

Ezentúl előre láthatólag minden hónapban jelentkezik rovatomk, a Hókusz POKeusz, amelyben tippeket-trükköket olvashattok kedvenc, de talán sikertelenség miatt félredobott játékaikhoz. Nem szégyelünk visszakarányodni az ősbibb darabokhoz sem, hiszen sokan kérték leleveleitekben, hogy ezekhez is ismertessünk ötleteket. Most a PC-s tábornak nyújtunk segítő mancsot...

BATTLE ISLE 2

Néhány kód a kevésbé sikeres stratégiáknak:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1 - AMPORGE | 11 - GEEUSAT |
| 2 - JOGRWAI | 12 - KAIMAWA |
| 3 - GEGIDOS | 13 - SIETIBU |
| 4 - WABODAE | 14 - GEDEROM |
| 5 - BUFASWE | 15 - ULUARJE |
| 6 - GEAJWA | 16 - ABUNDWA |
| 7 - OLARIBU | 17 - LANADE |
| 8 - FITORGE | 18 - WAFEPAL |
| 9 - DAFATWA | 19 - BUSALUG |
| 10 - WABKDO | 20 - GEKEFJU |

A-TRAIN

Ha erős anyagi hátteret szeretnétek magatoknak tudni, nyomjátok be egyszerre a **CTRL** és a **SHIFT** gombokat és írjátok be: **CHEATER-WIMP**. Az érdekességre vágyók, az előző procedúrával azonosan, nyomják illetve írják be a következőket:

CTRL, ALT, BELLYBUTTON.



CANNON FODDER

Nemsokára itt a folytatás, de sokaknak még mindig nem sikerült befejezni az első részt sem. Gond egy szál se, megjött a felmentő sereg. Nos tehát: kapcsoljátok a térképre. Nyomjátok be a **CTRL** és írjátok be: **POWER (CTRL, bonyony)**. Ezután már nem lesz több gondotok a missziókkal; **ENTER** és túl vagytok a dolgon.



PRIVATEER



Sokakat tart izgalomban ez az Elite és Wing Commander keverék. Ahhoz, hogy a végéig eljussunk, nagyon hosszú utat kell megtennünk, s ehhez nem árt, ha egy strapabíró úrrhájával rendelkezünk. Tehát kezdjük egy új játékot, menjünk a Ship Dealerhez és adjuk el mindenünket (fegyvert, műszert, stb.). **SAVE**. Lépjünk ki DOS-ba és töltsünk be egy **DECIMÁLIS EDITORT**. Én a PCShell-t ajánlanám. Editáljuk a savegame-t. A 000000 szektorban a 0032(0020) sorban, a kilencedik számpár második száma jelenti a hajótípust: 0 -Taurus, 1 - Orion, 2 - Centurion, 3 - Galaxy. Miután ezt átírtuk, mentsük ki, majd töltsük be újra a játékot. Nem kellemesebb egy jobb és erősebb hajóval kezdeni?

INCA

A szimulátoros rész baj nélküli átveszelését egy billentyűkombinációval meg lehet oldani: **SHIFT, ESC** (egyszerre).

SIM CITY 2000



Egy komplett város felépítése igencsak nehézkes tökéletében. Ezen könnyen segíthetünk: vegyük elő a hexadecimális editort (amiről már a Privateernél is beszéltem).

Kezdjük el egy új játékot, majd ezt gyorsan - változtatások nélkül - mentsük ki. Lépjük be az editorba, majd ugorjunk a 0032(0020)-as sorba. A nyolcadik számpártól kezdve a 00 02 42 20... számsort írjuk át 7F 02 FF FF...-re. Azt hiszem 2,000,000,000 \$-ral már könnyebb lesz a kezdet.

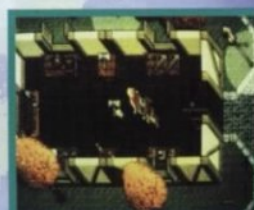
T.F.X.



Igaz milyen nehéz ez a csodálatos szimulátor? Nos az eredményes harchoz nem is kell mást csinálnotok, mint repülés közben benyomva tartani a **SHIFT** billentyűt, s bepötyögni e szót: **PLOP**. Vigyázz, vigyázz rakéééééééé... Jé, még mindig itt vagytok? Akkor kapjuk el a fiút!

ULTIMA VII, THE SERPENT ISLE

A játékot a **SERPENT PADS** beírásával indítsuk el. Ezzel aktiváltuk a cheat mode-ot. A különböző gombok benyomásával a következőket tudjuk végrehajtani:



F2 és S: csapatunk egyik tagját mozgathatjuk, ezt a száma szerint kell kiválasztani a billentyűzetten.

F2 és T: Avatarba szállítás.

F2 és S: A britanniai dátumot és időt mutatja meg.

F2 és I: egy karakter megvizsgálása.

F2 és C: egy "item" létrehozása.

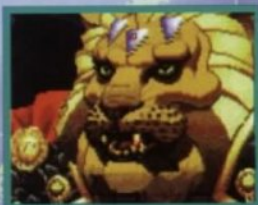
F3: Britannia térképén kell megmutatni, hová akarjuk szállítani csapatunkat.

F5: Megtanulhatjuk akármelyik varázslatot, ehhez írjuk be a nevét, majd nyomjuk meg az **ENTER**-t.

FLASHBACK

Akiknek nem sikerült volna befejezni még a legkönnyebb szinten sem a játékot, azoknak itt van néhány pályakód: **2-COMBEL, 3-ANTIC, 4-MOLAN, 5-A/ ARTHUR, B/ SHIRYU**

WING COMMANDER II



El akarjátok intézni a Kilrathi birodalmat egy időre? Ha igen, a játékot **"w2 Origin"**-nal indítsátok el szó szerint (a kihagyás és a nagy "O" nagyon fontosak). Ezután a kapott találatok már csak csiklandozni fognak.

Rácz Gyula

Engedjétek meg, kedves PC-sek, hogy az oldal alapján a C64-es kollégák is kapjanak egy szeletet. Nekik szánjuk a **LONG LIFE**-hoz megígért további három karakter választó-kódját illetve **SATO** újraválasztásához szükséges kombinációt:

FOXX 	SATO 	VOODOO 	YAGO
→←→↓↑↑↑←	←←↑↓←→↑↑	↓←→↑↑←↑↓	↓↑↑↑←↓↓

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

A külső nézetből irányított akciókban tisztokat kell kiszabadítanunk, sérült helikoptereket kell biztonságos helyre kísérnünk, meg kell szerezniük és tartanunk a légi-, és szárazföldi fölényt, és így tovább. Mindezt persze csodálatosan megrajzolt és mozgatott poligontájakon, tengerek, hegyek, szántóföldek fölött. Magát a helikopterünket példásan könnyű irányítani, akár a joyt, akár az egeret részeseítitek előnyben. A gép ugyanis mindig arra fordul, amerre mutatunk - ilyen egyszerű az egész. Nem kell mindenféle csőrökormányokkal meg sebeségszabályzókkal

bíbelődnünk, hiszen gépünk a joy/egér folyamatos nyomására süllyed és gyorsul, elengedésére pedig emelkedik és lassul. Ezenkívül még néhány billentyűt kell kezelniük, és kész.

A LEPTÖSBŐB KEZELŐBILLETNYŰK

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

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

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



ZEI

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

- **ESC:** kilépés a küldetésből.
- **F10:** kilépés a játékból.

KONKRÉT TIPPEK

- már a legelelő kezdünk megbarátkozni az egerrel, ugyanis a későbbi pályákon sokszor szükség lesz arra az extra fordulékonyagra, amit ezzel a kezelési módszerrel kapunk. Sokkal

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

- **P:** pause.

- **H:** csőrővel felvehetünk

valami terhet,

ha felette le-

begünk. Ezzel

a módszerrel

saját tankjain-

kat is bevihet-

jük erősítés-

ként az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen

erősíté-

séért az ellen-

ség területére

(néha épp ez a

feladat). A te-

her élethűen



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

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

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

ZEWOLF

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

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

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

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

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

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

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

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



Az üzemanyagotöltő már készenlétben áll.



A zöld tickó a mi emberünk.

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

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

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

Üzemanyag-mérő.

Scanner. A fehér pont mi vagyunk, a pirosak az ellenfél járművei, kékék a tüszők, sárgák a baráti járművek.

Életek száma.

Felvett tüszők (pajzs jár értük!).

Az épp befogott célpont (mindig a legközelebbi vagy amelyik felé gépünk orra mutat). Fegyvereink arra céloznak.

Keresett pénz, kiválasztott fegyver.

A megmaradt pajzs.

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

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ZEEWOLF KVALITÁS: EMPIRE

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

ÖSSZEHATÁS

93%

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

PC ERKEZESI

DISCWORLD

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



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

WOLF

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



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

STEREOWORLD

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



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

PSYCHO PINBALL

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



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

THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF

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



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



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

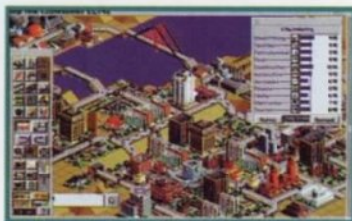
SUBWAR

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



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

SIM CITY 2000



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

WHIZZ

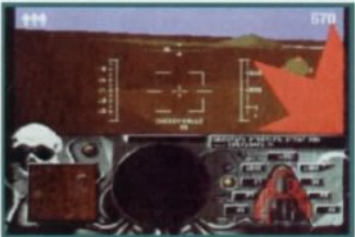
A **FLAIR** nevének hallatán a jóérzésűek hátán feláll a szőr, hiszen gyerekes játékaik miatt nem örvendenek túl nagy népszerűségnek. Most sem hazudtolták meg a róluk kialakult képet, de talán egy apró lépéssel feljebb léptek a minőségi ranglétrán a napokban megjelentetett *WHIZZ* című játékkal. Az izometrikus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



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

EMBRIO

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



MAGIC CARPET

Ki ne szeretné az izgalmas, misztikus keleti történeteket, varázslók gigási harcát, a fantasztikus szörnyeket? És ki ne hallott volna a híres repülő szörnyegről, a varázslók közlekedési eszközéről? És ki ne akarná kipróbálni, hogy milyen is lehetett meglovagolni egy varázsszörnyet? Ilyen lehetőséget senki nem szalaszthat el! Végre bárki felpattanhat egy repülő szörnyegre, s azon nyargalászva varázslókat gyűjthet és félelmetes fenevadok után eredhet! S hogy kinek köszönhető mindez? Csakis a Bullfrognak, aki eredeti ötleteiről híres. Eredetiségben most sincs hiány, de a cég eddigi - főleg

élőlyen után maradt valamicske manna, eszelős gyilkolás és értelmetlen harc vette kezdetét a manna birtoklásáért...

Itt lépünk a képhez varázslótanoncként, aki szörnyre pattan, hogy megpróbálja visszaállítani az egyensúlyt a világok között, leigáznai a gonosz varázslókat, s a manna mennyiségét mindenütt egyenlővé tartani. Kalandunk során ötven világot járunk be, 24 varázslatot gyűjtünk össze, közel húsz féle, félelmetes szörny ellen hadakozhatunk, s

gondsz varázslók szervezkedtek, gigási teremtményeket küldtek egymás ellen, s a cél minél több manna gyűjtése volt. Mivel minden egyes

stereogramban játszhatunk. Aki látott már stereogramm képet, az tudja, hogy a látszólag kraksz-kraksz kép síkja mögé kell nézni, s ha "jól bambulunk", előttünk egy 3D-s, meglehetősen sajátos kép. Aki még nem látott ilyet, annak elsősorban döbbenetes. Ezen kívül egy rakás látványadalek tartozik a játékhoz. Be lehet kapcsolni a sebességérzetet (elmosza a látóteret, csak 8 MB), az árnyékokat, lehet lágyítani a grafikát, felhőket jeleníthetünk meg (csak 8 MB), ja és még valami: ha van 16 MB-unk, SVGA-ban is játszhatunk...

A képernyő tetején olvashatjuk le kastélyunk, léggömbünk és a magunk energia és manna mennyiségét. Az adott szintet akkor teljesítettük, ha a kastélyban a mannamennyiség elérte a minimumot. A léggömb alatti csík a léggömbbe szedett manna mennyiségét mutatja, erre jó vigyázni, mert ha egy teli léggömböt megtámad-



Igy szedjük fel a varázslókat, melyek egy-egy köcsögbe vannak rejtve.



Ez a módja az ellenség tikvidálásának - aki ezúttal egy óriásféreg.



A legyőzött ellenségből semleges mannaanyagok szóródnak szerte-szél...

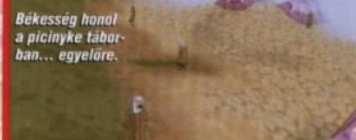


... a "Possess" varázslattal saját mannává alakítjuk...



...majd a "Castle" varázs után megjelent léggömb begyűjti őket és a kastélyba viszi.

művet halandó is elkészítheti, s ezért még mielőtt befejezte volna munkáját, magukhoz szőlítették. Így az utolsó 5.000 év története ismeretlen maradt. Amit tudni lehet erről a korról: az istenek minden élőlénynek valamennyi mannáért ajándékoztak, s annak mennyisége határozta meg a képességeket, egészséget. A mannáért folytatott egészséges versengés harcra fulladt,



Békesség honol a picinyke táborban... egyelőre.



Nos, ez a térkép. A jobb sarokban varázslataink, felette pedig az aktuális nézeti kép.

gyűjtjük a mannákat. Célunk: minden világban megsemmisíteni az ellenség kreatúráit, a belőlük származó mannákat pedig összegyűjteni, pontosan annyit, amennyi a világ kiegyensúlyozásához szükséges. Harcunk nemcsak üldözéssel áll, feladatunk megvédeni városunkat, annak lakóit és a manna gyűjtő léggömböt az ellenség támadásaitól.

THE SORCERER'S CHAMBER

A nem mindennapi intro után a szobánkban találjuk magunkat, ahol a kis lemezikonokkal menthetünk/tölthetünk, a feje kattintva beírhatjuk nevünket, a c: DOS-ba visz, a földgömbbel pedig új játékba kezdhetünk. A megkezdett játékot a homokórával folytathatjuk. Van mód hálózati játékra is - biztos buli lehet - de sajna nem volt lehetőségem kipróbálni. A játék elején beállíthatunk milyen hangkárttyát illetve vezérlőnk van. A program támogatja a VFX-1 virtuális sisakot - sajnos egyelőre nem rendelkezem ilyennel. Ha már a látványról tartunk, F10-zel 3D-s nézetre válthatunk, s a játékhoz adott kékpáros szemüvegben, 3D-s élményben lehet részünk. Nem rossz, csak hosszú távon fárasztó. Emellett van egy harmadik "nézőmód", amikor

Bár hasznos az a varázsköcsög, de veszélyes a méhkast megbolygatni... Legjobb gyorsan felkeresni a teleportot!



nak, nagy veszteségek érhetnek. Az irányítás egyszerű: aki nem Joy-jal játszik, az az egérrel állíthatja a dőlésszöveget, a kurzor billentyűkkel gyorsíthat/lassíthat. A nagy térképre az Enterrel léphetünk, ahol egyben varázslataink közül is válogathatunk (a numerikus billentyűkkel is válogathatunk közülük repülés közben).

Kell némi ügyesség a Magic Carpethez. Az első néhány pályán még "csak" ellenséges szörnyeket teszünk el láb alól, de később megjelennek a rivális varázslók emberelkek és monstrumaikkal. Ha túljutunk az első néhány pályán, veszett repkedősek elé nézhetünk: üldözhetjük az ellenséget, védhetjük kastélyunkat és léggömbünket, semlegesíthetjük a mannákat - mindezt a lehető legsebesebben, mintha égne talpunk alatt a szörnyeg.

Koronczai Gáspár

576 KByte	ÉRTÉKELŐ	KIAJÁR
MAGIC CARPET EOA		
grafika	■■■■■■■■■■	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■	■■■■■■■■■■
PITE	KORREKT	KEMÉNY
ÖSSZEHATÁS		
86%		
C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 3MB VIDEO: VGA, SVGA CPU: 486
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

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

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR...

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

MIT TEGYÜNK ÉS MIVEL?

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



● Ugye milyen szép a háttér? Igazi mestermunka.



● Ez kemény küzdelem lesz, allg van már energiánk.

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



● Itt vehetjük fel a batyunkba a mágikus gyógyszert.



● Érdemes a beteg papnak segíteni, nem lesz hálátlan.

SWORD of HONOUR

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR!

MEGOSZLÓ VÉLEMÉNYEK

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

576 Kétféle ÉRTÉKELŐ
SWORD OF HONOUR KADJA: PRESTIGE

grafika	<input checked="" type="checkbox"/>	
hang/zene	<input type="checkbox"/>	
kezelhetőség	<input type="checkbox"/>	
kihívás	<input type="checkbox"/>	
PITE	KORREKT	KEMÉNY

ÖSSZHATÁS
82%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM 486 MD 1MB VIDEO SVGA CPU 386	CD 1 ZENE SR SBPRO GUS Roland ADLR

Fantazmagória

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

MAGIC - THE GATHERING

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

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

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

SPELL-FIRE

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

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

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

A játék érdekes újítása, hogy a birodalmakat piramis alakzatban kell leraknunk, s ellenfelünk csak a legfelső lapot támadhatja. Ezt elfoglalva nyomulhat csak a második, majd harmadik sorban lévő birodalmak ellen. Összintén szólva nekem a kártyás játékok közül a Spellfire a legszimpatikusabb.

Részben az egyszerű, ámde gördülékeny szabályok, részben pedig a színvonalas illusztrációk miatt. Hát akkor egyenlőre ennyit a különféle kártyás játékokról. Aki szeretné maga is megismerkedni ezzel a jópofa hobbiával, a készüljön fel jónéhány napi heveny mászkálásra, mivel a Magic és Spellfire (főleg az előbbi) hiánycikknek számít. En már csak arra vagyok kíváncsi, hogy vajon mikor jelenik meg az első magyar nyelvű kártyás játék? Meglehet, hogy már nem kell sokat várni...

T.J.



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

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

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

Havonta 4-5 féle újdonság!

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

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

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

EZT LÁTNÍ KELL!

Amikor elsőnek kezembe kaptam a Cyberiát, még emlékszem, amint az installálása közben a játék dobozát nézegetve elmorfondíroztam azon, hogy pófátianság az Interplay részéről a dobozra gyönyörű szép színes fotókat rakni, miközben azokról magáról a játékról semmi sem derül ki. Annál nagyobb volt azonban a meglepetésem, miután elindítottam a programot, s kiderült, hogy azok az említett fotók valójában magát a JÁTEKOT ábrázolják. Igen, ez bizony játék nagy betűkkel, hiszen számomra úgy tűnt, hogy eddig mindenkinek, aki elakadt vele, s hozzám fordult, az életét mentem meg egy-egy hasznos tippel. Ez egy egész estét betöltő interaktív mozi, amely elől egyszerűen nem lehet addig felállni, amíg nem néztük végig. Bevallom első nekifutásra a Cyberia játékmenete még nemigen tetszett, hiszen valójában kalandjaink fix animációk formájában peregnek le, ami ugyan így csodálatosan élethű, de nekem elsőre egy kicsit túl korlátoltnak tűnt. Am belemerülve az izgalmas történetbe, az egyre nehezebb akció-és logikai feladatokat megoldva mutatja meg a já-



● A fűrőrtorony megvédésére jó reflexekre lesz szükségünk.



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

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

A TÖRTÉNELMI ELŐZMÉNYEK

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

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

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

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

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

A NORVÉG TENGEREN

A fűrőrtoronyhoz légpárnás hajón érkezünk. Kiszállva Santos szól le a hangárba hangosbemondón, hogy a jobb oldali

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



● Az anyahajó megostromlása még csak a bevezető feladat.

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

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



● A jól végzett munka gyümölcse.



● Kár, hogy a tájakban nincs időnk gyönyörködni.



● Az Arkangyal Bázis kihaltsága csak pillanatnyi látszat.

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



● Az alagútban a tartálykocsikra semmiképp ne lövünk.

EGY KIS LÉGI CSATA A KARTELL BRONNEL

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

ra nincs szükség, mint jó reflexekre. Egy jó-tanács: az alagútba érve a tartálykocsikra ne tü-zeljünk, s az alagút vége felé ennek érdekében leginkább csak a jobb oldalra tüzeljünk. Ha min-den jól megy, hamarosan Szibériában landolunk. Devlin üzen ismét, s elmondja, hogy a Kartell em-berei sajnos már megelőztek minket, tehát ké-szüljünk fel a legrosszabbra.



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

SZIBÉRIA

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

A másik út balra hosszabb, tehát sietniünk kell (rögtön kell nyomni az irányokat), különben em-berrünk megfagy. Itt egy újabb tűzharcba is keveredünk, majd egy kódolt ajtó állja az utunkat. Ismét átvizsgálás következik (F2), s így az áramköröket átlátva nyissuk ki a zárat. (Jobbról balra haladva 2., 5., 7. kapcsoló.) Tovább haladva kapcsolódik össze újra a két cselekmény-szál: a biztonságiak kapuja előtt találjuk magunkat. Lépjünk oda balra a kapcsolótáblához, s vizsgáljuk át infrared scan-ner (F1). Az így látott számokat rakjuk emelkedő sorrendbe, s így üssük le a kapcsolótábla billen-tyűit (2571 és ENTER). A folyosón az első jobbra nyíló ajtón menjünk be, ahol egy rakás Kartelles fickó kell kinyírunk. (Egy tipp: rögtön, ahogy be-nyitunk, jobbra, tűz, ismét jobbra, tűz. Ezután hő-sünk egy fedezék mögé ugrik, s onnantól szokványos módon folyik a csata.)

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

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

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



● Egy kis tűzharc a labor öreivel.

Az ajtó mögött egy különös liftet találunk, melyre álljunk rá. Lenn az eddigi ténykedéseinknek kö-zönshetően már nincsenek örök, csak egy figura másol be valamit egy számítógépbe egy üvegabiak mögött. Menjünk oda az abiakhoz, s akkor oson-junk át a túlódalra, amikor a fickó éppen elfordul a monitor felé. (Ha észrevesz minket, elég "fullasz-tó" élményben lesz részünk.) Lépjünk ki a folyo-sóra, s látogassuk meg balra az első ajtón keresztül az iménti emberünket, s nyírjuk ki. Visszatérve a folyosóra jobbra forduljunk, s a folyosó végén lévő ajtón lépünk be. Itt az egyik tudós hullája fekszik egy üvegfal mögött, de ami számunkra fontosabb, bent van egy kódkártya is. Az itt lévő komputerrel nyissuk ki az üveges szoba szellőzőnyílását (VENT), s térjünk vissza a különös lifthez. Most azonban ne menjünk fel, hanem forduljunk balra, s lökjük ki a rácsot. Így a szellőzőrendszer folyosó-jára jutunk, aminek a végébe érve, az immár nyit-va lévő nyíláson keresztül kivehetjük a kódkártyát.



● Az elszabadult vírus megtette a hatását.

FORDULATOKBAN GAZDAG KALAND, IZGALMAS AKCIÓ, A NOVASTORM OT IS MAGA MÖGÉ UTASÍTÓ LÖVÖLDÖZŐS RÉSZEK. A CYBERIA BEMUTATJA, MIRE IS KÉPES MA A PC EGY CD-ROM-MAL.

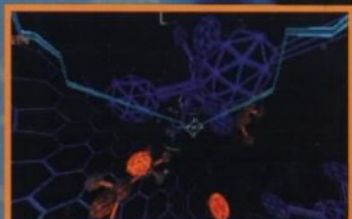
A KUTATÓ LABOR

Térjünk vissza a még fel nem derített folyosóra, s balra menjünk el egészen a végéig. Mint kinyílik a végében a kapu, rögtön ugorjunk fedezékbe (SPACE), ugyanis egy újabb kis tüzharc



● **A számítógéppel gyorsan válasszuk ki a vírusmentesített vakcinát.**

következik. Ha végeztünk a Kartell utolsó embereivel is, ne menjünk még tovább, hanem balra, a kódos ajtón menjünk be. Az itt található computerből megtudhatjuk, hogy a kutatómunka melléktermékeként gyilkos vírusokat fejlesztettek ki, amelyek most elszabadultak. Nyolc vak-



● **A vakcinában le kell gyengíteni a vírusfertőzést.**

cinát már előkészítettek ellenük, amelyből a tudósok már ötöt felhasználtak. A maradék három közül válasszuk ki hát egyet, s gyengítsük le benne a fertőzést, tehát újabb lövöldözés következik. (Ha 50%-feletti a teljesítményünk, már jó.) Ha ez megvan, lépünk be a folyosó utolsó ajtaján. Az öltöző termék után a karantén részbe kerülünk. Itt láthatunk egy Kartell tagot összegömbölyödve, elég ramaty állapotban. Ha nem akarunk mi is az ő sorsára jutni, igyekeznünk kell. Menjünk át a következő helyiségbe, s lépünk a furcsa szerkezet oldalánál lévő billentyűzethez. Válasszuk ki az ímént legyengített vakcinát, s álljunk be a szerkezet közepére. Ha minden jól megy, a sugár megjelenése után egy hang tudatja velünk, hogy immár immunisak vagyunk.

Folytassuk utunkat a következő szobába, ahol egy újabb furcsa szerkezetre figyel fel hősünk. A következő ajtót még ne nyissuk ki, hanem álljunk le a számítógéphez. A komputer üzeneteiből megtudhatjuk, hogy az ajtó mögött a nano-



● **Immár végre immunisak vagyunk.**

technológia újabb szörnyszülöttjei tanyáznak, melyek némelyike képes repülni, míg egyes példányai csak csúsznak-másznak. A középső ikonon indítsuk el az előbb látott gépet, más néven Charliet, ugyanis csak "vele" lehet a mutánsokat elpusztítani. A játék legnehezebb lövöldözős része következik, elég egy elmulasztott ellenség, és hősünk úgy jár, mint az Alien sorozat szerencsétlen áldozatai. Ha ezzel végeztünk, biztosíthatok mindenkit, a nehezen már túl vagyunk.

Immár akadálytalanul léphetünk be az ajtón egy újabb folyosóra, mely egy különös működésű lifthez vezet. Világítsuk át a lift kapcsolótábláját (F2). Négy dugattyút fedezhetünk fel. A feladat: mindegyik dugattyú karjának a közepén van egy csődarab, ezekkel kell összekötni a liftet vezérlő két csővéget. A dolog nehézsége



● **A lehezebb rész: elég egy ki nem lött mutáns, és Game Over.**

persze az, hogy egyszerre csak egy dugattyút tudunk telefújatni levegővel, s a dugattyúk különböző sebességgel ereszkednek vissza. Ennek ellenére nem túl nehéz dolog, mindenkinek sok szerencsét hozzá. Ha ez sikerült, a kutatóintézet központi termébe jutunk.

ZAK megtalálta hát végre, amiért ide jött, de hogy mi is ez voltaképpen, azt még ő sem tudja. Egy biztos: az a nagy sejt alakú valami, aki magát Self Unit Scientist Projectnek nevezi válaszol a kérdéseire, értelmes lénynek tűnik. Ekkor bejelentkezik a BLADES-be Devlin, s gratulál hősünknek. Am annak, amit ezután mond, már kevésbé örül ZAK, ugyanis kiderül, hogy ez a valami nem is fegyver, hanem mi vagyunk azok.

ZAK-nak tehát úgy tűnik befellegzett, hiszen a Self Unit is érzékeli, hogy hősünk testében harminc másodpercen belül egy nukleáris töltet robban fel. A Self Unit azonban felkínál egy utolsó lehetőséget: egyesüljön vele ZAK, s így együtt képesek túlélni. Nincs tehát más választásunk, menjünk a Self Unit alá, és "folyassuk" magunkra.

DEVLIN ŐRBÁZISA

Immár különös élet-halál közti formájában ZAK Devlin bázisa ellen indul, fel az űrbe. Egy kis űrháború veszi tehát kezdetét, aminek végén végre Devlint átköltöztetjük a pokolba. A bázis robbanásától hősünk visszaesik a föld légkörébe, s ezzel ZAK kalandja befejeződött... Legalábbis



● **Végül mindenre elszántan Devlin bázisa ellen indulunk.**

egyelőre, ugyanis a stáblista alatt hallható mentősök CB-üzeneteiből az derül ki, hogy ZAK a zuhanás után még mindig életben maradt.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

KIADJA: CYBERIA INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS
96%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENÉ: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Már megint megjelent egy verekedős játék. Mostanában ez nem túl nagy hír, hiszen az utóbbi egy-két évben annyi hasonló stílusú, verekedős örület jelent meg, hogy összeszámolni is lehetetlen. Mindegyik ugyanolyan, semmi újdonság, csak a fickók nevei meg a hátterek változotak, soha egy különleges karakter vagy helyszín, semmi jele a sérüléseknek (tisztelet a kivételnek)...

A SHADOW FIGHTER AZONBAN MÁS

Már a karakterek kiválasztásánál látszik, hogy jónéhány újdonságra fel kell készülnünk. A megszokott harcosok között ugyanis vadonatújok is feltűnnek, például egy kardokkal hadonászó sza-



muráj, egy rendőrtiszt, egy kosárlabdázó, sőt egy metamorfózisra képes robot is! Természetesen a helyszínek között is vannak kuriózumok, hiszen elég ritkán jut alkalmunk arra, hogy Ausztráliában, Dániában vagy éppen az űrben harcoljunk. Sajnos azonban a helyszínekkel kapcsolatban meg kell jegyeznem, hogy a nevek semmit nem árulnak el magáról a pályáról, mert néhány példától eltekintve az országra egyáltalán nem jellemző hátte-

reket takarnak (például Mexico egy jellegtelen házat, Dánia pedig egy kosárlabdapályát, ami sokkal jobban illene volna az USA-hoz). Legtöbbször azonban találoz lett a kiválasztás, például a japán sziklakert, a thai-box ring, vagy a New York-i Szabadságoszor előtti építkezés állványzata. A hátterekkel kapcsolatban nagyon jó újítás, hogy mindegyiknek sajátos hanghatásai és szurkolói vannak, valamint hogy a díszlet egyes elemei aktívan



is részt vehetnek a harcban (a legjellemzőbb példa: Slamdnkkal kilőve egy égő kosárlabda-va rázslatot a dún pályán, az az ellenfél eltalálása után a háttérben található gyűrűbe is belepattan, sikeres kétpontos dobásként). Maguk a harcosok egyszerűen gyönyörűek. Mindegyik hatalmas, nagyon sok egyéni mozgással és legalább három special move-val.

MÉG A VÉR IS CSÖPÖG...

A játék újításai révén kiemelkedik a verekedős játékok mezőnyéből. Szolidan ugyan, de fröcsköl a vér (mely a későbbi menetekre akár az egész padlót is beboríthatja), a háttérben a nézők öröngenek, kocsjukat próbálják beindítani vagy épp egy acélállványon egyszerűszozva integetnek, karaktereink pedig minden tudásukat és varázserejüket beleadva harcolnak a végső győzelemig.

Áncy

576 ÉRTÉKELŐ
SHADOW FIGHTER KADUA: GREMLIN
 grafika ■■■■■■■■■■
 hang/zene ■■■■■■■■■■
 kezelhetőség ■■■■■■■■■■
 kihívás ■■■■■■■■■■
 PITE ■■■■■■■■■■ KORREKT ■■■■■■■■■■ KEMÉNY ■■■■■■■■■■
ÖSSZHTÁS 86%
 C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADL16



- | | |
|--|---|
| <p>Cody: kuto-mester, nagyon sok special move-ja van.</p>  | <p>Electra: utcagyerek, akinek kedvenc babája egy konnektor volt, ezért szereti így az elektromosságot.</p>  |
| <p>Fakir: misztikus karakter, kősekkel, varázsszönyeggel, teleportálással. Nem rossz.</p>  | <p>Khromes: DNS-mutációval előállított robot, morph-képességekkel. Nem túl erős.</p>  |
| <p>Kuryu: titokzatos titél lény, inkább szörny mint ember. Méretéhez képest nem túl erős és ellentéti.</p>  | <p>Lee Chan: kung-fu harcos, villámgyors kezekkel és nunchakuval.</p>  |
| <p>Manzu: olyan, mint Maugli: erdőben nőtt fel. Úgy harcol, mint egy tigris.</p>  | <p>Okura: gazdátlan szamaráj, aki villogó kardjával és hatalmas testével mindenre képes, még ölni is. Az egyik legjobb és legszebb karakter.</p>  |
| <p>Salvador: szakadt kintzeli utcai harcos. Nem túl elegáns, de nagyon erős.</p>  | <p>Slamdnk: Jordan és Bruce Lee keveréke, ugyanolyan jól bűnik az ökleivel, mint a labdával (melyet fegyverként fel is használ).</p>  |
| <p>Soria: izomteltő kick-box bajnok. Egyrészt között hűjnek Van Dammenak. Elég gyenge karakter.</p>  | <p>Toni: nem egy jellegzetes karakter. Kedvenc fegyvere a tűz.</p>  |
| <p>Top Knot: thai box világbajnok, de biztos néhány súlyban, mert elég gyenge.</p>  | <p>Toehio: kisgyerek, a Kato Dragon iskolá utolsó képviselője. Mozgása egy természetéhez hasonlít.</p>  |
| <p>Yarado: azték varázsló, sok, belső erőből fakadó energiával.</p>  | <p>Yurgens: hatalmas termetű nyomozó, aki a harcosok között elvigyülő gyilkost ölözi. Dumbitja féltelmetes.</p>  |

EGY KÉPREGÉNY MELYNEK FŐHŐSE TE LEHETSZ!

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

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

OTTHON, ÉDES OTTHON

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

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



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

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

N O C T R O P O L I S



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

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



● A mauzóleum a Succubus otthona.

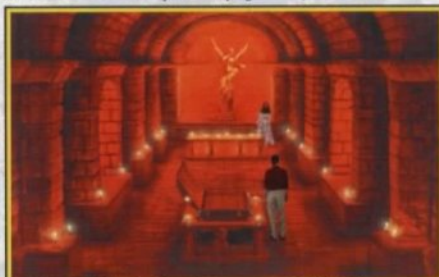
essenciája, ez a Liquidark. Ezt az anyagot egy ősi szerzetesrend fejlesztette ki, amelyre Darksheer még civil emberként annak idején véletlenül hukkant rá. Darksheernek van persze egy csodálatos partnere is, ő Stiletto, akihez - talán betegesnek tűnhet ez egy képregény figura esetén - mint azt a hősünk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

Menjünk a bejárati ajtóhoz, s beszéljünk a kis küldőnccel. Egy csomagot tart a kezében, s azt állítja, a jövőnk van benne. Kérdeszünkre, hogy mi van benne (What's inside...) valamint misztériumról, álmokról, cselszövevről kezd beszélni.

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

NOCTROPOLIS CITY

Egy ismeretlen, de mégis ismerős város közepére érkezőnk. Menjünk az újságárushoz, aki furcsa formának



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

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

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

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



ről egy újabb címet, Peter Bornick özvegyének a címét olvashatjuk le. Húzzuk félre a takarót az első hulláról. Vegyük ki alóla a koporsó kulcsát, és használjuk is. Másszunk be a koporsóba. Egy kis utazás után egy kriptába érkezzünk, ahol hamar-



● A Neon Nouse bárban a tönkrement Dynatek főnöke italozgat.

san társaságot is találunk: a rémálmbunkból már ismerős Succubust. Teljesen mindegy, mit beszélünk vele, a vége az lesz, hogy most a valóságban is belénk mélyesztli a fogait. Halálos mérgetől már csak percünk vannak hátra

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

NYOMOZÁS A SUNSPIRE TOWER KÖRÜL

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



A SUCCUBUS NYOMÁBAN

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

(ezt láthatjuk a kép sarkában), tehát igekezzünk. Toljuk el a szobrot, mire az emelvény elmozdulásával egy lejárat nyílik. Vegyük fel az eközben felreppent csipkedarabot, s menjünk le. A Succubus "hátszobájában" vagyunk. Toljuk félre a matracot a párnát. Az alatta látható naplót nyissuk ki, melyből kiderül, hogy a Succubus egy bombát rejtett el a templomban. Az egyik szobor kezében egy lánzdászt láthatunk, ezt törjük ki, s feszítsük ki vele a balra lévő rácsot. Ha kijutottunk, irány a templom. Az oltár mellett egyből felfedezhetjük, hogy egyel több szobor van, vegyük fel tehát a középső

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



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

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

be van belekötözve. Stiletto azonban még idejében érkezik, s verekedni kezd a Succubusszal. Ne habozzunk mi se, vegyük le az oltárról a kelyhet, töltsük meg szentelt vízzel, s öntsük a Succubus nyakába... A Succubustól tehát megszabadultunk, azonban a mérgetől immár Peter is erőteljén rogyik össze. Stiletto meg már épp kezdett volna megkedvelni minket, ezért gyorsan elvissz minket Shadowlairba, Darksheer menedékhelyére.



● Tophat büvészlelőadásához nem tolonganak az önként jelentkezők.



● "Egy fél kiló házi kolbászt kérnék."

szervezetet is vittek oda, amelyet a Dynatek cég fejlesztett ki. (I'm from..., Who's the whacko..., What kind..., That's pretty...) Kérdezzük ki őt is mindenről. (Tell me about...) Ezután beszélünk ismét Wandával, akit hamarosan a cég főnöke Ms. Shoto hívhatja magához, akinek a liftkódját hűsünk kifigyeli. Vegyük fel Wanda asztala melől a leeseett liftkártyát, és segítségével mi is liftezünk fel. Csevegünk Ms. Shotoval. Beszélésünk azonban még ered-

a mellette lévő teherautóból vegyünk ki a magokat, és a növesztőszert. Ezután irány az obszervatórium, aminek a biztonsági kamerája előtt a Noctrolyph segítségével menjünk át. A bejárat mellett rakjuk a magokat a fal repedésébe, és öntsük rájuk a növesztőszert. A falon keletkezett lyukon másszunk be. Bent vegyük fel a csavarhúzó, és a olajozót, és a jegyzetfüzetet a liftből. (Persze egy maszkalúnk, hogy nehegy reflektor fénybe kerüljünk.) Liftezzünk fel a telesz-

TOPHAT BEMUTATÓJÁN

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

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

MASTER MACABRE BROADALMÁBAN

Master Macabre "műtőjébe" jutottunk. Ahogy ő is mondja épp időben, hiszen épp most kezd munkálkodni Stiletton, s szegényt az egyik ujjától meg is szabadítja. Az előadás azonban nem sokáig tart, mivel minket pedig mérges gázzal kábit el. Ebredésünkkor Master Macabre jó vágású ábrázata vigyorog ránk. Rövid beszélgetés után elmegy, hogy tompább, fájdalomcsillapító eszközök hozzon. Immár tehát mi is le vagyunk kötözve egy műtőasztalhoz, azonban a savas edényt le tudjuk rugni, amely leesev szétmárja Stiletto ágyának a fékét. Ezután az asztalt meglökve az felborítja a generátort, ami eltolja Stiletto egy éles kés mellett, mely elvágja a szíjait. Miután kiszabadultunk, vegyünk el egy lombkot a polcra!



● Macabre áldozatai karácsonyi díszben.

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

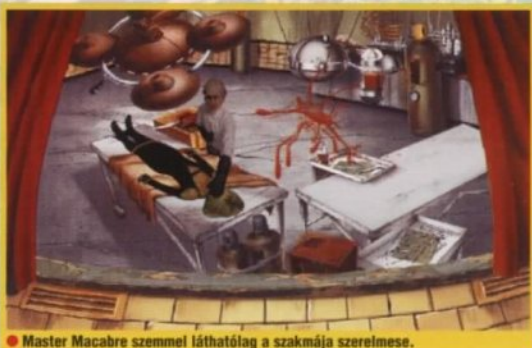
GREENTHUMB NÁL VENDEGSÉGBEN

Látogassunk el a növényházhoz, s hatoljunk be az üvegvá-
gólánál az építkezésről. Ha elmegyünk Bornick üzvegéhez, vagy a nemrégiben tönkrement Dynatek főnökéhez, Jim Drake-hez, a Neon Noose bárba (a Dynatek székház romjait őrző rendőr igazít minket útba), beszélgetve velük kiderül, mindkettőjük szerencsétlensége a Sunspire Towerhez kapcsolódik.

köphöz, s az olaj és a csavarhúzó segítségével vegyünk ki a lencsét. Térjünk vissza vele az operába. TopHat persze nem tartja be az ígéretét, hanem inkább még minket is megsebesít. Miután a takarító kioldozott minket, vegyük fel TopHat késeit, s ismét gyógyítsuk magunkat Liquidarkkal. Térjünk vissza az operaházba. Vegyük fel a szingpadról egy téglát, álljunk a közepén látható szingpadra, s vágjuk a téglát a kapcsolójához. Lent az öltözőasztalról vegyük magunkhoz a sminkes dobozt, és a nyakláncot. Húzzuk el a kosztümöket, s a mögöttük lévő ajtón másszunk át. Vegyük fel a cső tetejéről a csavarhúzó, s akasszuk ki vele a helyéről a zárt ajtót. Az ajtó mögött egy frissen megkötött téglát van, nyissuk hát ki a tűzoltócsa-

pot, majd a csövet felvéve irányítsuk a falra a vizsugarat. A lyukon keresztül egy csoport vagányba botlunk, beszéljünk velük, ám információikat ők sem adják ingyen. Ajánljuk fel nekik először a késeket (Did you... Listen..., Tell you...) Ekkor elmondják, hogy látták Stilettoékat, további ajándékért, a nyakláncért pedig elmondják, hogy a triclilin, amin távoztak a belvárosi hentes lojogát látták. (What about..., How about...) A hentes címét az újságárstól tudhatjuk meg. Vegyünk a hentesnél házi kolbászt. (Do you make..., Yeah..., I don't..., How about...) Az újsággal fizessünk, mivel épp kifogyott a csoma-

nyissuk ki az ajtót. Macabre lép be, akin Stiletto megbosszulja a levágott ujját. Macabre áldozatai raktárában lőtűsük fel a lombkott savval, s mehetünk tovább. A ventilátor lapátjai között ugorjunk át, majd ott vegyük fel a lomok közül a csap-kereket, és vágjuk le a kötelet, az üvegdarabunkkal. Menjünk vissza az előző helyre, s kössük a kötélt egyik végét a hatalmas nehezékre, míg a másikat Peter a ventilátorba hajítja. Miután a kötélt elszakadt, menjünk ki a nehezék ütötte lyukon. Dobjunk a savat a csatorna feletti csőhöz, mire az leesev egy hídát alkot. Menjünk át, majd ott rögtön az első ajtón jobbra be. Vegyük fel a földről a hajlított rudat, amivel az előző helyen tegyük biztonságossá a keskeny hídát. Menjünk át, s a következő helyen a kerekinkkel zárjuk el a csatornát. (Ha akarunk, az itt található hálóval, patkányfoghatunk Macabre raktárában.) Ott, ahol az előbb a rudat vettük fel, másszunk le a csatornába, melyen ke-

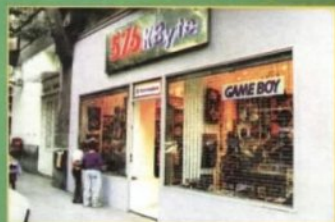


● Master Macabre szemmel láthatólag a szakmája szerelmese.

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZEGED,
Vadász u. 5.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL