

Számítástechnikai magazin

576 KByte

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

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

NBA LIVE '96

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

SPERIS LEGACY

Dumas forgolódik a sírjában.
Pedig büszke lehetne újszülöttjére.

TOUCHE

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

TOP GUN

EZ A HARC LESZ A A VÉGGSŐ!

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

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

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

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alappép + 2 control pad 1999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alappép + 1 control pad 1799.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alappép HÍVJ!

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alappép + 2 játék + 1 control pad 999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

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

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD.....6999.-	RAYMAN.....HÍVJ!
SATURN játékok:	SEGA RALLY.....HÍVJ!
BUG!.....HÍVJ!	SHINOBI X.....HÍVJ!
DAYTONA USA.....HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE.....HÍVJ!
F1 LIVE FORMATION.....HÍVJ!	TOH SHIN DEN (JAP).....HÍVJ!
FIFA '96.....HÍVJ!	V OPEN TENNIS (JAP).....HÍVJ!
HANG ON GP 96.....HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER 2.....HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!.....HÍVJ!	VIRTUA FIGHTER REMIX.....HÍVJ!
NHL ALL STAR HOCKEY.....HÍVJ!	VIRTUA RACING.....HÍVJ!
PANZER DRAGON.....HÍVJ!	WING ARMS.....HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD6999.-	NOVASTORM.....HÍVJ!
PSX játékok:	OFF WORLD INTERCEPTOR.....HÍVJ!
AIR COMBAT.....HÍVJ!	RAIDEN PROJECT.....HÍVJ!
ASSAULT RIGS.....HÍVJ!	RAPID RELOAD.....HÍVJ!
CYBERSLEED.....HÍVJ!	RAYMAN.....HÍVJ!
DEFCON 5.....HÍVJ!	RIDGE RACER.....HÍVJ!
DESTRUCTION DERBY.....HÍVJ!	STREET FIGHTER MOVIE.....HÍVJ!
DOOM.....HÍVJ!	STRIKER.....HÍVJ!
EXTREME GAMES.....HÍVJ!	TEKKEN.....HÍVJ!
FIFA '96.....HÍVJ!	THUNDERHAWK 2.....HÍVJ!
GOALSTORM.....HÍVJ!	TOSHINDEN.....HÍVJ!
HIGH OCTANE.....HÍVJ!	TOTAL ECLIPSE TURBO.....HÍVJ!
KILEAK THE BLOOD.....HÍVJ!	TWISTED METAL.....HÍVJ!
KRAZY IVAN.....HÍVJ!	WARHAWK.....HÍVJ!
LEMMINGS 3D.....HÍVJ!	WIPE OUT.....HÍVJ!
LOADED.....HÍVJ!	WORMS.....HÍVJ!
LONE SOLDIER.....HÍVJ!	WWF WRESTLE MANIA.....HÍVJ!
MORTAL KOMBAT 3.....HÍVJ!	ZERO DIVIDE.....HÍVJ!
NBA JAM T.E.....HÍVJ!	

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

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

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

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

SZÁMÍTÓGÉPES ES KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
 PC GAMES
 PC FORMAT
 MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
 EDGE
 X-GEN
 KONZOL:
 3DO MAGAZINE (3DO) + CD

C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 TOTAL (NINTENDO)
 ULTIMATE PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
 SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD
 PSX OFFICIAL (PSX) + CD

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hirdetett játékprogramokat adok: papírrészségekért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.
 Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)
 Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

11.999,-

EF

2000

EUROFIGHTER 2000



KNIGHT'S CHASE

5.999,-



WING COMMANDER 4

9.999,-



FORMULA ONE GRAND PRIX 2

HAMAROSAN MEGJELENIK!



HÚSVÉTI AKCIÓ!

E szelvény bemutatója
576,- Ft kedvezményt
kap a fenti három, magyar
nyelvű kézikönyvvel megje-
lent sikerprogram árából.

**Akciók csak március
25-től 30-ig tart**
budapesti, győri, pécsi
boltjainkban, illetve
Csomagküldő
Szolgálatunknál.

MEGJELENT!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

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

RESZKESSETEK! FELTÖRÜNK!

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

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

Zolee

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

576

KByte

TARTALOM

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

SPERIS LEGACY

Hosszúra nyúlt kalogatás után végre megpillanthattuk Sperist, a rettenthetetlen filiputi hőst, aki az Amiga olthat-benmaradásaért küzd.



NBA LIVE '96

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



WING COMMANDER 4

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



TOP GUN

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



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

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

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/3-66-22) Felelős vezető: Grassels István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

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

SSI/MINDSCAPE

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



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

MICROPROSE

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



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

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

SIERRA

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



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

KONZOL VS PC

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



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



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



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

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

SCAVENGER

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



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

INTERPLAY

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

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



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

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



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

ADRENALINE

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

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



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

DOMARK

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



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



Ezen a képen leendő
uttlársunkat láthatjuk.

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



Ilyen nagyméretű szörnyeket
is le kell győznünk.

FŐBB KEZELŐGOMBOK
Főhősünket a kurzormozgató nyilakkal vagy a joy bármely irányba történő mozditásával irányíthatjuk. A jobb oldali CTRL és Amiga billentyűk a két tűzgombot helyettesítik. Az F2 vagy a



A kukoricamező közepén
egy kisebb csata folyik.

THE SPERIS LEGACY

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



Hi, I'm Rupert, the
inventor in the whole
Maybe you would like
of my inventions son

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

NÉHÁNY JÓ- TANÁCS A JÁTEK- HOZ ÉS AZ INDULÁS- HOZ

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

MIT LÁTUNK A KÉPERNYŐN?

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

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





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

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

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

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



Zsengőbb felbontásban is látványosak a jelenetek, olvashatók a feliratok, kivethetők az arcok.

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



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

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

Edzői utasítások és a támadási terv vázlatja.

GRAFIKAI ÉS VIZUÁLIS TUNINGOK

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



STATISZTIKÁK

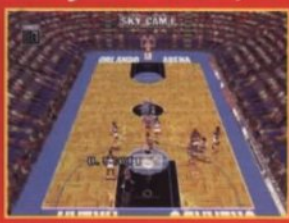
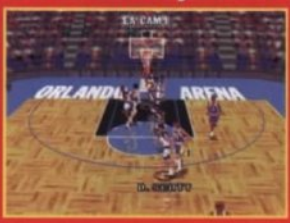
Természetesen az előlődből már megismert információtömeg sem hiányozhat, ismét órákig olvashatjuk a statisztikákat, úgy a csapatokról, mint az egyes játékosokról. Sajnos, az előző rész-

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



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

Kinek milyen látvány fekszik, szabadon választhat akár 16 féle néze



NBA LIVE '96



A visszajátszás pont az ilyen fergeteges mozdulatok kiemelésére szolgál.



Kedvcsinálónak látványos videófilm pereg a játék elején.

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

HA MÁR A RÁJÁTSZÁSNAK TARTUNK...

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

sek, valamint a játékosok fáradoása. A grafika és a zene is több fokozatban állítható. Az irányítás szintén minden lehetséges módszerrel végezhető, de nekem személy szerint a joy esett legjobban kézre (wow!). Kicsit furcsa azonban, hogy ha már játszani minden módon lehet, miért csak az egérrel lehet igazán kényelmesen irányítani a játékon kívüli menüket, mert egyes pontok csak így érhetőek el. A joy ráadásul azért is kényelmesebb (feltéve, hogy négygombos), mert így tudjuk viszonylag kényelmesen elérni a turbo-gombot, amellyel játékosunk tiszta erőből csinálja azt, amit épp csinál, tehát gyorsabban fut... ennyi.

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

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

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

576 ÉRTÉKELŐ

NBA LIVE '96

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

ÖSSZTARTÁS

91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

WING COMMANDER

T H E P R I C E



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



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

A SZEREPLŐK



Blair szerepében Mark Hamill



Toiwyn szerepében Malcolm McDowell



Eisen szerepében Jason Bernard



Paladin szerepében John Rhys-Davies



Maniac szerepében Tom Wilson

A S Z T O R I

Az előző rész végén, miután sikeresen megsemmisítettük a Kátrathik bolygókat, kénytelen-kelletlen békét kötötték velünk az orozslanfejúk, s akkor úgy tűnt, nem lesz több űrkonfliktusa hősünknek. Blair kapitány (azaz mi, a filmben Mark Hamill) és a többiek ismét a jó öreg Föld - vagy egyéb égitest - honpolgárai lettek, s békében tengettek szabadidejüket. Blair például a Nephle bolygón kezdett új életet, mint farmer. Persze minden csoda három napig tart, s egyébként se lehet a "Tigris szivéből" egyszerűen csak egy földkukac. Egyik farró napon a holofonon Maniac felkeresi Blairt, s egy találkóra invitálja a közeli legikikötő kocsmájába. Maniac váratlan hírt közölt: Blair visszahívták aktív katonai szolgálataiba...

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

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



A csillagbázis a végét járja.



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



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



Hajónk a hangárban, eszejünk vár.

WING COMMANDER

O F F R E E D O M



A CHRIS ROBERTS

A SZIMULÁTOR

A "Tigris szíve" ismét a régi - sötét hullanak a horizonton az ellenséges űrhajók.

A Vesuvius utolsó percei.

Szegény Banshee... Nem is sejtji mi vár rá.

A kommunikációs képernyőn Maniac elismerően bólint.

Ez itt pedig a mi hajónk. Remélem nincs panasz a minőségre!

A pályagörpülés egészen kikupálódott.

Nem tudom, hogy a tavalyinál gyorsabb gépem miatt-e, de úgy tűnt, mintha sokat rövidítettek volna a töltési időn: nem kell hosszú perceket várni a felszállás után, hogy játszhatunk. Az irányítás a régi, a hajók újak, s kidolgozásuk sokszor lekörözi az elődökét. Itt is megtalálható a VGA/SVGA átkapcsolás, a felbontás beállítása - egyszóval minden, ami benne volt a WC3-ban. Igazi meglepetés akkor ért, amikor az első felszíni küldetéshez értem - aki emlékszik meg a harmadik rész igencsak gyenge bolygófelszínére, az kellemesen fog csalódni: **akár egy repülőszimulátorban is elmenne a kidolgozás.** Persze a minőségnek ára van: aki igazán élvezni szeretne a repülést SVGA-ban, annak jó, ha akad 16 Mb RAM-ja, s egy Pentium-a - a jobbik fajtából.

Itt választhatunk hajót, illetve pakolhatjuk fel fegyverekkel. Most épp egy Dragónt láttok, dugug felfegyverkezve.

A M O Z I

Vitathatatlan, hogy az interaktív moziérsek (azaz amikor mi dönthetünk, hogy mikor mit válaszolunk, s ez befolyásolja a történet menetét) nagyon megdobták a játékokat - sokan a filmet élvezték a WC3-ban legjobban. Bevallom, engem is magával ragadott a film, hisz a PC-s filmek úttörőként jelent meg. Sajnos, azóta sikerült látnom a filmrészeket 300-n is, és teljesen elkeveredtem... Ilyen boltrányos a PC minősége? Mert bizony be kell vallanom, hogy a 300-n látható filmbeállítás minősége tökéletes volt. **Most, hogy láttam a IV-et, kezdek ismét bízni a PC-ben.** A film minősége sokat javult, emellett SVGA felbontásban is nézhető (486dx100 nem árt), sőt, ha még ez sem elég, SVGA 16 bites színmélység is beállítható (Pentium...), mely 32.000 színárnyalatot használ - kicsit élhetőbb a 256 színnel. Egy kis furcsaság, vagy inkább helymegkalkítás az SVGA-s üzemmódban: a film minden 2. képpontsora kimarad. A fekete csíkok csak közelről tűnnek fel, 40-50 centről már tökéletes élményt nyújtanak. A jeleneteket most nem blue-box-ban vették fel és helyezték bele utólag egy számítógéppel elkészített környezetbe, hanem a **legtöbb helyszínt berendezték, akár egy igazi játékfilmmel** (pl. a kocsimokat, termeket stb.). A költség az eddigi legmagasabb: 9 millió dollár.



576 KByte ÉRTÉKELŐ

WING COMMANDER IV KIDAJA: EOA

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás: PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 94%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx75 CD: 6 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1996-ban is folytatjuk előnyönyös
előfizetési akciónkat.

Nemcsak az újság árából takaríthatasz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá
teheted vásárlásodat is.

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

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

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

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

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

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

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

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő
előfizetésük erejéig,

amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet
a részükre küldött csekken befizetik.

Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is
vonatkozik. Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit
mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részre.

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

TOP LISTA

C64

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

AMIGA

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

PC

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

KONZOL

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

JELMAGYARÁZAT:

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

KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK
LEVELETÉTEKET, AMELYBEN C64,
AMIGA, PC, KONZOL KATEGÓRI-
ÁKBAN KÉSZÍTÉTEK EL SAJÁT
TOPLISTÁJTOKAT.

CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ:
TOPLISTA!

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



999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft



999,- Ft



999,- Ft

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



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

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

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

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY



* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO

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

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

HANGFALAK:

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

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

Nálunk kiváló teljes árúlistánkra, hívja a FaxBankjait! Tel.: 180-8611 Kijel.: 1471 #Tíme üzemében

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

Teljes körű szervizszolgálatunkkal várjuk minden kedves vásárlónkat!

*Az árak ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízinglehetőségek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!*

Ready
COMPUTERS

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

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

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

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

AKCIÓ!

Folyamatosan a legjobb áron!
Mindig érdemes benézni.

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

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

C PROGRAMOZÓKAT
és

3D GRAFIKUSOKAT

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

Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj:

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

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

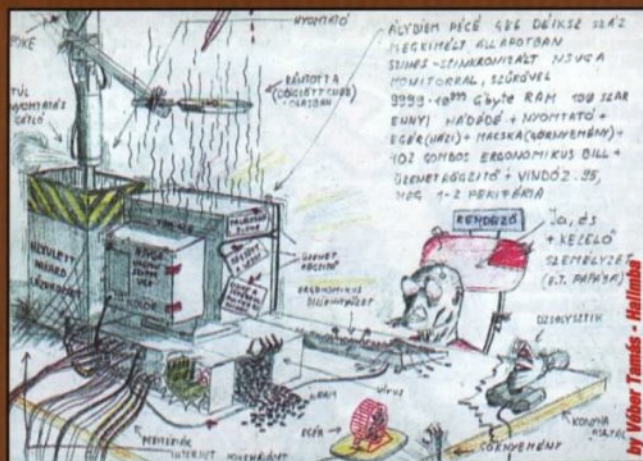
1389 Budapest,
Postafiók 132.

PIKTOGRAMMOK



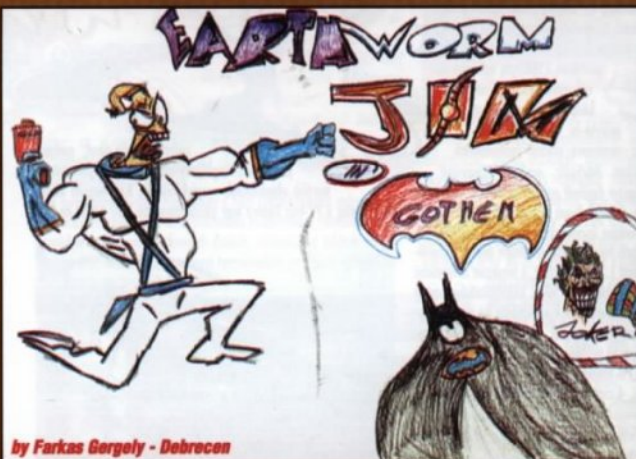
by Pető Tamás - Mezőkövesd

BY



by Viktor Tancs - Halmiás

OLVASÓK



by Farkas Gergely - Debrecen

Ime néhány ízeit az olvasóink által beküldött időtlenl-idétlenebb rajzok közül. Továbbra is várjuk ügyeskező piktorok műveit, nem leszünk hálátlanok (minden megjelenő kép alkotója ajándékot kap), sőt év végén eredményt hirdetünk, ahol a beérkezett legtöbb alkotások készítői között számos meglepetést osztunk szét.

REJTVÉNY

Múlthavi rejtvényünkre olyan bődületes mennyiségű levél érkezett, hogy minden rekordot megdöntött a beérkező megfejtések száma. A rend kedvéért a helyes megoldások következnek:

1. Mary Shelley, a 18 éves angol diáklány írta a mára kultikussá vált Frankenstein történetet.
2. Marco Polo (1254-1323) a középkor legjelentősebb európai utazója és felfedezője. Bővebben a lexikonokból olvashatod róla.
3. A lemming (Myodes Lemmus) a rágcsálókhoz tartozó északon élő barnás-sárga színű, nagy csoportban vándorló rágcsáló.

A Pro Pinball rejtvény megfejtései:

1. az '50-es évek derekán bukkantak fel a mai flipperek ősei.
2. Például: David's Midnight magic (C64), Mechanicus (C64), Pinball Dreams, Fantasies... (Amiga, PC), Dragon's Fury (Sega) és így tovább.
3. Na ez egy fogós kérdés. Egészen elképesztő irományok születtek, voltak, saját kútból írtak, de sokan a Totid vagy az Anyám tyúkját vették hozzá alapul. Ez utóbbi típusból egy idézet:

ÓDA A FLIPPERHEZ

Tüzesen süt le a nyára nap sugára
Az ég tetejéről a flipper-árkádra.
Betotyog kis csirkénk a golyós gépek közé,
S elindul a totális pénzügyi csőd felé.
Mikor a gép már bezabálta minden huszasát,
Meglátja belépni kedvenc anyósát.
A kedves mama üdvözlí pár haverját,
Majd beindítja az egyik csodamasinát.
Csirke barátunk hűledeze nézi,
Ahogy anyósa már a hatodik bónusz milliót nyeri.
Pükköl a mama, gurul a golyó,
Mely gombáról gombára pattan, s beüt az extra 100 millió.
"Azanyáti!", hördül fel az összegyűlt tömeg,
A sok flipper-virtuóz is elismerően tütytyen.
Am hirdelen labdója a sülylesztöbe gurul,
S több száz millió pontja a porba hull.
"A fene, nincs több pénzem."
Mondja az anyós, s elindul hazafelé szépen.
Csirke barátunk is elballag hát haza,
S útközben azt számolja, mennyi elveszett vagyona.
A flipper-árkádban is elhalgatnak a gépek,
S hazamennek az összegyűlt csirke-népek.

Írta: Szabó Péter

A stáb tagjai előtt lezajlott sorsoláson a következő eredmények születtek:

5 darab eredeti Pro Pinball CD-t nyertek: Szabó Péter (Nyíregyháza), Lorge Tamás (Budapest), Pogány Tamás (Budapest), Halász-Szabó Dániel (Budapest), Bencsik Attila (Budapest).
A különdíj pótlót Torbágyi Andrea (Balatonföldvár) nyerte.
A "...Meglepetés" rejtvényünk nyertesel: Hj. Straub György (Erd), Nagy Kristóf (Baja), Keveszi Gábor (Miskolc), Mazalin Tamás (Pacs), Nagy Gergely (Budapest).

Mivel ilyen jól ment a verselés, ismét hasonló témájú feladványt eszeltünk ki. Írjátok fel egy lapra egymás alá az alábbi betűket: **EARTH WORM JIM**, egy másik lapra meg azt, hogy **WING COMMANDER IV**. Írjatok kártyákat bármilyen témában, amelyek sorinak kezdőbetűi a megadott sorrendben felírt karakterek. Természetesen e két tárgykörben sorsolunk ki szuper ajándékokat (pótló, poszter, kitző).



COMMODORE 16, 116 ÉS +4

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

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



BUCK ROGERS

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

COMMODORE 128

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

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



CRUISE FOR THE CORPSE



MÁSODIK EPIZÓD

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

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

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

A Commodore a kihívásra egy teljesen új technológiát fejlesztő cég, az Amiga corp. felvásárlásával válaszolt. Az így megszerzett tehetséges mérnöki gárda Jay Miner (az Atari VCS konzol egyik fejlesztője), R. J. Mical és Dave Morse (A 3D0 csapat későbbi tagjai) és sok más tehetséges fejlesztő segítségével **egy korábban játékgépeknek indult rendszert házi számítógéppé alakítottak át.**

AMIGA 1000



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

konkurens Atari fálmegos rendszere sokkal reálisabbnak tűnt a 16 bites kategóriában. **Másik, sokak szerint hátrány, hogy az igen fejlett műltáshkos operációs rendszert nem ROM-ban tárolták, így azt a gép bekapcsolása után lemezzel kellett betölteni.** Ezzel a megoldással azonban hardver változtatások nélkül lecsérélhető volt a kezdetben kiadott 1.1-es Kickstart, a lemezen megjelenő fejlettebb változatokra. Az architektúra teljes különbsége miatt az Amiga család egyáltalában nem volt kompatibilis az addig megjelent Commodore mikroszámítógépekkel, de ekkora teljesítmény-növekedés mellett ez elenyésző problémának számított.

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

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

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



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



HEART OF CHINA

SZTORI

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



AMIGA 500

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

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

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

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

AMIGA 500 PLUS

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

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

AMIGA 1500, AMIGA 2000, AMIGA 2500

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



MONKEY ISLAND 2

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

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

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



A 2500-as típus a 2000-es gyorsabb processzonnal ellátott, gyorstított változata volt, mely azonban nem tartalmazta az utóbbira szerelt PC ISA csatlakozást. Sem az 1500-as, sem az a típus nem terjedt el szélesebb körben.

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



MOONSTONE

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

AMIGA 3000

A 2000-es után az emberek egy olyan gépre vágytak, amely végre sebességben jóval felülmúlja az eddig megjelent elődöket, megújult operációs rendszert ad és egyben megtartja az említtet típus bővíthetőségeit is. *1990 elején jutott el a vásárlókig a várva várt Amiga 3000, mely 68030-ra épülő architektúrájával, és a hozzávetőlegesen hétézszeres sebességnövekedéssel új kategóriát nyitott a gépcsalád történetében.* Az alapfelszerelés tartalmazott négy Zorro III-as slotot és egy SCSI csatlót. *A nagy előrelépés ellenére a vásárlók panaszokdótkak a magas árra és a leszűkülő bővíthetőségekre egyaránt. Így az új modell anyagilag nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.*

CDTV

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

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MEGLÁTJUK AZ ALAGÚT VÉGÉT...



TURRICAN 2



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

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



Egy kis gyakorlás sosem árt.

A fogadóban a kártyázgatók asztalán ugyanolyan pénzek hevernek, mint a miénk, tehát mutassuk meg nekik a sajátunkat. Mondjuk nekik, hogy árulják el nekünk az ő érmék eredetét, mert ha nem, akkor a hatóságnak kell majd előlrujniuk. Ezt persze nem veszik jónéven, s hősiünknek támadnak. **Geoff egyet likvidál közülüök, ám a csallár trükk még őt is váratlanul éri...**

MÁSNAP A FOGADÓBAN

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

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

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

The Adventures of the Fifth Musketeer

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

ROUEN 1562

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

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

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

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

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



Úgy tűnik, a Notre Damenál Ismét boszorkányt égettek.



Nocsak! Ki rejtozik ott a függöny mögött?

A FŐHADISZÁLLÁSON

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

ST QUENTIN

A városba érkezvén először is látogassunk be a templomba, ahol hallgatózza az ellenszenves Guise Bibórossal találkoznak, aki a végrendelet továbbkeresésére bíztat minket. Mielőtt távoznánk a templomból vegyünk fel a gyertyatartót, a keresztet, és a terítőt az oltártól.

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

Az egyetlen ellenfél, aki gyengébb kardforgatónak bizonyult mint hősünk.



Assassin's Creed

A NAGY DUMÁS DUMÁS HŐSÖK

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

AZ ÚTMENTI FOGADÓBAN

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

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

AMIENS

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

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

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

ROUEN

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

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



18. évfordulója óta a legjobb játék a világban

Az útonállóknak nem túl szívesen látják a kollégákat.



Hősünk Szergej Bubka nyomdokába lép.

LE MANS

A helyi kovácsműhelyben vegyük fel a vödröt, és a polcra a kocsik menetrendjét. Az utcán lopjunk el a virágáros elől egy csokor virágot, majd irány a templom. Osonjunk be a gyóntatófülkébe, ahol ha papnak tettetjük magunkat, egy helybéltől a virágosbolt titkáról értesülünk: **egy játékbárlang működik ott.** Erről a papot kérdezve is megbizonyosodhatunk, ha pedig be-
trúnk az itteni fogadóba, a pasziánszós pasas-
től megtudhatjuk a bejuthatóhoz szükséges jelszót



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

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

A RABLÓTANYÁN

A rablók a főnökjükhöz elé vezetnek, és megkö-
töznék. Kérjük meg őket, hogy hagy társuljunk
be hozzájuk. Ekkor elengednek, és ismét a fő-
nökjükhöz küldenek. **Adjuk oda neki a
menetrendet és az órát.** Mivel így nem

rágót, majd kérjük meg, hogy segítsen bejuttatni a kancellárhoz. **Sikerül is bejutnunk a Louvreba, ám a végrendelet átadásakor megjelenik Guise Bátoros, s mind Juliette-et, mind a végrendeletet elrabolja.**

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



Íme a legeslegelső gőzhajó.

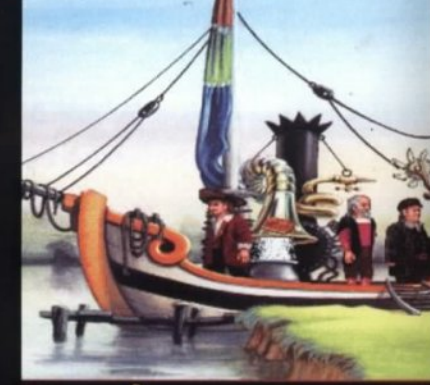
is: **Lucky White Heather.** Használjuk tehát a jelszót a virágosnál, majd bent a játékbárlangban adjuk oda a cinkelt lapot a jobboldali játékosnak. Miután így lelepleztük a csalót, beszéljünk a baloldali játékosal. Így a virágos újabb titkára derül fény: egy titkos bordélyra, amihez egy újabb jelszót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

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

PÁRIZS

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

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



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

LE HAVRE

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



"Kezeket fel, monsieur!"

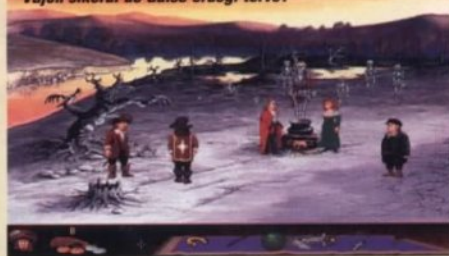
csónakot. Vissza kell mennünk Rouenba, s ott a fogadóban be kell áztatnunk a ragadós levesbe a terítőknet. Ezzel tapasszuk be a csónak oldalát, s vágjuk el a köteleit. A köteleit vegyük fel, majd a boszorkányégetők táblájából, és az Henrinál lévő létradarabból készítsünk egy evezőt. Használjuk a csónakot, így az erőd alájához, egy csatornarácshoz érkezünk. Szedjük le a gyertyatartót a gyertyát, ezzel viaszozzuk be a törünknet, s vegyük mintát a rácson lévő zárról.

Most látogassunk el Le Mansba a fegyverkovácsokhoz. Töltsük meg nála vízzel a vödörünket, és rakjuk bele a kenőcsünket. Az így készített gyógyfürdőt ajánljuk fel a fegyverkovácsnak a megfázása ellen, így ugyanis immár megengedi, hogy kölcsönvegyük az egyik reszelőjét. A reszelővel a törünknből készítsük el a kulcsot, s térjünk vissza Le Havre erődítményéhez.

Le Havre kocsmájában az angolok iszogatnak, s ahhoz, hogy az egyik tiszteket dobjon ki minket, angolnak kell tettetnünk magunkat. Ez csupán egyféle képp lehetséges: ha az időjárásról beszélünk vele. Próbálkozunk mindegyik katonánál a kapitánytól hallott jelszóval: **puszta véletlenségből az összes angol különböző nemzetiségű kém, és puszta véletlenségből mindegyikünknek ugyanaz a jelszó.** Az egyikük egy kovácsolási eljárás formuláját nyújtja át. A mi emberünk azonban a csaposnó, akitől a jel-

tesztelésekor a kerítés tetején kötött ki. Segítsünk neki lejönni: a fogóval halásszuk ki a kapu mögött a kulcsot, s nyissuk ki vele a kaput. Ezután beszéljünk az öreggel, aki **pont egy gözhajón dolgozik.** A hajóhoz azonban még hiányzik néhány alkatrész, ezeket kell most beszerezni. Először is egy vitorla kell: menjünk a kapitány irodájába, s vegyük magunkhoz a zászlót. Másodszor egy ékszíjra van szükség, ennek Juliette harisnyája fog megfelelni, amit a ládjájában találhatunk. A harmadik tennivaló: a lyuk megfoltozása a gőzvezető csövön. Ehhez először menjünk be a templomba, amit most nyitva találunk. **Bent Guise Biboros és a katonái beszélgetését hallgatjuk ki: a Biborosnak az ördögi terveihez V. Charles Király csontjaira van szüksége.** Miután elment, fel kell cserélnünk a sír-emlékek fedőlapjait, hogy rossz csontokat vigyen el. Ehhez nekünk csak fel kell kötnünk a köteleinket a világító fákyára, a többi Geoff elvégzi helyettünk. A cserénél leesik egy kis fémlap, ez meg is felel majd foltzóanyagként. Most már csak

Vajon sikerül de Guise ördögi terve?



csapdába. Menjünk át a láncon, majd hallgatgazzunk az ajtónál. Miután de Guise távozik, lépünk be az ajtón.

A Biboros azonban nem volt egyedül, így a katonája karmai közé kerülünk. Mialatt sakkban tart minket, kérjünk tőle engedélyt hogy olvashassunk, majd vegyük ki a könyvespolc baloldali sarkánál lévő varázskönyvet. Egy altatóvarázslatról olvashatunk, csupán egy ingára lenne szükségünk. Kérdezzük meg az őrtől az időt, mire az odadobja nekünk a zseboráját, ami tökéletesen meg is felel a céljainknak.



szóra egy menüt kapunk, aminek a hátulján találhatjuk a keresett tervet. Ezt vigyük vissza a kapitánynak, aki ezután megengedi a küldetésünk folytatását, s még a főhadiszállás kulcsait is kölcsönadja. Menjünk tehát vissza Rouenba.

ROUEN

Ideje, hogy meglátogassuk Michael-angelo Da Vincit, aki a legújabb találmánya

üzemanyag kell, ehhez St Quentinbe kell mennünk. Ott adjuk oda a formulát a kovácsnak, így az megengedi, hogy elvigyük a szenesvödört, amit merjünk tele parazzsal.

Térjünk vissza a hajóhoz. A zászlót használjuk az árbócon, a harisnyát a propelleren, a fémlapot a lyukas csövön, végül a paraszat a bojleren. A hajó így már működőképes, már csak el kell irányítanunk. (A karokat a következő sorrendben kell meghúzni: Big, Oily, Red, Big.)

A DE PEUPLE KASTÉLYBAN

A gőzgép a kastély előtt felmondja a szolgálatot, így az oromzaton landolunk. Próbáljunk bemenni az összejövetelre, majd amikor az őr a meghívónkat kéri, szóljunk Henrinak, hogy mutassa meg, aki ezután teljesen összezavarja a szerencsétlent... A teremben Juliette szolgálja fel az italokat, tehát beszéljünk vele. Egy titkos szobáról értesülünk, ahol a Biboros a titkos kísérletet végzi. **Adjuk oda Juliettonak a varázstálcánkat, minek hatására 10 perc múlva mindenkinek mehetnek-je támad, s a torom kiürül.** Vizsgáljuk meg a jobboldali kis mellszobrot, majd **piszkáljuk meg az orrát,** mire egy titkos ajtó nyílik ki.

A titkos folyosón egy krokodillokkal teli medence állja az utunkat. A kardunkkal piszkáljuk át a túlfoldalról a láncot. Ezt akasszuk be a földön a kampóba, s hajtsuk a másik végét a túlfoldali

Most már csak fel kell vennünk a földről a krétát, amivel a Biboros varázskönyvében egy kicsit át kell írunk a csontvázhadseroget felélesztő varázslat alapanyagait, s már csak az end-sequence végignézése van hátra, **ami porzsa nincs híján meglepetéseknek.**

576 ÉRTÉKELŐ KADJA
TOUCHÉ US GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS
83%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CO: 1 ZENE: SB 38PRO GUS ROLAND ADLIB



SEGA



VIRTUA FIGHTER 2

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

JÁTÉKTÉRTEM OTTHON

A VF2 már a játéktértemben is a legszebb 3 dimenziós bunyós anyagnak volt mondható, s most **az otthoni**



A harci mozdulatok maximálisan élethűek.

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

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

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

DURAL KIVÁLASZTÁSA:

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

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

UTÁNZÁS:

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

VIRTUA MADÁR:

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



Egy kőványos átlobbasz társai vagyunk.



Sarah és Wolf párharcából az előbbi kerül ki vesztesen.



Lau nem tiszteli Pai életkorát.

SATURN

F1 LIVE INFORMATION

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

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



tékről van szó (a konverter tehát ehhez is szükséges), a japán gagyogásból nem sok információt szűrhetünk ki. Minden tekintetben olyan érzésem volt a játékkal kapcsolatban, mintha csak egykettőre piacra akartak volna dobni valamit, minden koncepció, előzetes átgondolás nélkül, csak hogy legyen még egy Forma 1-es játék Saturnra. En viszont akkor inkább már maradnék a Virtua Racing-nél.



MYSTARIA

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



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

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



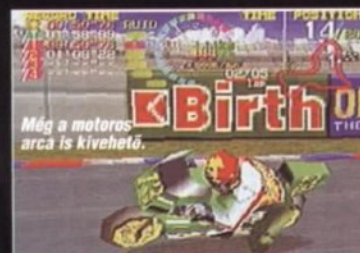
többi országa felé vette az útját. Egy herceg és kis csapata azonban már egy ellen-támadás lehetőségét fontolgatja...

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

HANG-ON GP '95

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

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



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

PlayStation



JOHNNY BAZOOKATONE

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

A XXI. SZÁZAD ROCKZENÉSE

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



Johnnyt senki sem akadályozhatja meg abban, hogy nyomjon egy dögös rock and rollt.

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

A KIHÍVÁS

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

Johnny ugyanis **rengeteg terepakadályba** is fog ütközni, melyekkel szemben bizonyos mozgáskombinációkat is be kell vetnie. Például egy nagyobb szakadék átugrásához előbb neki kell futnia, majd a levegőben lefelé kell lőnie, hogy sikeresen átérjen. A gyönyörűséges grafika és az élvezetes játék tehát adott, akkor hát mi kell még? Például **vérpezsdítő rock muzika.** Nos, ez is megvan, ugyanis a játék zenéjének megkomponálásában számos jól ismert híres zenész is részt vett, mint például Richie Sambora a Bon Jovi-ból. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy a játék már eleve egy olyan klippei jelentkezik be, amit akár az MTV-n is leadhatnának.



A földön lévő piros foltok vértől és agydarabkáktól származnak. Kemény mi?!

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

A KÜLDETÉS

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



Vajon mit keresnek a cybertérben darazsak?!

ASSAULT RIGS

A KÉTJÁTÉKOS MÓD

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

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

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

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



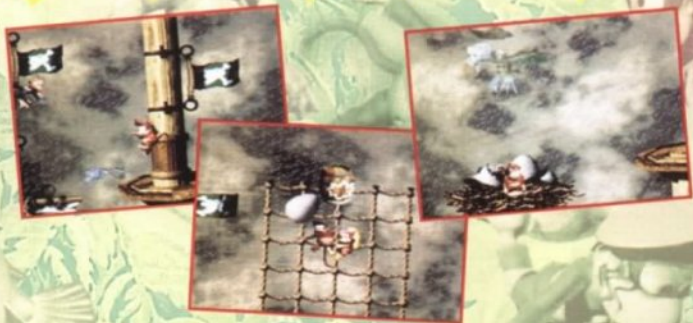
Akcióban nincs hiány!

Donkey Kong Country 2

2. rész

KROW SZELLEME

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

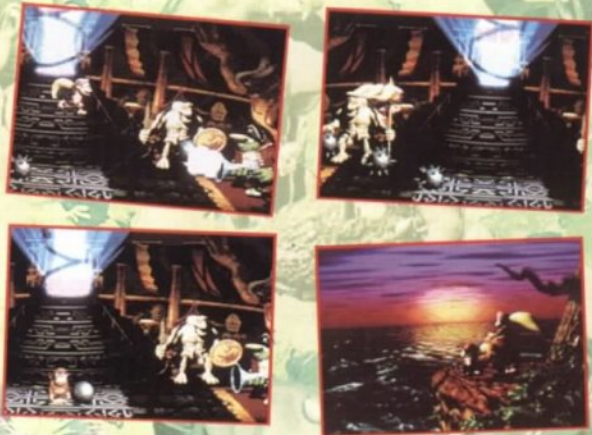


KAPTAIN K. ROOL

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

KAPTAIN K. ROOL VISSZATÉR

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



A legdögösebb, legaranyosabb, legkövérebb, és mindenk előtt leglustabb macskát azt hiszem senki sem kell bemutatnom, ebből a pár "legből" már a napnál is világosabb, hogy csak Garfieldről lehet szó. Cimszereplőként képregényekben és rajzfilmekben kívül már hónapok óta videójátékban is találkozhattunk vele, ehhez egy újabb adalék a nemrégiben megjelent

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

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

GARFIELD

CAUGHT IN THE ACT



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

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

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



lehet likvidálni. Catsblankában egy bombákkal zsonglőrködő gengszterrel futunk össze, őt néhány bombát elkapva, s azokat az esőcsatornába hajlítva tudjuk legyőzni. Cleofatra sirjánál a fátylok meggyújtásával a gépezetek beindítása a cél, majd a siremleknél a drágaköveket kell összetörnünk. Persze Glitch lesz a legkeményebb ellenfél, őt a lövedékei visszatükrözésével lehet megsemmisíteni.

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

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

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

rázslatféltre gyanakszik. Sir David persze azonnal felajánlja a segítségét, hogy kiderítse, ki áll mindezek mögött.

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

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

SEGA

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

Grafikailag a játékra nem lehet panasz, az izometrikus hátterek szépek, s frankón néz ki például, amikor kettészeliük a zombikat. Azonban sajnos az irányításnál van egy két gond: többek között egyáltalán nem leteztelt, hogy az embereket is, csak úgy mint a tárgyakat, nyugodtan tologathatjuk. Ahol pedig követet kell kapcsolókra rátenni, a gyatra irányítás miatt gyakran olyan helyre toihatjuk ezeket a követeket, ahonnan már nem lehet őket kimozdítani, ilyenkor csak az újrakézdés segít, azaz kiemenni és újra bemenni az adott tereembe.

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

Light Crusader



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

A játék napjainkban játszódik, New York City-ben. **Sketch Turner képregények rajzolatásával foglalkozik**, s mindemellett szabadúszó rockzenész. Egy viharos éjszakán épp a legújabb képregényén, a Comix Zone-on dolgozik, amikor egyszer csak **saját förtelmes teremtménye, a gonosz mutáns, Mortus életre kel**, s úgy határoz, ideje helyet cserélniük. Sketch tehát ott találja magát a saját rémálmában, miközben Mortus fardhatatlanul pingálja az életére törő mutánsokat. Vajon sikerül Sketchnek eljutnia a könyv végéig? Mert ha nem, a jelenleg még csak rajz Mortus változásossá válik, s azzal a Föld sorsa megpecsétlődik.

Szerencsére azonban Sketchnek nem csak ellenségei akadnak ebben a világban, hanem hűséges társai is. Az egyik **Alissa**, aki rádión mindig hasznos tanácsokkal látja el. A másik pedig hősünk legkedvesebb barátja, akitől sohasem válna meg, **Roadkill**, Sketch házirágcsálója. Mortus a szerencsétlen patkányt a képregény világában kaillikába zárta, ám ha

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

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

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

Mortus Maestro új csépelinálát pingál.



Ezt a rügást még a képregény kockái is megsínyllették.



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

Először is azonban ismerkedjünk meg ezzel a kimondhatatlan nevű hősrel, Marsupilamival. Nos, **Marsu egy különleges kis sárnga állat**, aki elefánt barátjával, Bonellivel boldogan él Dél-Amerika eserdeiben. Ám egy nap a gonosz orvosdász Bring M. Bockalve csapdájába estek, aki különleges állatokra vadászott, amiket aztán jó pénzért Európába, a circuszgazdát barátjának adott el. Marsu és barátja is erre a sorsra jutott, kemény circuszi munka és förtelmes csokt várt rájuk. **Marsunak hamarosan honvágya támadt**, úgy határozott tehát, hogy barátjával visszatér a feleségéhez és három szép gyermekéhez. Szerencsére egy nap az egyik idomár elaludt Marsu ketrecé mellett, így hősünk a farkával könnyedén el tudta emelni a kulcsot, s **Bonellivel kerreket oldott**. Innenlől vesszük át mi az irányítást.

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

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

COMIX ZONE



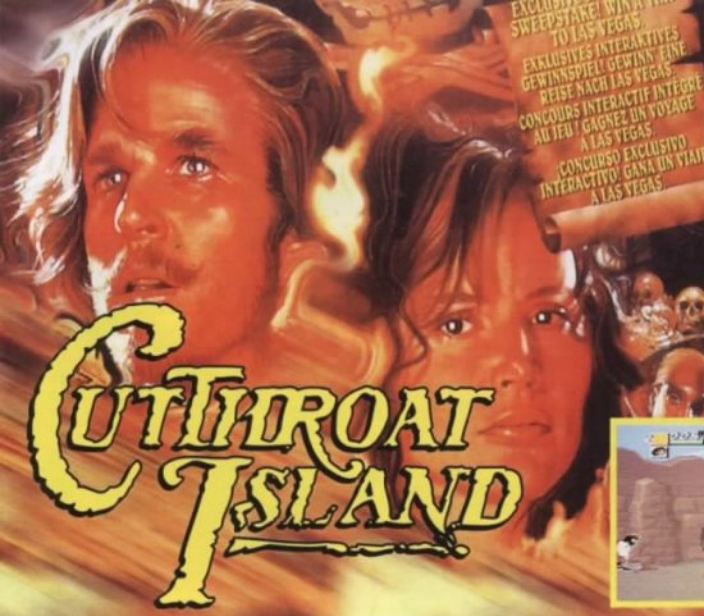
SEGA

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

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

MARSUPILAMI





CUTTHROAT ISLAND

EXCLUSIVO INTERACTIVO
SWEETSPIN WIN
TO LAS VEGAS
EXCLUSIVO INTERACTIVO
GEWINNSPIEL GEWINN EINE
REISE NACH LAS VEGAS
CONCOURS INTERACTIF INTÉGRÉ
AU JEU / GAGNEZ UN VOYAGE
À LAS VEGAS
CONCURSO EXCLUSIVO
INTERACTIVO: GANA UN VIAJE
A LAS VEGAS

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

Brown a egyetlen kalóz tartja rettegésben Karib-tengeren hajókat, aki a fejébe vette, hogy a legendás kincset rejtő Cutthroat Island-et mindenáron megtalálja. Ehhez azonban előbb össze kell raknia a három részből álló elvesztett térképet. Morgan Adams, egy kalózkapitány lánya haladókló epjáték megörökítéi ennek a térképnek az egyik darabját, tehát ő is a kincs keresésére indult, így nem kis kockázattal vállalta magára, hiszen Brown semmitől sem riadna vissza, hogy megszeresse a térképdarabot. Rádásul Jamaica kormányzója, Ainslee arra esküdött fel, hogy könyörtelenül akasztófára juttat minden kalózt. Morgan készen áll, hogy apja hajójával, a Morning Staral a kincs keresésére induljon, ám előbb meg kell találnia a hiányzó térképrészeket. Kalandjai egy börtönben kezdődnek, itt vesztük át mi az irányítását. A játék maga egy oldalirányba scrollozó akciójáték, ami az azonos



című, Geena Davis főszereplésével hamarosan bemutatásra kerülő film alapján készült. A játék vizuálisan a maximumot nyújtja, s mindemellett a játékmenet is élvezetes. A kardozáson kívül más fegyvereket is felvehetünk, és használhatunk, mint például fűrt, vagy pisztolyt, stb... A programnak csupán egyetlen hibája van: szintje játszhatatlanul nehéz. Már a bajvivés sem túl könnyű, de például a koszikázással elég egy könek nekimeinni, és máris elvesztett egy élet.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Azt hiszem, a játéktérnek látogatói egyet értenek azzal az állítással, hogy ha a legsikerlenebb automatákat díjaznak, akkor a Revolution X elvinné a círomdíjat. Nos, a játék már a játéktérben sem volt nagy szám, nézzük akkor milyen lett a SNES verzió.

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

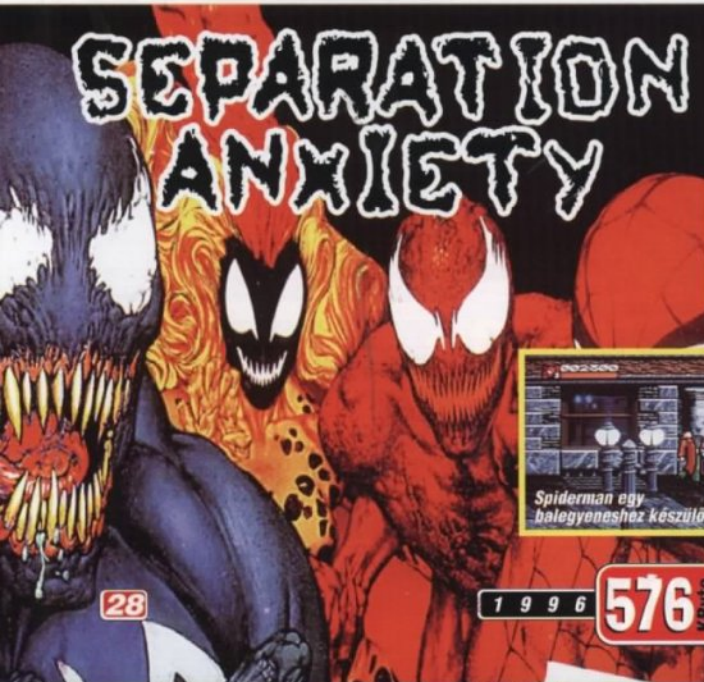
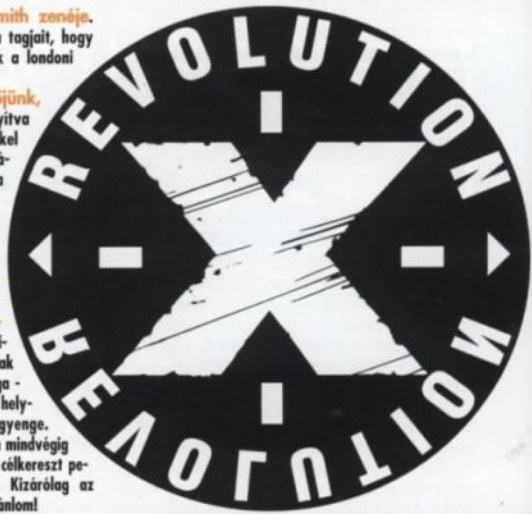
ne, egészen pontosan az Aerosmith zenéje. A végső cél: kiszabadítani az Aerosmith tagjait, hogy aztán egy fergeteges koncertet adjanak a londoni Wembley Stadionban.

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

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



PAUSED A táncosnők kiszabadítása jöponatnak számít.



SEPARATION ANXIETY

A Marvel Comics figurái az utóbbi hónapokban már mindennapos főszereplői lettek a videójátékoknak, a Separation Anxietyben most Spidermanre és Venomra várt ez a sors.

A Separation Anxiety története nekem egy kissé ismerősnek tűnt,



Spiderman egy balesetveszélyhez készülődik.

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

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

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

GAME BOY

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

meg kell küzde-nünk.

Grafikai-lag első-sorban a háttér-ek lettek le-gyszerű-sítve, az eredeti helyszínek-re csu-npán né-hány jellemző terep-tázzal emlékeztet, ám ezzel szemben a harc-sok kidolgo-zása teljesen kor-rekt, tökéletesen felismerhetők egy-től egyig.

Maga a küzdelem az animációs fázi-sok csökkenése ellenére szerencsé-re nem sokat veszített a varázsából, a ka-raktereknek ugyan kevesebb a spec-kójuk és a kivégzésük, ám a leg-lényegesebb moz-dulatok azért megma-radtak. Hatalmas hiány-ság viszont, hogy a két-játékos üzemmó-dot egyszerűen "kifelejtették" a já-tékből, ez pedig egy verekedős játé-knál már alapkö-vetelmény.

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

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



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

Igy van ez a Mortal Kombat 3 hordozható változatával is, ami már a gép bekapcsolásá-kor rögtön nyilvánvalóvá is válik: az eredeti tizenöt szereplőből csupán kilenc maradt ebben a verzió-ban, s ebben a számban már Smoke is benne fog-laltatik. Kimaradt tehát Shang Tsung, Jax, Liu Kang, Stryker, Night-wolf, és Kung Lao. Motarot is hiába keressük ebben a változatban, de azért nem kell elkeseredni, Shao Kahnál itt is



FIFA 96

S O C C E R

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

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

hetők, nem olvad-nak bele a háttér-be, és szépen van-nak animálva. Pé-ldául a kapus még integet is a többi-eknek, hogy menjenek előre. No és persze az sem utolsó szem-pont, hogy a szép külső ráadá-sul tökéletes és mindemellett egyszerű játszhatósággal pá-ro-sul, így tehát nyugodtan kijelenthet-jük, eddig ez a legjobb fociprogram GameBoyra.

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

GAME BOY



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

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

Kedves Apám!

Amikor é sorokat írom, hajom, a Hefestus már Nyugat India vizeit járja. Ahogy Ön tanácsolta, utközben felkerestem unokabátyámat, Bridgetown kormányzóját. A kormányzó meglehetősen furán viselkedett, látok tőle, hogy meg sok gondot okoz majd a Koronának. Hajom gyors és erős, a legénység pedig már ugrásra készen várja, amikor futunk bele egy nyomorult spanyol bárkába.

Szerető Tia, Richard Gray

Ennél vidámabbnak képzeltem a korabeli kocsmákat.



Gray kapitány tehát az angol korona szolgálatában megerkezett Nyugat Indiába, hogy hajójával és legénységével felvegye a harcot a királyi ellenséggel. Az azonban, hogy ezt a feladatot mennyire látkétesen fogja megoldani, már csak rajtunk múlik. A dologból lehet egy hűségese szolgálót és egy fantasztikus katonai karrier, de ha úgy gondoljuk, kalózkodással sokkal nagyobb vagyont és hírnevet szerezhünk magunknak. Így így ellenségünk is jóval több lesz. Hajóskapitányként napjaink hosszú és unalmas tengeri utakkal, vére menő csatákkal és apró tengerparti városokban átmulatott éjszakkal telnek. Életünk sáhnem lesz biztonságban, hiszen vagy elfelelvekket vagy az unalmukban fazadó matrozokkal kell megvívniuk, s igazi sikerre csak évek kemény munkája és áldókiése után számíthatunk.

A VÁROSBAN

Amikor utunk során hajónkkal egy baráti városba érkezünk, az Enter Town parancsokkal léphetünk a városba. A városok főteréről rendszertől ugyanazokat a házakat látjuk. Jegfeljebb a forma és az elrendezés változik. Az egyes épületekbe bemenni a két fából, az emberekkel beszélgetni a szájjal tudunk. Kalandzásunk során érdemes mindenkiel elbeszélgetni, hiszen ez az egyetlen mód, hogy a későbbiekben igen hasznosra váló információkhoz jussunk (az így elért információkat akár felírni is érdemes). Társaságban az alul megjelenő lehetőségek közül választva irányíthatjuk a beszélgetést a számokra érdekesebb témák felé.

Kereskedelem

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

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

Néhány kereskedő hajóval rendelés és javítással foglalkozik. Itt használjuk helyre egy-egy órára után megtehető hajókat és erősíthetjük jobban taggal fluttánkat. A probléma csak az, hogy a hajóesek sem érdekel minden hajótípushoz, s ezért lehet, hogy nem tartanak megfelelő alkatrészeket sem.

Gyakran előfordul az is, hogy szükségünk van valamire, például élelemre, de a hajó tele van, a kereskedő pedig nem hajlandó vásárolni. Ilyenkor nem tehetünk mást, a tengerre kell szörnünk a árúkat pénzen vagy véren szerezni át. Ehhez valamelyik kikötőben az F10 gombbal menjünk a kereskedő ablakba, s a jobb oldalon választjuk ki a tenger. Innen a dolog annyanny működik mint az üzlet eladás, csak kevesebb hasznunk lesz belőle. Néhány dolog azonban fontos megjegyezni: ha egy hajót dobnak így ki, kalózzokká válunk. Egy elfogott kapitányt engedhetünk, amiért némi váltságdíjat is kapunk. A legénység tagjait elengedve viszont saját vézeli képességeinket rontjuk le.

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

Templom

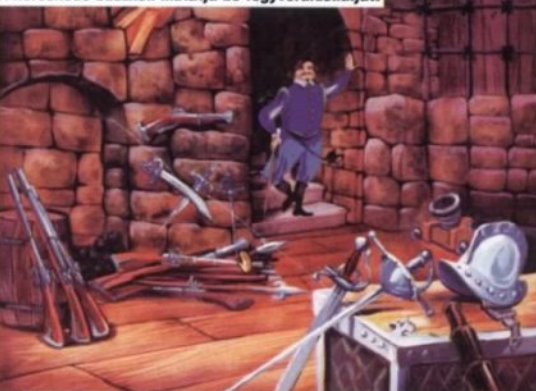
A menteni és betölteni csak a városok templomaiban tudunk. Ehhez egy előg kegyetlen ötlet is járul: minden mentésért 50 tallért kell az egyház kasszájába fizetnünk.

UTAZÁS

Térképen

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

A kereskedő büszkén mutatja be fegyverzenélját.



Az árbócon egyelőre angol zászló lobog.



Marchan ágyúink mindig a legközelebbi célpont-ra állnak rá. A 3 gomb erről ad információt. Ezt a célpontot az Enter és a Backspace lenyomásával változtathatjuk meg. Ha a célpontunk egy hajó, azt is beállíthatjuk, melyik részt támadjuk: H - hajótest, D - fedélzet, M - árbóc. A kiválasztott célpontra az ALT vagy DEL lenyomásával egy lövést, a széküz vagy IMS gombbal pedig sortüzet zúdíthatunk. Lövéseink lehet C - ágyugolyó, S - kartács vagy B - bomba, amit a lövés előtt kell kiválasztanunk. A Hefestus orrában, farában és mindkét oldalán ágyúk sorakoznak. Ezek között a numerikus 2, 4, 6 és 8 billentyűkkel ráléthatunk. Az ágyúkat minden lövés után a Jelenység automatikusan újratölti (ha van még lőszerünk). Amikor elkészültek, egy kis ablakban értesítenek rólá.

Ha nyeresre állunk, választhatunk, hogy elsüllyesztjük vagy kifosztjuk az ellenséges hajót. Az elsüllyesztés kényelmes és veszélytelen feladat. A kifosztáshoz viszont át kell szállnunk a másik hajóra, s ilyenkor mindig tennél a veszélye a közeharcnak. Igaz csoréba plusz jövedelemhez, legénységhez és értékes fűszokhoz juthatunk. Átszállás előtt érdemes az ellenséges hajó fedélzetén

várakozó katonákat kartácsos lasópárral. Emellett érdemes megvizsgálni, hajónak melyik fele a legerősebb, s ezzel megközelíteni a másikat.

Egy ellenséges város partjához közelítve a csatát az Enter Town parancsjaival kezdhetjük meg. Az ostrom egyébként ugyanúgy zajlik, mint a tengeri csata. A város megsemmisítéséhez minden tornyot le kell rombolnunk és ut kell foglalnunk az erődöt. Ehhez jó erős ágyúzás után szálljunk csónakba (SHIFT + B - csónak leengedése), és evezünk az erődhez. Itt egy párbaj következik az erőd parancsnoka ellen, s győzelmi után kezdődhet a város kifosztása (a vereség után ránk váró tömlőre jobb nem is gondolni).

Taktikai tényleg

Csata közben az F8 lenyomásával a taktikai térképhez jutunk. Ezen egyrészt megvizsgálhatjuk a szembenálló felek erőit (bármire rámutatunk, oldalt egy rövid leírást kapunk róla), másrészt különleges parancsokat adhatunk ki (ez különösen akkor érdekes, ha már több hajót irányítunk). Saját hajónkat a kézzel válasszuk ki, majd adjuk ki a parancsot. Ez lehet támadás (ágyúikon), kifosztás (kard), két hajó egy csapatba vonása (két hajó) vagy egyszerű mozgás (hajó).

Ennél részletesebb parancsokat adhatunk ha a kiválasztott hajó felett nyomva tartjuk a tűzgombot. Ekkor egy listából választhatjuk ki a következő parancsot.

Vivás

Utazásaink során elég gyakran kell bizonyítanunk kardforgató képességeinket. Párbajozni kényserülünk, ha egy ellenséges hajó fedélzetére lé-

jük: A 4/5 gombra előre-hátra mozog, 8/2 - rai gomb felül, illetve alul, 7/1 - szűrás felül, alul, s végül 9, 3 - védes felül és alul.

A spanyol faerőd ostroma csak percekig tart.



Fizetés

Hogy a legénység lelkesen és hibátlanul teljesítse a parancsokat, néha bizony fizetést kell osztanunk (erte általában vitoriamesterünk figyelemzett), ilyenkor az F10-zel menjünk a kereskedelemben megszokott menübe, s osszuk szét embereink közt kincseink egy részét (baloldalt a hajó, jobboldalt a legénység látszódnak).

NEMANY OTLET A CSATÁKHOZ

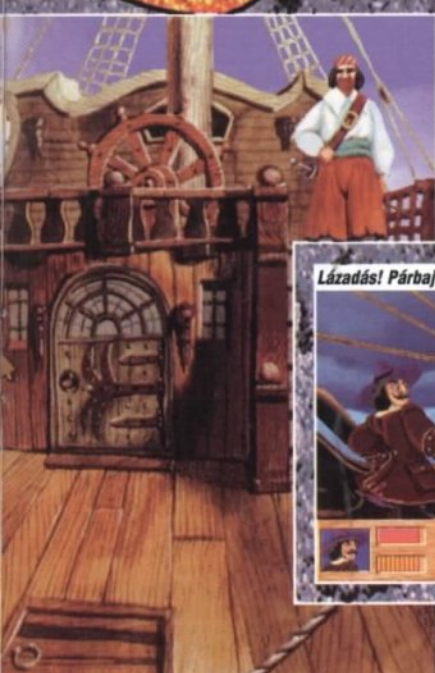
A 3D-s képet az F1-F6 gombokkal különböző nézetből élvezhetjük. Közülük talán a leglátványosabb az F3, amikor a repülő ágyúgolyón utazva kiközlhatunk be az ellenséges hajóba.

Lövöldözésnél érdemes hajónkkal körbe-körbe forogni. Ha jól navigálunk, gyorsabban megfordulunk és hamarabb használhatjuk a túlsóoldali ágyúkat, mint amennyi idő alatt a használtakat újratöltik (minél nagyobb ez az ágyú, annál tovább tart a feltétele).

Csata közben az üres csónakot vízre bocsátva (SHIFT+L) az ellenfelet vezethetjük fölé.

Ha el akarjuk foglalni az ellenséges hajót, ne használjunk bombát, inkább a fedélzetre fészítsük meg. Gyorsabb hajónkat először az árbócot érdemes szétlőni kartácsos. Hajót támadva mindig az ellenfél előtt vagy mögött kell maradnunk, hiszen itt kevesebb ágyú veszélyezteti épességünket.

A hatékony támadóerőhöz először jó legénységet kell toboroznunk, majd szereljük fel őket megfelelő fegyverekkel (muskéták, pisztolyok, kardok).



Lázadás! Párbaj életre-halálra.



pünk, vagy ha a legénység körében népszerűtlen inközkedéseket hozunk (sőt néha elegendő egy részeg matróz kötözökése is). Párbaj közben Gray kapitányt a numerikus billentyűzettel irányít-

576 KÉNYÉRTÉKELŐ
SEA LEGENDS KÍADJA: OCEAN

grafika	■■■■■	
hang/zene	■■■■■	
kezelhetőség	■■■■■	
kibívás	■■■■■	
PITE	KORREKT	KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 79%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 486/33
 CD: 1 ZENE: SB S8PRO GUS ROLAND ADLIB

FÉLÚTON A SIKER FELE

- összeállította Zolee

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

Tudod, sosem tudhatja az ember lánya, hogy hanyadán áll a pasasokkal, így amikor azt írtad, küldjek valamit az írományaimból, elgondolkodtam. Mar, hogy tényleg érdekel-e. De meggyőztem magam. Mert ugye ad egy: ha nem érdekelne, minek írnád? Ad kétfő: ószinte lénynek gondolnak a Beavis & Buttthead kritikák után. Ad hoc: legfeljebb kidobod, és akkor meg mi van?! [...most pedig egy irodalomtörténeti firka következik a Csevegő felfedezettjeitől, Bukta Beától, aki az utóirata szerint nem is mondott igazat az előző levelében, mert tők hülye a koordináta-geometriához...]

ÚT A SIKERHEZ

- ezt meg Bukta Beáta írta

Nyomott mosollyal és összefagyott fülelkel léptem be a lépcsőházba. Jó szokásom érinteni a postaládát fel-

mulva bevágódott ő meg a haverja a szobámba. Közölték, hogy meccsre mennek, egyszer majd jön, de nagyon valószínű, hogy meg ma. Cipőházas közben valami szöveget utótt a fejébe.

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

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

- A k'b***x**c! - dühöngött - Akkor barmolyik f**g**gy**h'i kiveheti! Na jó. Csukd be, légy szíves, az ajtót!

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

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



C S E

felé vezető utamban, s ez akkor is így történt. Láttam, hogy valami nagy fehér izé leledzik benne, így előhá-lásztam érzéketlen kezemet a zse-bemből, és megpróbáltam gémbere-dett ujjaim közé csipenteni a lap végét. Többeszeri próbálkozás után végül is sikerrel jártam, és kissé szögletes mozdulattal ugyan, de ki-húztam a nagy fehér izét. Persze szürkésbarna volt és boríték.

- Soha többé hoppál - fohászokdtam el magam a feladó láttán, mert tudtam, ma legalább a délutánom jó lesz. Éljen az 576, éljen a Csevegő!

Nagy nehezen felvászorogtam a harmadikra (mert nekem tuti az utol-só emeleten kell laknom a tőrisszo-nyommal), és becsöngettem. Az öcsém nyitotta az ajtót, s mikor meg-látott, közölte:

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

De az én kezemből volt az adu ász. Elég volt csak meglobogtatnom, és Mr. Eszlényi azonnal rávetette magát. - 576! Yeah! - üvöltötte, és a borítékot szorongatva eltűnt szobájában. Az aj-tó szerencsére nyitva hagyta, így si-került becsúsznom rajta.

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

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

A második levél már jobban tet-szett. Na, ez a srác biztos szimbolis-ta, azért nem értem. Vagy az avant-garde mozgalom (jól) leszármazott tagja. Vagy csak hülye, mint a ...haj-tat. Na, ebből mára onnyi elég. Ugorjunk!

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

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

Később az öcsém is elolvasta, mert nem akarta elhinni. Aztán anyukám is, majd apukám is, másnap a barátóm is. Meg szüleim munkatársai is. Egyik barátóm le is fénymászoltatta. "Hi-res leszel, már látom. Mi jön ezután? Az Élet és Irodalom?"

Fürödtem a dicsőségben. Gratulál-tak, vállom veregettek, üdvözlete-ket küldtek, én meg csak szerényen szorongattam az 576-ot és közben hatalmasakat pirultam. Mert én még azt is tudok."

Azt hiszem, életem egyik legna-gyobb szivtíprását követtem el, még az öreg Hámfri Bogár is belesárgult volna. Nem gondoltam volna, hogy

ilyen sikere lesz a múltkori csip-keledésemmek. Kicsit el is pirultam (nekem mondjuk nehezebben ment), hogy egy ilyen prózai palánta haj-tásait egyből többi nyesegettem, de úgy látom, nem szívtad a MELLEDre. Kihaszalnom az alkalmat és üdvöz-löm az egész kompániát: veresed meg tesódat a vállán a nevemben, szüleidnek vegyél egy szál vérvörös rózsát meg egy üveg Somlói Furmintot (szintén a nevemben), barátnőid-nek pusszantam a lábuk nyomát, a kollegák rohama elől meg meleg kézszorításokkal ments már ki. Neked pedig nagyon sok sikert az Élet-hez és az Irodalomhoz.

NEM HÉTKÖZNAPI LEVÉL EGY HÉTKÖZNAPRÓL

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

Lairom példaul, hogy úgy jelentkez-tem ebbe a suliba (Neumann János Számítástechnikai SZKI), hogy itt "kiemelt óraszámú számítástechni-kai oktatást folytatunk". Ehhez ké-



kor jól megszívattam őket: direkt megcsináltam tíz másik - nem hazi - feladatot, a leckét meg külön lapra írtam, a sok h. meg megírta mind a tizet. [...Bla-bla-bla...]. A minap hofaradtan hazaérvén égnek a lámpák (világítanak), szülök sehol. Ekkor kolbászolhattam le a retkes kutyával (Dóme). Amikor felmentem, anyu egy fél óráig magyarázott, hogy "jaj, csak 4,45 az átlagod (az osztálytársaim meg majdnem megrugdostak ezért), mindig csak azt halloom a szobából, hogy sánd van, falyt, piff, puff - ez meg fog szünni! Jobb lesz, ha összeszedet magad, satóbbi, satóbbi. [...Bla-bla-bla...]. Ha meg mindig nem unod, most kimegyek inni valamit. Most visszajöttem és ezt nem hagyhatom ki: kilépek a szobából, anyamék már rég húzzak a lobort, urban a konyha felé kétszer lefejeltem a fürdőszobaajtót - a k. életbe, már megint nyitva hagyta valaki - ittam egy fél pohár szodát. Elgondolkodtam a konyha magányában: megegyem ezt a mármár három hete itt lévő banant vagy ne. Inkább nem ettem meg, mivel épphogy allok a labamon, és nincs az az Isten, hogy én meg egyszer fogat mossak. Bmeg, most jut eszembe, hogy nem néztem a kalámbot. Na mindegy, majd csak túlélem.

odahajította a kérdést: ragozza el a tránvajt (a gyengébbek kedvéért villamos). Erre a gyerek büszken és megkönnyébbülve lekeni a tanár elé az első három alakot: já tránvajú, tú tránvajés, on, aná, anó tránvajét (én villamosok, te villamosol, ő villamos). Mondanom sem kell, hogy két labbal rugták ki a suliból. Más téma. Magát megnevezni nem akaró szakembertől szerzett információim szerint a "szervátültetés" a Szervát Ültetés nevű régen feledésbe merült mozgalmat fedi, amely meg a bekebeli kiscserkészek körében volt elterjedt és csak mostanság ütötte fel ismét a fejét (nem összetévesztendő a Szervac Ültetéssel, mert olyan nincs). Szent Szervát, a cserkészek védőszentjének feltételezett sirhejéhez zarándokolnak minden dekadban a hívók (=birak) ezrei, hogy ott közös erővel elültesse a tő majomkenyerfát. Valószínűsíthetően azért ment át az orvostudományba az elnevezés, mert néhány neves prof is evett ebből a majomabrából...

ÜZENŐFÜZET

Rövid napirend előtti felszólalásom mindenkinek szól, aki figyelmeztette, hogy a műlthavi Csevegőben egy drabalis, ego, allati ciki satóbbi hibát követtem el, mely szerint a

E G Ö

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

Felbotolom a tétét, hát mi van a képernyőn:

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

IGEN	23%
NEM	77%

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

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

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

Tipi Tapi Dinó nem Papp Rita, hanem Dolly Roll szerzemény. Nos, "mindenben hibát kereső" lelkes ember-társaim, én meg azt üzenem, hogy szerintem nagyobb égés az, ha valaki annyira mélyre beleásta magát e két hungarian pop(s)icillag repertoárjába, hogy feltűnik neki, ha felcserélik a T.T.D. vagy a Csavi Csövi Dzsaszper, vagy mi a f'ne.

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

Perényi Dénesnek azt üzenem, hogy lágyagyú vagyok, de hülye nem. Egy hasonszerű hazai (sz)ámitástechnikai lapból kimásolt és gondosan a felismerhetetlenségig kipreparált Thome Park leírását nem fogok az 576 Kbyte mellékletben megjelölni.

Varga Zeoltnak azt üzenem, hogy nem terveztek az újságírók tesztelésről készült képeknek és hozzá tartozó szagmintáknak leközlését.

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

Zolee



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

ELSŐ FEJEZET: GABRIEL FURCSA ESTÉJE

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

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

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



GABRIEL KNIGHT THE BEAST

A Gabriel Knight

Avagy II. Ludwig, Richard Wagner és a Fekete F

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

Ekkor jelent meg az ajtóban Von Glower báró, az okmány megtekintése után beinvitálta Gabrielt a klubba, ahol Von Zell, a doktor, Von Aigner, Preiss és Hainmann sűrűzött. Fogyossá vált a légkör, látszott, hogy nem kedvelik az idegent. Egy korszak után Gabriel jobbnak látta hazamenni.

MÁSODIK FEJEZET: GRACE KUTATÁSAI

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

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



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



GHT II WITHIN Mystery Farkas rejtélyes kapcsolata

Ludwiggal kapcsolatos információkért - aki megírta, hogy utánéne, ki a szakértője ennek a korszaknak.

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

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

HARMADIK FEJEZET: MEGHÍVÁS A VADÁSZATRA

Gabrielnek száraznyálma volt: egy tó partján fekvőt, nézte az alereszkedő hatyukát, s egyszerre előtért a renga-
tegből egy farkas - erre ébredt. A reggeli újságból újabb gyilkosságról értesül: a farkas most a Dienenstrassen támadt. Übergrautól megkapta Grace csomagját, kicsit furcsálta az előző száradokba visszanyúló nyomozást. Felkereste a gyilkosság színhelyét, ahol Leber nyomozó nem állt szóba vele - így kénytelen volt kipakolni a TV-nek, ami nem tetszett a nyomozónak, s inkább fogadta. A rendőrségen Gabriel megtudta, hogy eddig 5 áldozat volt a városban, s

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

Gabriel Von Glowern névjegyről leolvasta a báró pontos címét, majd felkereste. A báró utánozhatatlan eleganciával üdvözölte, borral kínálta, majd elbeszélgettek a klub tagjairól, a klubról, a vadászélményekről és a hagyományról, mely kihálóban van. Ezután Gabriel felkereste Übergraut, s kifogatta II. Ludwigról: több helyet is említett München környékén, melyeknek köze volt Ludwighoz. Megkérte Übergraut, gyűjtse össze az elmúlt évtizedben a környékről eltűnt emberek névsorát újságcikkek alapján. A fateri öröslött vásárolt egy kakukkos órát, mely kivételesen kopogott kakukkolás helyett - fizetett, majd elmézt a vadászklubba. A hátsó folyosón talált egy zárt ajtót, s hogy megtudja, mi van mögötte, trükköz fölyamodott: elhelyezte az órát a cserébe, majd előment a titkárhoz. Beszélgetett vele a klubtagokról, megtudta, hogy havonta egyszer csoportosan a közeli vadászlatba mennek vadászni. Nemsokára megszólalt az óra, mire a titkár azt hitte, valaki a hátsó ajtón kopog. Ez alatt Gabriel elkente a fiókból a kulcsot. Kinyitotta a zárt ajtót, majd az előbbi módszerrel visszacsépezte az kulcsot, s lenézte a szobába. Amolyan kegyhely lehetett a togok számára, tróféák, fegyverek, műcsesek tarkították a homályos szobát. Megnézte az asztalon felejtett noteszt, de nem maradt sok ideje a bámészkodásra, mivel megjelent Zell, magához vette noteszét, s óriási patáliát csapott a titkárral, hogy felelőtlenül nyitva hagyta az ajtót, s Gabriel be tudott menni. Ezután Gabriel rövid beszélgetésbe elegyedett Von Zellel, akitől megtudta, hogy ő és Glowern a legjobb vadászok a térségben, s szívesen tanítanak őt. Gabriel kérdéseivel igazságot felelt a Von Zell, mert egyszerűen kapta magát és kirohant.

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

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

NEGYEDIK RÉSZ: MÚZEUMRÓL MÚZEUMRA

Grace-nek rettenetes álma volt: farkasok kergettek a hámezőn, s az utolsó pillanatban megjelent Ludwig hirtője, s beszálhatott. Amikor visszazent Ludwigra, felelmetes farkas mordult rá... Grace elugrott a postára Gabriel leveléért a környék Ludwig - múzeumainak nevével. Az Arany Oroszlánban Huber továbbra is hallgat az ügyről, de szívesen lehvitta Smithéket, akikkel érdekes spirituális témákról

beszélgetett Grace. Gerde a templomban találta Wolfgang sirjánál, itt jött rá Grace, hogy ok nélkül volt feltékeny Gabrielre. A kastély titkos járóján a hátsó kerbe ment és szakított néhány szál rószt, majd bocsánatot kért Gerdetől. Békét kötöttek, s megkapta a kocsikulcsot.

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

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

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

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

A kastélyban Gerde azt tanácsolja, hogy folyamodjon különleges engedélyért Übergrauhoz. Szerencsére a házi könyvtárban megvan Chapill műve, Grace felhívta a kiadót, s megkapta Chapill fiának számát. A fiú azonban nem hajlandó segíteni. Grace levelet írt Übergrauknak, feladta, majd Smithéivel beszélte álmodról, aki szerint a menekülést, az eselyt szimbolizálja a hirtő, a farkas pedig csak azt jelenti, hogy dolgunk lesz vele. A templom melletti liliomról a pap ad egy szál virágot, melyet Grace elvisz Seeshauptba, Ludwig halálának helyére, s a vízbe dobja... Érdekes látomása támad. Utoljára átböngészte jegyzetét, majd elnézett a postára - fax-üzennel vartál Mőghozzá Chapill fiától a napló oldalai. Ez bizonyította az opera létezését. Rohant is vele Greghez a Wagner múzeumba.

ÖTÖDIK FEJEZET: A "VADÁSZKALAND"

Gabriel kellemesen töltötte az estét: Glowern látta vendégül, ahol se borban, se hőlgyben nem volt hiány. Reggel kába fejű Übergraut vette célba, Grace leveléért. Gabriel vett egy adag hús a hentesnél, majd a vadászklubba ment a kettőzöttér, s elvitte Übergrauknak lefordítani. A kazi tartalmából kiderült, hogy Zellnek köze van Grossberghez és az eltűnt farkasokhoz. Übergrau előhalászta az eltűnt személyekről szóló aktát is: kiderült a közeli erdőnél 1970-ig



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



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

két esetet regisztráltak, 1970 óta közel huszart... A vadászok ennek az erdőnek a szélén van. A rendőrségen nem tudott meg sokat a nyomozótól, Gabriel cselesen lejátszotta a kazit, s így sikerült rávennie, hogy hazassa be Grossberg iratait. A nyomozó nemsokára kiment, s Gabriel talált egy érdekes számlalevelet egy védett állatokkal kereskedő címével. Buchenauban Grossberg barátjaként mutatkozott be, pechére a tulaj addig nem engedte be, amíg le nem rendezte Grossberg tartozását. Übergraut volt kénytelen kölcsön kérni 15.000 márkát. Kiderült, hogy a két farkas is idekerült néhány hete, s azt is elárulta, melyik ketrecben voltak. Gabriel kivett néhány szál szalmát a ketrecből, az az alom alatt valami csillant, ám a ketrec lakója, egy megtermelt figüris megmutatta magát. Gabriel a hússal lekenyerelte, s kivette a két eltűnt farkas dögcsodulóját.

Gabriel az utolsó pillanatban esett be a vadászklubba, s a kis csapat elindult vadászni.

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

rányból kivette a mécses, a falyháról elvette a gyufát. A szüfnél magához vett egy nyeseóllót, majd sétálni indult. A bozótban érdekes lányomot talált, s a bokrok alatti csapást kiszélesítette az ollóval. A bokrok mögött egy barlangra lett... Bent iszonyú büz fogadta, s a mécses meggyújtva a barlang mélyén Von Zellt látta bomló emberi tetemek, véres maradványok között... Eppen egy lábszár- csontot rágcsált átszellemlen. Gabriel elfutott Glowr- hez, s elmesélte élményét. Glowr megnézte, s egy éjszakai farkasvadászban állapodott meg Gabriellel.

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

HATODIK FEJEZET: AZ ELVESZETT WAGNER OPERA

Grace éjjel megülönd, II. Ludwig hívta rejtette az utolsó operát, s megérezte, Gabriel nagy bajban lehet. Huber végül előárulta, hol van Gabriel, s Grace elhozta őt, s lezárta a város- rősház pincéjébe. A postán Von Glowr levelet vette át, melyben visszaküldte Gabriel tálymányját, és megírta a vadászklub célját: nemeseket akart maga köré gyűjteni, akik bírják az átváltozást. Első "kísérlet" Zell lett volna, aki nagyon elvadult. Így már nem titok: ő a Fekete Farkas. Smithétől megkérdezte a Máriakönyhel pontos helyét, megmutatta Gabriel levelet, s elvett egy cipőt az asztalról s a kastélyból elhozott az ágyról egy kendőt. Utóbbi kettővel befogta a pincében tanyázó madarat. Áltörténgben vett egy üvegcsé Máriakönyhelt, kért a paptól egy bűnbocsátó cédulát, s megtekintette a falra akasztott ezüst testdarabokat, melyeket Máriának ajánlottak fel a betegek. Neuschwansteinben lelcsolta a székét a Máriakönyhelt, mire a szomszéd szoba öre otthagya poszthelyét, s így megszerkezette az első tekercset. A Grotto-szobából megszerezte a második- kat, a nagyteremből pedig kiengedte a folyosóra a madarat, s amíg az ür az hajkurászta, megszerezte a harmadik kot- tót. Áltörténgben átadta a papnak a cédulát, s elmondott egy imát Gabrielt, s megnézte az urnákat: a jobb szélső Ludwig! A Rittersbergi kastélyban megnézte Wolfgang sir- ján az aranyzívet, majd elkérte Grede-től, s elvitte Áltörténgbe. Ráhelyezte az adományok tálcájára, s kinyitotta az ajtót, és a beszívó szél elolította a gyertyákat. Gyorsan az urna alá tola a székét, felmászott, s kivette az urná- ból a kristályok pontos elhelyezkedését, rajzát. Rögön Greghez sietett - s két hónap múlva bemutatott az operát.

A premierre Von Glowr és a nyomozót is meghívták. Grace eltett egy szőrlapot az asztalákról, majd felkeres- te Gabrielt, eltette a napi tervét, a távcsövet és a falújsá- g- ról az ülesrendet. Megnézte Wagner rajzát és az ülesrendet: a középső páholyba kell történnie valaminek a zene és a kristályok hatására. Lenézett az alagsorba, megkereste a

fali ládába tett kulcsot, majd bement a raktárba. Magához vette a privát táblát, majd megpróbálta a kulccsal bezárni az ajtót kívülről - sikerült, úgy döntött ide fogja zárni Gabrielt. Megkereste a kályhát, kinyitotta, megpakolta szénrel, s be- gyűjtötte - így elég meleg lesz Gabrielinek. Greget figyel- mezlette, semmi áron ne hagyja abba az előadást, ha zavar- gások lennének. A csillárszerelőktől szörnyű dolgot tudott meg: ez nem az az opera, melyre Wagner tervezte a csillá- rokat, csak a mása... S a méretek nem stimmelnek.

Felment, leellenőrizte a középső páholyt, a menekülési út- vonalokat. A színpad mögül magához vett egy kotelet, majd beállította a reflektort a középső páholyra. Paulnak, a fő jegyszedezőnek megmutatta a ülesrendet, és elmondta, Von Glowrnek és a nyomozónak közrepre kell ilnie. Gabriel le- kisérte az alagsorba, bezárta, majd felment a reflektorhoz: távcsövével leellenőrizte, ott van-e Von Glowr. Ezután összekötötte páholy kilincseit, s ráhelyezte a Privát táblát.

Gabriel nem hitt a művelten sikerében. Az egyik láda mögött roakadt a szellőzöre, amit kisével kinyitott, s kimenekült. A színpad mögül magához vett egy rozszaogot, s bement Engelhart - az opera főhőse - öltözéjébe, felvette jelmezt, s a püderrel bepucsmagolta a tükürt. A valódi színészt a rozszaogalag leragasztotta, s opera utolsó felvonásában ő "szerepelt". Wagner operájának tényleg hatalmas volt: Glowr - miután a fények is ráirányultak menekülni próbát - s sikerült neki, leugrott a nézőtérre. Gabriel valódi farkas- sá vált s mindketten lekevertek az alagsorba. Gabriel le- zárta a szellőzőhöz vezető utat, majd bekergette Glowr- t a kazánházba. Itt Grace segítségével a tűzbe lakté Glowr- t a Fekete Farkas bevégezte, s Gabriel átka is elszállt.



A képen ismét Grace, Rittersberg főtérén. Egy pofa sörérrt irány az Arany Oroszlán.



Ördögi események színtere eme hely. Csak erős idegzetűeknek!

576 **ÉRTEKELŐ**
GABRIEL KNIGHT 2
KADIA: SIERRA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
89%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADJ.B

DEER REEDER

"Navigate necesse est - azaz hajózni kell!"

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

A VAKSZERENCSE SEGÍTSÉGEMRE SIETETT...

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

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

Fontos döntések helyszíne e szoba.



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

gépemen. Lássuk csak! - gondolkodtam. Hamburg Innen9193 tengeri mérföldre helyezkedik el. Ha ezt a távot tele tankal akarom megtenni, akkor csak 14,4 csomóval mehetünk. Ekkor viszont nem leszek ott február 21-én. Mit is mondott Harm? **"Ha nem tartod a határidőt, a gatyád is rámegey a kötbérre."** Nem volt szívem elengedni ezt a zsiros falatot. Döntöttem: Kockáztatok! Teljes sebesség mellett elég az üzemanyag Adenig. Ott veszítünk ugyan egy napot a tankolással, de beérünk Hamburgba. Ha éppen sztrájk van, vagy karantén..., úszott az örökségem. **Elfogadtam a megbizást!**

Berakodás után felszedtük a horgonyt, s a gépek maximális teljesítményének kihasználásával hasítottuk a vizet. Adenben minden simán ment, pótoltuk az 1.000 tonnából hiányzó 599 t. olajat. Február 1-én indultunk tovább, két nap múlva Sueznél leróttuk a 62.700 dollár illetéket. A Földközi-tengerre érve már tudtam, hogy nyert ügyem van. 13-án értünk Hamburgba, 8 nappal a határidő előtt. Kezdtém megnyugodni, talán mégis menni fog ez a vállalat. Hazarepültem Sydneybe.

Három év múlva megvettem a második hajót, de rájöttem, hogy ezek lassúak. Olyan hajót terveztettem, ami az eddigieknél hosszabb útvonalra is, akár 20 csomóval haladhat. Azóta e típusból már négyet gyártattam.

VÁGJUNK BELE!

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

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



An V. Writting:
Wir sind verkrögert über die versäumte
Lieferung von 4.500 t Textilien!
Es wird daher eine Konventionalstrafe
in Höhe von \$ 10.908.000 erhoben.

Eleg sokba került hanyagságunk.

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

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

AZ IRÁNYÍTÁS LELKE: AZ IKONOK MEGOLDÁS

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

A mi világunk.



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

Az első 8 kép a kikötő-hajó-raktár ábrák variációi, illetve az árlista lapozása. A **raktár**, illetve **olajtankvásárlás**, - mint minden számmal összefüggő művelet - egy kalkulátorhoz hasonló segédeszközzel történik. Az árak a jobb felső sarkban található képek és kikötőként változnak.

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

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

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

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

Jól halad a megrendelt hajógyártás.



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

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

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

meghirdetett magasabb ár vész oda.

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

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

Rákkattikelve egy olajtartály képe jelenik meg. Itt kérek van, az elsővel feltölthetjük az üzemanyagot a tartályt, a másodiknál beállíthatjuk a hajó sebességét maximum százaléokban. A maximumnál a legnagyobb a fogyasztás, amely a sebesség csökkentésével szintén kisebb lesz, de megnövekedett a hatótávolság. Az a beállítás a fuvarvállalásnál

Dokkmunkások sztrájkba lépnek.



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

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

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





Hajónk a szárdokokban pihen.

kölcsön feltétele, a második a visszafizetése, a harmadik a betét. Mindkettőnél meg kell adni a futamidőt. Kölcsön csak a korlátunk nagyságáig vehető fel. Közlik a havi törlesztő részletet, de ha hamarabb akarjuk visszafizetni, akkor is meg kell fizetni az eredeti futamidőre kiírt kamatot, tehát nincs érteleme előbb visszafizetni. A második ikon a **tőzsdé**. (Hétvégén nem dolgoznak.) Itt hét képpel találkozhatunk: részvényvásárlás, részvényeladás, a választott részvény árfolyamgörbéje, az alkusz javaslata, kimutatás a részvényeinkről, tőzsdét értesítő, alkusz al-

zik meg, hogy be akarjuk-e fejezni a jätéket. A negyedik ikonnál tüztöltőkészülék jelzi a **biztosítást**. Lehet biztosítani a hajót/hajókat, külön-külön, az árut, a rakatart földrészenként.

AMIT A HAJÓKRÓL TUDNI KELL

A következő két ikon megértéséhez meg kell ismernünk a **hajótípusokat**. Ezek kilenc kategóriába sorolhatók: az első három szállítóhajó, a legkisebbet a teljesítménye miatt parthajónak hívják (Küstenschiff). Gyakorlatilag mindent tudnak szállítani négy cikk kivételével. A negyedik hűtőhajó (Kühlschiff). Az alkalmazhatósága igen korlátozott. Az ötödik ömlesztett árut szállító (Schüttgutfrachtschiff). A hatodik a konténerhajó. Nem tud ömlesztett árut szállítani és kisebb kikötők nem fogadják. A következő kettő tankhajó. Csak méreteikben különböznek egymástól. Olajat csak ezek tudnak szállítani, de mást nem. Nem futnak be bármelyik kikötőbe. Az utasszállító hajók a legdrágábbak, de jól jövedelmeznek. A két csatornán (Suez, Panama) a tankhajók és a személyhajók nem haladhatnak át. A fenti kitérő után nézzük a két utolsó ikont.

Az utolsó előtti a **hajótörzészés**. Az itt található képek közül az elsőtől megjelöljük a hajótípust, a másodikkal a maximális sebességet, a harmadikkal a

hasznos terhelést, a negyedikkel az utasszámot (csak személyhajónál, de itt nincs hasznos terhelés) az ötödiknél a hatótávolságot, a hatodiknál döntünk, hogy a tervezési árat elfogadjuk-e. Ha igen, egy idő után küldi a program, hogy kész a terv.

Az utolsó ikon a **hajóvásárlás**. Egy regisztrációs könyv jelenik meg. Alólról felfelé a következők: új hajó megrendelése (szállítási határidő a típusától függ), hajó eladás, használt hajó vétel (azonnal szállítják), általunk tervezett hajó építése. A vételnél (építtetésnél) a hajó képre kell klikkelni, majd az igen jelzésre.

MÉG NÉHÁNY MEGJEGYZÉS

Az ikonok kezelése viszonylag rövid idő alatt elsajátítható. Játék közben nem ért, ha az ember használja a fejtét, meg egy saját csebkalkulátort, különösen amikor határidős fuvart vállalunk. Nehéz fejben tartani a 100 kikötő export-import cikkkel, ezért kimutatást írtam rólok, ami a későbbiekben megkönnyítette a jätéket. A jätékban lévő számos kikötő nevével sosem találkoztam, néhány jelentős kikötő pl.: Amszterdam, Brema nem



Amikor beüt a krach.



Kellemes környezetben vehetünk fel súlyos kölcsönöket.

kalmazása. A részvények függetlenek a játékosok vállalatától, tehát mi nem manipulálhatjuk azokat. A harmadik az **irodánk**. Újabb 8 ikon található: 1. load, 2. save, 3. highscorelista, 4. opciók (itt ellenőrizhetjük, hogy a jäték kezdetén hogyan kutyultuk össze a helyzetünket), 5. a jäték állása (ezt az adatot minden hónapban láthatjuk), 6. pénztárkönyv (a folyóhavi és évi bevétel-kiadás részleteivel), 7. a státuszunk és vagyonunk, 8. Itt kérde-

szerepelnek, de M. Wölk mentésére szolgáljon, hogy a 100 közül igen sok a volt gyarmatokon található.

Problémát okoz a hajók menet közbeni azonosítása. Az elindított hajó útvonalán, sebességén nem lehet változtatni, még vihar, meghibásodás, stb. esetén sem. Persze minden programhoz lehetne benyújtani kívánságlistát, így ettől eltekintek.

A program különleges értéke viszont az átlagosnál igényesebb grafika. Igen jó a zenéje és a hangeffektek, bár ez utóbbiak huzamosabb idő után zavarók. A kezelhetősége egyszerű, nem okoz problémát a jäték során. A jäték időnként megáll, ha egy-egy hajó (az ellentét) befut a kikötőbe, vagy a hónap utolsó előtti napján, amikor "értékel".

S ott fejezem be, ahol kezdem: a karosszékben ülve nézem a tenger, s eldöntöttem, folytatom tovább, mert "navigare necesse est", hajózni kell.



Hajónk benzinkútja.

Schiffsdaten für Dieseltank und Motor:
Dieseltreibstoff: 1.053 t.
Tonnkapazität: 1.200 t.
Geschwindigkeit: 20,0 (20,0) kn.
Dieselverbrauch: 43-95 Tonnen pro Top.
Reichweite: 7.365 Seemeilen.
Dieselpreis: 142 £ pro t.
Ihr Kontostand: 72.440.572 £

576 KByte ÉRTÉKELŐ KIJÁRJA **STARBITE**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás **PITE** **KORREKT** **KEMÉRY**

ÖSSZHTÁS 90%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: MB HD: MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SR SBPRO GUS ROLANO ADIB

WING COL

VALAHOL A KILRATHI ŐR MÉLYÉN

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

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

Ezeket töprengett Rak'h'than a parancsnoki teremben, amikor belépett az alvezére és meghajolt.

- Nagyuram!

- Hagyja a formásokat, háború van. Jelentsen!

- Ahogy óhajta. - felelte az alvezér -

A terranok csodafegyvere nincs többé. - Kötűnő! Akkor már csak a miénket kell visszazerezni és a Kilrath Birodalom dicsősége a régi lesz.

Merengve nézett ki a csillagokra, aztán tovább kérdezett.

- Az ellenség tudja már, hogy hol vagyunk?

- Nem, uram.

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

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

- Értettem.

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

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

Rak'h'than felnevetett.

- Ostobák! Az álcázó berendezésről is így vélekedtek!

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

Rak'h'than felmordult.

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

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

Rak'h'than megnyugodott.

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

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

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

Rak'h'than bólintott.

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

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

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

Az alvezér alázattal fejet hajtott.

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

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

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

- Mert a szabadságukért harcolnak, és ez nagyobb erő!

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

- A létünkért! - dörrent rá a kralalahr - Vagy ők, vagy mi!

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

És ez volt az utolsó reményük.

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

- Sivar legyen velünk és veled kralalahr!

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

FÖLDI SZEKTOR, SZÖVETSÉGI ŐR

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

Tolwyn admirális minden formáság nélkül fogadta.

- Üljön le, ezredes.

Blair leült ugyan, de nyugtalanították az újabb mozgósítások.

- Mi folyik itt, uram?

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

- Most tárgyalogosan közölöm a tényeket, ezredes, kérem ne szóljon közbe.

Blair biccentett és lélekben felkészült a legrosszabbra.

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

novella

AZ ÚJ E - második

Christopher megdermedt és ha akart volna sem tudott volna megszólalni.

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

Távírányítóval aktiválta a falba épített képernyőt.

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

Miután Blair végignézte a támadást az admirális rákérdezett:

- Mondja ezredes, mit látott?

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

Tolwyn vállat vont.

- Ismeri a kilrathi emigráció vezetőjét?

- Kash'Nik'ra nar Hhallas, a papnót?

Csak hallásból, uram.

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

A ruhájára erősített fordító készülék megcsillant a monitorok fényében.

A tigris megállt előttük.

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

Mielőtt az ezredes válaszolhatott volna, a kilrathi folytatta.

- Megnézném a felvételt, admirális, és nagyon megdöbbenett.

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

A papnő szomorúan bólintott.

- A Kilrath Birodalom sőpredéke, bará-



MMANDEER

pályázat

ELLENSSÉG

ik rész -



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

Kis szünetet tartott, hogy összeszedje gondolatait, majd folytatta:

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

lottak DNS molekuláival és valóban, sikerült nekik.

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

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

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

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

- Mondanom sem kell, óriási veszélyben vagyunk.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Az első ábrán az ACDS radarrendszer lát-hatják. Az Anti Cloaking Device System egy olyan radar, ami észleli az álcázó berendezés foton kibocsátását, meghatározva ezzel az álcázott objektum helyét. A kilrathi nem rendelkezik ilyenrel, ők vakon fognak repülni. Mindjárt mondom miért.

A képernyőn újabb ábra jelent meg.

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

A pilóták elismerően felmordultak.

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

A bejelentés általános tetszést aratott.

- Figyelem! - emelte fel a hangját Blair.

- A következő adatok is érdekesek. Ez itt az Excalibur azon prototípusa, amely ezekkel a fegyver rendszerekkel van ellátva. Álcázásra korlátlan ideig képes. Már nyilván kitalálták, hogy evvel a tippussal fognak repülni. Még egy utolsó... Aha, ez itt.

Mindenki értetlenkedve nézte az aprócska tárgyat.

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

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

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

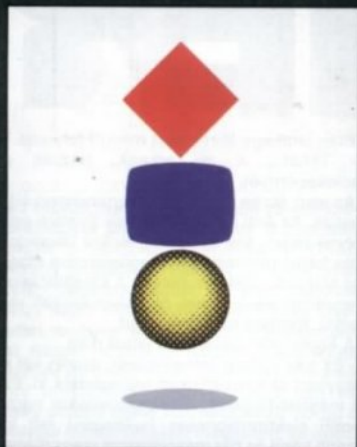
Miközben magyarázott, az ábrák folyamatosan mutatták az aktuális képeket.

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

Nem volt.

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

BEFEJEZÉSE A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN OLVASHATÓ!



3DO

R O V A T

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

MÁR MAJDNEM VALÓSÁG

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



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

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

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

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

ezúttal nem csak egy egyszerű effektus, mint például a Mortal Kombatban. Egy-egy jobbegyeneset bekapva a szétfroccsenő vércseppektől szinte mi is érezhetjük, amint elered az orruk vére. No persze jömagunk is osztogathatunk ilyen súlyos ütéseket, így egy-egy forduló végére a ringre igen csak ráfér egy nagytakarítás. Lehet, hogy ez az egész egy kis-sé gusztustalannak tűnik, de az igazat megvalva ilyen ez a sport, s csak ezt adja vissza a játék. Igaz a vér mennyisége egy külön menüpontban csök-



Látványos nézetekből nincs hiány.

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

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



Cooper elég rossz bőrben van.

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

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

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

A VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGEINK

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



Ali ugye csak tréfás?

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

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



Egy klasszikus összecsapás: Ali vs Frazier.

ERKEZESI OLDAL

TERRA NOVA

PC

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

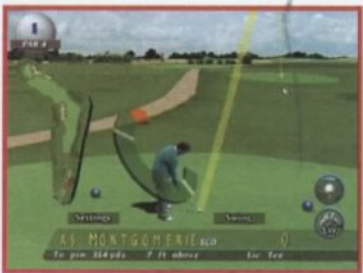


szerint 2327-ben, a Centauri naprendszer már közel 150 éve kolonizáltak. Az első telepek még a földi zsarnoki rendszer elői menekültek, azonban a Centauri társadalom mára már gazdag, virágzó állammá fejlődött. Sajnos viszont ezzel egyetemben immár a bünyös is nagyobb méreteket öltött, mindennaposá váltak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

PGA EUROPEAN TOUR

PC

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

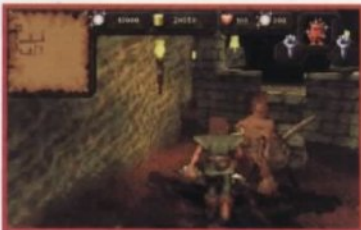


héz egy valódi golfozvetítéstől megkülönböztetni. Ez különösen igaz az EA Sports legújabb művere, a PGA European Tourra. Az EA Sports csapat jelszava: "Ami a játékban benne van, az benne van a játékban!" - s ez náluk nem csak üres frázis. A grafika hihetetlenül tökéletes, a pályákon minden apró részletre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

DUNGEON KEEPER

PC

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



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

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

DUKE NUKEM 3D

PC

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



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

A cikkben említett igényes grafika ezen a képsoron villan

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



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

A JÁTÉK

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

És a filmből a csajsi hol maradt?

TOP GUN

jához, melyről csak nagyon röviden a következőt illik tudni:

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



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

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

CSEVEGŐ

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



Ez közel volt!



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

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





A fél műszerfal nézete a HUD-dal.

Strike kivételével - valamennyi egy géptípust favorizál. Az F-14 Tomcat épp ezért nem szorul bemutatásra, azt az előző leírásaimban már megtettem. Ebben a rövid ismertetőben csak arra szorítkozom

amikor a nekünk háttal álló Maverickre vált a kép, akkor ér a meglepetés, mert ez a "pofa" nem az a "pofa". A Paramount stúdióban tehát a kedvünkért újra forgatták a bejátszott jeleneteket.



lyen típus készül elemelkedni a betonról, ugyanaz (az F-14-es) árnyék úszik alatta.

Játszhatóság: nincs túlbonyolítva. Ha az autopilotát bekapcsoljuk, szinte mindent megcsinál magától. A bevezetőben említett szuper-szimulátorok után kimondottan jól esett, hogy itt erőlködés nélkül, lazán JÁTSZHATTAM. Az orrfriccska azonban itt sem maradt el teljesen: ha a látvány gyönyöre miatt a maximumra vettem a grafikai felbontást, DX4/100-as gépem kinlódva szaggatta szét a felhőtlen élvezetet. Erről is írtam már az elején: vagy a sebesség, vagy a grafika süllyeszt vissza a C64-es világába. Jó lenne végre eltálnai az optimumot.



Jól látszanak a kinyitott féklapok. A csűrést a vízszintes vezérsík végzi.

EPILÓGUS HELYETT

Én éppen a fent említett hibák miatt kedvelem jobban a hagyományos grafikával megáldott szimulátorokat (Tornado, Apache Longbow), mert a természet



Különböző századjelvények a függőleges vezérsíkokon.

tehat, amiben a TOP GUN eltér, illetve más, mint az öt megelőző programok. Erre már utaltam: 2 CD-nyit helyet foglal. Erről is lehetne polemizálni oldalakon át, de nem érdemes. Akik a számítástechnikával régebben foglalkoznak, megszokhatták már, hogy a szoftvergyártók hajóját a tökéletesre való törekvés milyen szélsőséges vizek felé képes el sodorni. A filmbejátszások és a nagyszerű hangulat kialakulásához nélkülözhetetlen hangeffektek nélkül tény, hogy a TOP GUN eltér 10 db 1.44-es floppy lemezen...

Hanghatások: akik a bizonyos 10 lemeznyi képzeletbeli verzióval találkozónának, bizony sok mindenről le kellene mondaniuk. Kimarad a kajakölteményből a só, meg a bors. A "kommunikációs csend" süket világában nem fogják hallani, amint a RIO (a hátsó kabinban mögött ül) halálélményében az ejektálásért könyörög, vagy a sikeres bevetés után a kapitány visszafogottan megdicsér. Nem "naés", mert nagyot lök a hangulaton. A játék zeneanyaga külön említést érdemel, mert színvonalas, és gyönyörű. A filmet láttam már vagy egy tucatszor, és amikor megszólal az eredeti zenéje, azonnal "abban" a hangulaton vagyok.

tes mozgás, a szaggatás nélküli grafika legalább olyan fontos elemel egy jó szimulátor programnak, mint például a hanghatás, vagy a nagy nyüzsgés a körülöttünk zajló világban. Ha eszembe jutnak olyan programok, mint a Retaliator, vagy az Epix, ahol néha meg lehetett szédülni a gyors mozgás következtében elért lebegő érzéstől, érthetetlen, hogyan vezethetett vissza ide, a "fejlődés" kereké...

Filmbejátszások: NEM az eredeti film-ből lettek kivágvva részletek! Az introban ugyan ugyanaz a színész jelenik meg, aki eredetileg is a repülőgép-hordozó parancsnoka volt, de

Grafika: remélem a grafikusunk kegyes lesz hozzám, és a lehető legtöbb képet teszi be a leírás mellé. Ha mustráigatják őket, láthatják milyen igényes a kivitelezés. A TOP GUN-suliban a kiképzésem nagyon az elején tart a cikk megírásáig, (még rengeteg meglepetést tartogathat a program) de például a Grand Kanyonban való repkedés látványa egyenesen lenyűgöző. A sérült repülő tökéletes füstfelhőt húz maga után, és a különböző részfelvételben, fokozatosan szakadnak le róla. Felfedeztem egy érdekes "hibáját" is a programnak: teljesen mindegy mi-



Ketten támadunk egy F5-öst.

576 KÉNYE ÉRTÉKELŐ

TOP GUN KADJIA MICROPROSE

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kiválás:

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 68%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 32MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX4 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



A kastélyunkat megtámadják, elsőnek mindig a főurat hatástalanítsuk.



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

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

DEFENDER OF THE CROWN '96?

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

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

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



A kovács nem túl bőbeszédű, de elsősorú munkát végez.

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



Látványos jelenetekről



Amikor a akcióval t

Érdemes **aranybányákat építeni**, mivel mindegyik típus ugyanannyiba kerül, és a józan paraszt ész szerint a középkorban az arany mégiscsak értékebb, mint a réz.

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



Vigyázat, a nyilpuskások távolról is veszélyesek!

A szántóföldünk, istállóink

Általános mutatók, személyes tárgyaink

Anglia térképe, a nagyobb várakkal.

Státuszszimbólumunk, a kastély

A falu, az adózás beállítás

Erdő, bányák

A királytól kapott megbízásaink, a lovagi tornák színhelye

Hadseregünk, kémek

AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999
AMNIX	1999
ARCHER, MACLEAN S. POOL	2999
BANSHEE-A1200	4999
BILL S. TOMATO GAME	1499
BIRDS OF PREY	2999
BLACK CRYST	HIVY
BLOB	3499
BOB S. BAD DAY	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BURNING RUBBER AGA	2999
CAMPAIGN	2999
CAMPAIGN 2	2999
CANNON FODDER	HIVY
CANNON FODDER 2	3999
CIVILIZATION	3999
CONQUEROR	899
DARKSEED	3999
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	2999
DEVIOUS DESIGN	1499
DISPOSABLE HERO	3999
DLNE 2	2999
DYNASTY WARS	999
EPC	999
EXC GAMES COLLECTION	4999
-ARCHER MACLEANS POOL	
-POPULOUS 2	
-SHUTTLE	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVY
F20 RETALIATOR	2999
FIELDS OF GLORY	3999
FIFA INT. SOCCER	6999
FOOTBALL GLORY	HIVY
GUNSHIP 2000	2999
HEIMDALL 2	2999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
JURASSIC PARK	2999
K240	2999
KINGPIN	3999
LAST BATTLE	2999
MENACE	999
MICROPROSE F. GP	3999
NIGMANSLETT WORLD CHAMP	4999
NINJA BEMIX	1999
OUT TO LUNCH	1499
OUT RUN	2999
OUTRUN EUROPA	1999
OVERLORD	3999
PINKIE	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PRIMEMANAGER MULTI EDIT	2999
RISE OF ROBOTS	4999
RISE OF ROBOTS AGA	5999
ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
RVF HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	5999
SHADOW FIGHTER	2999
SHADOW WOLVES	2999
SPACE BIBLE	HIVY
SPESIS LEGACY AGA	HIVY
SUBWAR 2050 AGA	2999
SYNDICATE	2999
THE KRYSSTAL	4999
THE PARK AGA	4999
TREASURES OF SAVAGE F.	3499
TRIPLE ACTION VOLUMB II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
UFO AGA	4999
X OUT	899
WING COMMANDER	2999

CD 32 PROGRAMOK

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

MICROCOSM	7999
NOMANSELL WORLD CHAMP	4999
PREMIERE	3999
RISE OF ROBOTS	3999
SHADOW FIGHTER	5999
SPESIS LEGACY	HIVY
STRIKER	8999
SUBWAR 2050	8999
SUBFEROG	3999
SUPER METHANE BROTHERS	2599
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TOP GEAR 2	4999
TROLLS	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999
UNIVERSE	5999
WORMS	3999
ZOOLO	3999
ZOOLO II	4999

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

C64 KAZETTÁK

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

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

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

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699
ALLEN 3	999
BAAL	799
BURAGO RALLY	999
BLUES BROTHERS	899
BIDOGAN	999
CHUCK ROCK	999
CREATURES	999
CREATURES 2	999
DALEK ATTACK	799
DARKMAN	999
DIE HARD 2	999
DOUBLE DRAGON 3	999
DYNASTY WARS	999
F16 COMBAT PILOT	999
FIGHTER BOMBER	999
FINAL FIGHT	999
FLIMBO S QUEST	999
GOLDEN AXE	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999
HUDSON HAWK	799
JAMES POND	699
JAWS	699
JUDGE DREED	999
LAST NINJA 3	999
LETHAL WEAPON	999
LICENCE TO KILL	999
LONG LIFE	999
LOTUS EDSPRIT	999
MC DONALD LAND	999
NEWCOMER	999
NO LIMIT	999
NORTH & SOUTH	999
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION NEPTUN	699
PINK PANTHER	999
RAMBO 3	999
ROAD RUNNER	699
ROBOCOP 2	999
RODLAND	999
RUNNING MAN	999
SHADOW DANCER	999
SHADOW WARRIOR	999
SHINOBI	999
SKULL & CROSSBONES	999
STEELMAN	999
STREET ROD	699
SUBURBAN COMMANDO	999
SWORD OF HONOUR	999
SPACE INVADERS	999
TERMINATOR 2	999
TEST DRIVE 2	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699
TIME MACHINE	999
TIME SCANNER	999
TOM & HERRY 2	999
TOTAL RECALL	999
TURBO OUTRUN	999
TURRICAN II	999
TUSKER	999
VENETTA	999
WINTER SUPER SPORTS 92	999

SNES AMERIKAI CATRIDGE-OK

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

SNES PAL CATRIDGE-OK

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

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

GAME BOY CATRIDGE-OK

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

32X CATRIDGE-OK

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

GENESIS CATRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH.	7900
NFL FOOTBALL 94	8900
OUTRUNNERS	9900
SOCKET	7900
SUBTERRANIA	8900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBRS	7900

MEGA DRIVE CATRIDGE-OK

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

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

LANDSTALKER	8900	DARKER	6999
LIGHT CRUSADER	12900	DELTA V	6999 2099
LION KING	9900	DESCENT	6999 3099
MARSUPIAMI	11900	DREAMWEB	6999 2099
MEGA MAN WILLY WARS	11900	DUNE	2999
MEGA SWIV	7900	DUNE 2	HIVJ
MICKY MANIA	9900	EARTH SIEGE	HIVJ
MICRO MACHINES T.T.96	9900	EPIC	HIVJ
NHL 96 HOCKEY	11900	EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ
ONSLAUGHT	6900	F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999
OTTIFANTS	8900	F29 RETALIATOR	HIVJ
OUTRUN 2019	5900	FIFA INT. SOCCER	7999
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	FLIGHT SIM TOOLKIT	2999
PHANTASY STAR IV	9900	FREE DC	4499
PROBECTOR	9900	GUILTY	5999 3999
PUNISHER	9900	GUNSHIP 2000	3999
REVOLUTION X	9900	HAND OF FATE - KYRANIA 2	5999 3999
ROBOPUP VS TERMINATOR	7900	HEIMDALL 2	2999
ROCK AND ROLL RACING	5900	HERODAS OF THE 357TH	2999
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	HOKUM KASO	5999 3999
SEA QUEST	9900	INFERNO	7999 3999
SHINING FORCE II	9900	INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
SMURFS	9900 7900	JAGGED ALLIANCE	8999
SONIC SPINBALL	7900	JUNGLE BOOK	5999
SPARKSTER	9900	JURASSIC PARK	2999
SPIROU	9900 7900	LION KING	5999
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	LOW BLOW	2999
STORY OF THOR	11900	MAGIC WORLDS	2999
SUPER SKIDMARKS	11900	MARIO ANDRETTI RACING CH.	5999
SUPER STREET FIGHT.2	11900	MASTERS OF ORION	2999
TAZMANIA 2	9900	MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	HIVJ
TECHNO CLASH	6900	MICROPROSE FI GP	3999
THEME PARK	9900	MIDWINTER	1999
TOYS	6900	MIDWINTER II	2499
VECTORMAN	11900	NHL HOCKEY	2999
VIEWPOINT	9900	OPERATION STEALTH	1999
YR TROOPER	11900	PEPPER 5 ADVENTURE	5999 2999
WRESTLE MANIA	9900	PINBALL DREAMS 2 DATA	3999
ZERO TOLERANCE	6900	PIRATES GOLD	7999
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	PIZZA TYCOON	4999

BUZZ ALDRIN RACE	3999	MONOPOLY	7999
CADILLACS DINOSAURS	7999	MORTAL COIL	9999
CAESAR II	HIVJ	NASCAR TRACK PACK	4999
CANNON FODDER 2	2999	NBA LIVE 96	11999
CASINO DELUXE	HIVJ	NEED FOR SPEED	3999
CENTRAL INTELLIGENCE	4999	NETWORK ATV	HIVJ
CHAOS CONTROL	7999 3999	NHL 96	9999
CHRONOMASTER	HIVJ	NGEL MANSIELL W.CHL	5999
CIVILIZATION	3999	NOCTROPOLIS	9999 3999
COMBAT CLASSICS 3	7999 4999	NOMAD	6999 2999
COMMAND AND CONQUER	9999	NOVASTORM	8999
COMMAND & CONQ COVERT		ONE IN A MILLION SEX	4999
OPERATIONS	HIVJ	OSCAR	2000
COMMANDER AD 1086	6999	PATRIOT	1999
CONQUEROR AD 1086	9999	PIRATES GOLD	3999
CREATURE SHOCK	2999	PIZZA TYCOON	7999 4999
CRUISE FOR A CORPSE	2999	PLAYER MANGER 2	7999
CRUSADER NO REMORSE	10999	POLICE QUEST V	HIVJ
CYBERIA	9999	POWER CORRUPTION ALIES	9999
CYBER MAGE	1999	POWER DRIVE	6999
DGENERATION	6999	PKEMIR MANGER 1	4999
DARKER	6999	PRISONER OF ICE	9999 7999
DAY OF TENTACLE	2999	PYROTECHNICA	6999 4999
DAWN PATROL	6999 4499	REBEL ASSAULT	3999
DESCENT	7999 3999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
DESERT STRIKE	4999	RETRIBUTION	9999 3999
DESTRUCTION DERBY	9999	RIDDLE OF MASTER LU	HIVJ
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	RISE OF TRIAD	HIVJ
DIGITAL LOVE	3999 1999	SCREAMER	7999
DOOM 2	9999 7999	SEA WOLF	6999
DR BRAIN 3	HIVJ	SEAL TEAM	2999
DRAGONSPIRE	6999 3999	SEA LEGENDS	9999
DREAMWEB	6999 3999	SHADOW CASTER	7999
DUNE	2999	SHADOW CASTER 2	2999
DUNE 2	HIVJ	SHANARA	8999
DUNGEON MASTER II	9999 6999	SHIVERS	HIVJ
DUST	7999	SILENT STEEL	9999
EARTH SIEGE	8999	SILVERLOAD	9999 6999
EARTHWORK JIM	8999	SIM CITY	3999
ECSTATTICA	8999 5999	SIM TOWN	9999
EDU90 (MAGYAR LEIRASSAL)	11999	SLIPSTREAM 5000	7999 4999
ELDER SCROLLS ARENA	9999	SPACE HULK	6999
ELITE II	6999 3499	SPACE HULK 2	9999 6999
EXTRACTORS	7999	SPACE QUEST 6	9999 6999
EXTREME PINBALL	7999	SPECTRE VR	9999 6999
EXTREME RISE OF TRIAD	HIVJ	SPELLCASTING PARTY PAK	6999
FI DOOMARK	4999	STAR CRUSADER	7999 5999
FI13	3999	STARLORD	3999
FADE TO BLACK	9999 7999	STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	2999
FATAL RACING	9999 6999	STAR TREK NEXT GENERATION	9999
FIELDS OF GLORY	3999	STRIKE COMMANDER	2999
FIFA 96	9999	SU 27 FLANKER	9999
FOOTBALL GLORY	2999	SUBWAR 2050	7999 4999
FREDDY PHARKAS	4999	AND SCENARIO	4999
FULL THROTTLE	9999	SUMMER GAMES SEX	4999
FX FIGHTER	9999	SUPER KARTS	9999 5999
GABRIEL KNIGHT 2	9999	SUPERSKI PRO	6999
GOBLENS 1-2	HIVJ	SUPER STREET FIGHT. 2 TURB	8999
GRAND PRIX MANAGER	9999	SYSTEM SHOCK	2999
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	TEX WAR	HIVJ
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	TELETRANSPORTSMURPS	HIVJ
GUILTY	2999 5999	TEMPATION COLLECTION	8999
GUNSHIP 2000	2999	-7TH GUEST	
GUNSHIP 2000-SCENARIO	4999	-HAND OF FATE	
HARPOON	1999	-INDY CAR RACING	
HARRIER JUMP JET	3999	-LANDS OF LORE	
HEROES OF MERIT AND MAGIC	HIVJ	TERMINAL VELOCITY	8999
HENEX	9999	TERMINATOR FUTURE SHOCK	9999
HI OCTANE	11999 6999	TFX	
HOKU / LEGEND OF KYRANIA	HIVJ	THE FIGHTER COLLECTORS	9999
INDY CAR RACING	2999	THE DIG	9999
INDY CAR RACING 2	9999	THEDEXER	9999
INFERNO	6999 4999	THIS MEANS WAR	9999
INHERIT OF THE EARTH	7999 4999	THUNDER HAWK 2	9999
INT. TENNIS OPEN	HIVJ	TILT	8999
IRON ASSAULT	7999 4999	TIME GATE (MAGYAR LEIRAS)	5999
ISHAR 3	4999	TOP GUN	10999
JOHNNY BAZOOKATONE	HIVJ	TORNOS PASSAGE	HIVJ
JUNGLE STRIKE	6999	TORNADO + FALCON 3.0	5999
JURASSIC PARK	2999	TOUCHÉ ADV. 5TH MUSKETEER	HIVJ
KINGS TABLE	6999 2999	TRANSPORT TYCOON	6999
KINGS QUEST 6	8999 4999	ULTIMA I-VI	6999
KINGS QUEST 7	8999 4999	ULTIMA VII-SAPS	9999
KINGS OF SKY + 50 GAMES	3999	ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
LABYRINTH OF TIME	6999	UNDER A KILLING MOON	4999
LAST DYNASTY	9999 6999	UNIVERSE	4999
LAURA BOW 2	4999 2999	US NAVY FIGHTERS	9999
LION	HIVJ	VIRTUAL KARTS	7999
LOADSTAR	9999	VODOO LONGUE	7999 5999
LODBRUNNER	6999	VOYEUR	6999 2999
LOST EDEN	7999	WARRIORS	7999
LOST IN TIME	4999 2999	WARPLANES VOL.1	7999
LOTUS	4999	WETLANDS	HIVJ
MI TANK PLAT. + 50 GAMES	3999	WING COMMANDER	HIVJ
MAGIC CARPET	9999	WING COMMANDER IV	
MAGIC CARPET DATA	4999	(MAGYAR LEIRASSAL)	9999
MAGIC CARPET 2	9999	WINGS OF GLORY	8999 3999
MANIAC SPORTS	6999 3999	WIPEOUT	9999
MARCO POLO	HIVJ	WITCHAVEN	HIVJ
MARINE FIGHTERS	HIVJ	WOLFPACK	6999 3999
MASTER PIECE COLLECTION	9999	WORDS	HIVJ
MASTERS OF MAGIC	5999	WRATH OF GODS	6999
MICROCOSM	8999	X WING COLLECTORS CD	9999 7999
MICROPROSE FI GP	3999	ZEPPELIN	9999 3999
MISSION CRITICAL	9999	ZONE RAIDERS	9999
		ZOOL	HIVJ

MONOPOLY	7999
MORTAL COIL	9999
NASCAR TRACK PACK	4999
NBA LIVE 96	11999
NEED FOR SPEED	3999
NETWORK ATV	HIVJ
NHL 96	9999
NGEL MANSIELL W.CHL	5999
NOCTROPOLIS	9999 3999
NOMAD	6999 2999
NOVASTORM	8999
ONE IN A MILLION SEX	4999
OSCAR	2000
PATRIOT	1999
PIRATES GOLD	3999
PIZZA TYCOON	7999 4999
PLAYER MANGER 2	7999
POLICE QUEST V	HIVJ
POWER CORRUPTION ALIES	9999
POWER DRIVE	6999
PKEMIR MANGER 1	4999
PRISONER OF ICE	9999 7999
PYROTECHNICA	6999 4999
REBEL ASSAULT	3999
REBEL ASSAULT 2	HIVJ
RETRIBUTION	9999 3999
RIDDLE OF MASTER LU	HIVJ
RISE OF TRIAD	HIVJ
SCREAMER	7999
SEA WOLF	6999
SEAL TEAM	2999
SEA LEGENDS	9999
SHADOW CASTER	7999
SHADOW CASTER 2	2999
SHANARA	8999
SHIVERS	HIVJ
SILENT STEEL	9999
SILVERLOAD	9999 6999
SIM CITY	3999
SIM TOWN	9999
SLIPSTREAM 5000	7999 4999
SPACE HULK	6999
SPACE HULK 2	9999 6999
SPACE QUEST 6	9999 6999
SPECTRE VR	9999 6999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999
STAR CRUSADER	7999 5999
STARLORD	3999
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	2999
STAR TREK NEXT GENERATION	9999
STRIKE COMMANDER	2999
SU 27 FLANKER	9999
SUBWAR 2050	7999 4999
AND SCENARIO	4999
SUMMER GAMES SEX	4999
SUPER KARTS	9999 5999
SUPERSKI PRO	6999
SUPER STREET FIGHT. 2 TURB	8999
SYSTEM SHOCK	2999
TEX WAR	HIVJ
TELETRANSPORTSMURPS	HIVJ
TEMPATION COLLECTION	8999
-7TH GUEST	
-HAND OF FATE	
-INDY CAR RACING	
-LANDS OF LORE	
TERMINAL VELOCITY	8999
TERMINATOR FUTURE SHOCK	9999
TFX	
THE FIGHTER COLLECTORS	9999
THE DIG	9999
THEDEXER	9999
THIS MEANS WAR	9999
THUNDER HAWK 2	9999
TILT	8999
TIME GATE (MAGYAR LEIRAS)	5999
TOP GUN	10999
TORNOS PASSAGE	HIVJ
TORNADO + FALCON 3.0	5999
TOUCHÉ ADV. 5TH MUSKETEER	HIVJ
TRANSPORT TYCOON	6999
ULTIMA I-VI	6999
ULTIMA VII-SAPS	9999
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999
UNDER A KILLING MOON	4999
UNIVERSE	4999
US NAVY FIGHTERS	9999
VIRTUAL KARTS	7999
VODOO LONGUE	7999 5999
VOYEUR	6999 2999
WARRIORS	7999
WARPLANES VOL.1	7999
WETLANDS	HIVJ
WING COMMANDER	HIVJ
WING COMMANDER IV	
(MAGYAR LEIRASSAL)	9999
WINGS OF GLORY	8999 3999
WIPEOUT	9999
WITCHAVEN	HIVJ
WOLFPACK	6999 3999
WORDS	HIVJ
WRATH OF GODS	6999
X WING COLLECTORS CD	9999 7999
ZEPPELIN	9999 3999
ZONE RAIDERS	9999
ZOOL	HIVJ

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	PROJECT X	3999
BATMAN FOREVER	6900	PUSH OVER	2999
ECCO 2	5900	PYROTECHNICA	5999 3499
FI CHAMPIONSHIP EDIT.	8900	RAMPART	2999
GEARWORKS	4800	REACH FOR THE SKIES	2999
MICKY MOUSE 3	7900	REALMS	2999
POWER RANGERS 2	7500	RETRIBUTION	5999 3999
PRIMAL RAGE	7900	RETURN OF THE PHANTOM	5999
SHINOBI 2	4900	REX NEBULAR	3999 1999
SONIC COMPILATION	7900	RINGWORLD	3999
SONIC DRIFT RACE	7900	ROBOCOP 3	HIVJ
SONIC SPINBALL	7900	SHADOW LANDS	2999
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900	SHUTTLE	4999
STARGATE	5900 3900	SLIPSTREAM 5000	7999 4999
TARZAN	5900	SPACE FERRATTON	5999 2999
VR TROOPER	9900	SPACE HULK	7999
WIZARD PINBALL	8900	SPECTRE VR	9999 5999
WWF RAW	5900	STAR CONTROLL II	4999
		STAR CRUSADER	5999
		STARLORD	5999 3999
		STRIPFLEET	2999
		SUPER SPACE INVADERS	1999
		SYNDICATE	HIVJ
		SYSTEM SHOCK	6999
		TEENAGE M.H.TURTLES	1499
		TERMINATOR 2	1999
		TEST DRIVE 2	2999
		TEST DRIVE 3	HIVJ
		THE CYCLES	2999
		TORNADO	3999
		TRANSPORT TYC WORLD EDIT	3999
		ULTIMA VII	3999
		ULTIMA UNDERWORLD	2999
		WING COMMANDER	2999
		WING COMMANDER 2	3999
		WING COMMANDER SEC. MISS.	2999
		WORDS	HIVJ
		WWF EUROPEAN RAMP.	1999
		ZEPPELIN	6999 3999

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ASTERIX	6900
BACK TO THE FUTURE 2	2900
BANK PANIC	2800
BATMAN RETURNS	3900
BUBBLE BOBBLE	3900
CAPTAIN SILVER	3900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	6900
GHOULS AND GHOSTS	2900
MOON WALKER	3900
SEGA CHESS	2800
SMURFS	5900
SPEEDY GOZALES	3900
SPY VS SPY	6900
STRIDER	2900
THE NINJA	2800
WOLFCHILD	3900
WONDERBOY	2900

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900 5900
PRINCE OF PERSIA	6900 5900
RACING ACES	7900 5900
ROAD AVENGER	6900 5900
ROBO ALESTE	7900 5900
SPIDERMAN	7900 5900
THUNDER STRIKE	7900 5900
TIME GAL	6900 5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999
ARCHER MACLEAN'S POOL	2999
BATTLE ISLE DATA	3999
BLACK HAWK	6999 4499
CANNON FODDER	HIVJ
CAR AND DRIVER	HIVJ
CIVILIZATION	3999
COMANCHE	7999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	3999
DAEMONSGATE	3999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999 4999
3D ATLAS	10999
LITH HOUR	9999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999 4999
ACCS OVER DEEP	HIVJ
ACCS OVER EUROPE	HIVJ
ACTUA SOCCER	9999
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999
ALONE IN THE DARK 3	7999
APACHE LONGBOW	9999
ARMORED FIST	7999 4999
ASCENDANCY	9999
ASTERIX CAESAR 8 CHALL.	9999
ATTACK SHOCK COLLECTION	7999
BENEATH A STEEL SKY	6999 4999
BLACK	

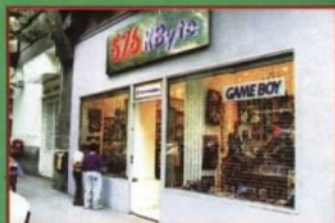
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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

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

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.



DECEMBER 1-ÉN NYÍLT ÚJ ÜZLETÜNKBEN,
a Pasaréti térenél (II., Kelemen László u. 14/a, Tel.: 176-3248)
új szolgáltatással várjuk kedves vásárlóinkat:
Sega és Nintendo kazetták kölcsönzése már napi 150 Ft-tól.
Tagsági igazolvány rendszer.