

Számítástechnikai magazin

KByte

EMBEREK

EGYEBEK

&

WARCRAFT: A díjnyertes "lóres", amelyben egészséges arányban keveredik az RPG és az akció.

DRAGON LORE: A fantasy környezet és a bámulatos grafika megtévesztő hatását.

KING'S QUEST 7: Igazi matinémozit, amely a hetedik epizódra sem vesztett befából, sőt!

LITTLE BIG ADVENTURE: Nagyon kicst figurak kicst nagyot domborítanak az újszerű kalendjátékban...

CYBERWAR: Egy örült cyberológus látomásai, három dugig tömött CD-n.

RISE OF THE ROBOTS: A technika fejlődése határtalan. A robotok is öntudatukra eszmélhetnek...

DONKEY KONG COUNTRY: Amit egy konzol kártyából ki lehet hozni. Vagy még annál is több?!

SEGA SATURN ÉS 32X: A játékgépek új mérföldkövei. Tényleg kövek vagy csak kavicsok?

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 168,-	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,-	93/9 188,-	93/10 188,-	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,-						

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg. Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg. A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portókölttség is járul. Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

576

KByte

TARTALOM

Ujjé, az újévben nagyszerű! A szlogen ugyan nagyon gyatra, de a tartalma felettébb igaz: soha nem látott játékfolyam zúdult ránk az év első hónapjában. Álljatok be Ti is a sodrásball!

POWER DRIVE

Amíg meg soha nem látott lendülettel perdult be a közudatba a US Gold újdonsága, köszönhetően a technikai bravéroknak, az életszerűségnek és a vérszenes nehéz játékmegvalósításnak.



KING'S QUEST 7

Mint egy ezerezeréves álom, egy magával ragadó rajzfilm, egy aranypántlikás diszobozóba bujtatót meglepetés, egy felemelő és megható mese. Alig hihetően szép. Talán nem is igaz...



WARCRAFT

Megoszlanak a vélemények az Interplay újdonságáról: van aki tök jónak, van aki a legjobbnak, van aki pedig egyenesen istennek titulálja. Valószínű az utóbbi áll legközelebb a valósághoz...



LITTLE BIG ADVENTURE

Na, most kicsi vagy nagy? Szerintünk inkább nagy! Nagyon újszerű, nagyon szórakoztató, nagyon szép, de egyben orjítóan, szórnyúan, kiborítóan, NAGYON nehéz!



HÍREK 4-5

CYBERWAR 6-7

POWER DRIVE 8

KING'S QUEST 7 9-11

SHAQ FU ÉS MORTAL KOMBAT 2 12

A HÓNAP DUMÁJA ÉS BUKÁSA 15

DAWN PATROL 16-17

WARCRAFT 18-19

NHL '95 HOCKEY 20

MANGA MÁNIA 21

SEGA ROVAT 22-25

NINTENDO ROVAT 26-29

RISE OF THE ROBOTS 30

CSEVEGŐ 31

CD 32. OLDAL 32

LITTLE BIG ADVENTURE 33-35

ÉRKEZÉSI OLDAL 36-37

FANTAZMAGÓRIA 38-39

EXKLUZÍV - LONG LIFE KÓDOK 40

CREATURE SHOCK 41

ALIEN LEGACY 42-44

DRAGON LORE 45-48

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

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/01-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

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

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

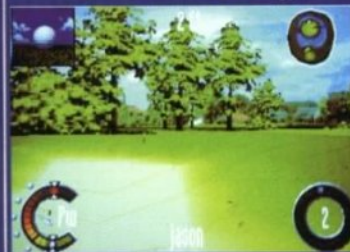
Eldíszítható: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

CORE DESIGN

Új év, régi ismerős! A CORE DESIGN felkarolta az olasz fejlesztőgárda, a Dynabyte legfrissebb produkcióját, a *THE BIG RED ADVENTURE*-t, amelynek szereplői régi jóbarátként köszönnek vissza a képernyőről. A járatosabbak azonnal felfedezik a hasonlóságot a mostani és a korábbi epizód, a Nippon Safes Inc. között. Igen, Doug Nuts, Dino Fagoli és Donna Fatale újabb kalandokba keverednek a Peresztrojka hatására elkapitalizálódott orosz fővárosban, Moszkvában. Lenin, Karl Marx, Romanov nyet - Lenintendo, Super Marx Bros, McRomanovs da! Persze ez a folyamat néhány vaskalapos tovarisnak nem esik nyé-



re, ezért titkos szervezkedésbe kezdenek egy földalatti mozgalom keretében. Na, pont ennek a szervezetnek a felügyőllítése lesz a feladata a számítógépszeni Dougnak, az izomagyú Dinonak és a bombázó Donnanak. A gegekkel és szebbnél szebb grafikákkal teli kalandjáték több mint 100 helyszínen, 256 színű SVGA háttérrel előtt, egyszerű point-and-click irányítási technikával készül. Megjelenése az első negyedévben várható - csak PC-re. Ugyancsak



ezidőtájt fog megjelenni a cég másik nagy vívmánya a golf szerelmeseinek, a *THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF*. Hogy mitől virtuális? Minden bizonnyal a mozgás minősége és életszerűség hatására agtatták rá a jelzőt. Nem is szimulátor, hanem inkább videójáték, hiszen leegyszerűsített szabályaival, könnyű kezelhetőségével és látványos kameraállásaival és animációival leginkább a kezdők kedvére akar tenni. Természetesen a profik részére is tartogat meglepetéseket, hiszen a négyféle játéktípus és nehézségi fok az ő igényeiket is maximálisan ki fogja elégíteni. Megjelenése csak PC-re és CD-ROM-ra várható.

GAMETEK



Jó hír a legendás Elite híveinek, hogy február táján megjelenik a sorozat harmadik epizódjának is tekinthető *FIRST ENCOUNTERS* a GAMETEK gondozásában. Két oldalas az a lista, amely csak a FŐBB változtatásokat és bővítéseket taglalja, úgyhogy elképzelhetitek, milyen technikai és játékméletbeli változtatásokon esik át az előd. Csak néhány kiragadott példa a tuningolásokról: a bolygók és az űrhajók felszínének grafikája - ha lehet azt mondani - az 1000-szeresére javult, élményszamba megy majd a közeledés/távolodás megvalósítása, ugyanis a legapróbb tereptárgyak és feliratok is felfedezhetővé és olvashatóvá válnak a lehető legfolyamatosabb zoom segítségével. A tájak változatosságát talán jól jellemzi, hogy minden egyes bolygónak más a felszíne (ez nagyságrendileg minimum 100.000 féle terepet jelent): futurisztikus városok, behavazott hegycsúcsok, erdőségek tűnnek fel alattunk. Az új űrjárművek garmadája, a felvehető felszerelési tárgyak, a CD adta lehetőségek csúcscsúcsra mind-mind arra a következtetésre sarkallják az embert, hogy megállapítsa: az 1995-ös év egyik minden bizonnyal legkiemelkedőbb stratégiai játéka válik valósággá hamarosan. És lássatok csodát: nemcsak PC-re, hanem Amigára és CD32-re is várható!



TEAM 17

Az Amiga-barátok legnagyobb pártfogója, a TEAM 17 az újévben sem ténlenedik, még jófomán ki sem bonthattuk egynéhány karácsonyi meglepetésüket, máris újabb "faalávalón", avagy időszerrűbben "nyuszifészekbe valón" török a fejüket. Mondjuk - egymás közt szólva - nem a '95-ös év Legnagyobb Durranása



készül, de az évek óta egyre lejjebb degradált amigások egy izletes falattal tölthetik meg amúgy is éhező diszknijálásukat. *PUSSIES GLAMOUR* a produkció címe, a stílusa vérbeli császarkalós játék, megjelenése pedig március magasságában várható 1200-asra és CD32-re. A technikai adatok magukért beszélnek: 64 színű háttérrel, 50 képkocka/másodperces parallax scroll, 4 hatalmas világ, valamennyi 4-5 részre osztva, etc, etc. A játék gyökerei leginkább a Sonic-hoz és a Bubble and Squeak-hez nyúlnak vissza, hiszen főhősünkkel, egy valamiféle Csizmás Kandúrral itt is veszett sebességgel száguldozhatunk majd a lejtőkön, gyűjtögethetjük a gyűrűket, de közben felügyelnünk kell a pöttöm és gyámoltalan cicuskákat is, akikből valamennyit fel kell ráznunk csipkerózsika-álmukból majd elterelnünk a kijárához. De akár hasznunkra is lehetnek a macskaporontyok azzal, hogy olyan helyekre is beférnek, ahová mi beszorulnánk, vagy akár élő kapcsolatot teremthetünk velük két elektromos pólus között, hogy gépek induljanak be ezáltal, stb. Veszettül idéten, de talán pont ez a jó benne. Az örülnék még nincs vége, sőt most kezdődik csak igazán! Feltehetőleg április elsőjén, bolondok napján jelenik majd meg a Kukacok Háborúja, alias *WORMS*. A já-



ték a Lemmings és a Cannon Fodder keresztesítéséből keletkezett, hősei pedig földigiliszták. Feladatunk az lesz, hogy csapatban, vagy egyéni harcosként végignyomuljunk az ellenfelekkel teli terepeken, gyűrűsféreg testünket, vagy kézi- és légvédelmi fegyvereinket használva. Rakatték, kézigránátok (hogy mivel dobjuk el őket, az talány marad), SPECIÁLIS

MOZGÁSOK (!) és a legkülönbözőbb rejtezködési és menekülési módszerek állnak rendelkezésünkre. Mindez persze milliméternyi sprite-ok segítségével lesz megvalósítva, de ez nem jelenti azt, hogy az animációk megsínylenék a kicsinyítést, sőt! Baró mozgáskombinációk, röghögtető bemozgások és hanghatások teszik fel a koronát a játék kobakjára. Lehet, hogy a '95-ös év poénpetárdája van születőben? Tervek szerint minden Amigára, CD32-re és PC-re is kijön.

PSYGNOSIS



Emlékeztek még az Amiga egyik nagy szimulátor-slágerére, a Combat Air Patrolra? Minden bizonnyal igen, hiszen csúcs anyag volt annak idején, s ezt így gondolta a PSYGNOSIS is, amikor nekifogott a CAP PC-s változatának fejlesztéséhez. Természetesen az idők változnak, így komoly erőfeszítéseket szándékoznak tenni annak érdekében, hogy a mai PC-s igényeinek is megfeleljen a program. Ennek szellemében szinte alapjaitól kezdve átglyúrták a szimulátort, szuperszónikus gyorsaságú (idézem a sajtóanyagot:) "texture mapped Gouraud shaded" grafikával látták el (magyarul: egész életszerű a terep ábrázolása). Legalább 1000 földi és légi tereptárgy és célpont adatait tartalmazza majd a játék, például SCUD rakéták indítófészkéi, teherautók, tankok, vonatok és a légierő prominens képviselői. F14 Tomcat vagy F/A 18 Hornet pilótájaként repkedhetünk közöttük, hálózatba kapcsolódva 4 játékos is lehet egyszerre a kuwaiti olajmezők légtérében - majd márciustól. Hasonlóan repkedés a témája a cég második nagy éveleji dobásának, a DARKER-nek, de ez inkább



shot'em up kategóriába sorolható, mint a szimulátorok közé. A 3D-s ábrázolásnak

azon formája, amit a játékban alkalmaznak majd (renderelt felületek), mára már szinte gyerekjátéknak tűnik, de azért egy szélesebb és részletgazdag megoldás még mostanában is sokakat szöge a monitoruk elé. Jelen esetben is ez lesz a helyzet, hisz annak ellenére, hogy a játéknak túl sok sztorija és mondanivalója nincs, mégis dögös lövöldözésre számíthatunk benne. A szabadságérzetet a 360 fokos forgolódás lehetősége garantálja, a zenékben a rombolás uralkodik (heavy és trash metal rajongók figyelem!), az ezeryi ellenfél pedig csak a legelvetemültebb "akcióhősök" tudják felvenni a harcot. Szintén márciusra ígéri, csak PC-re. Sokkal hamarabb, még január végén feltűnik a színen Jack T. Ladd, a régi isme-



rős (Innocent until Caught) a GUILTY című PC-s játék főszereplője, aki ezúttal kísérőtársra is lel egy "Kinemálhatomzata-hülyecsajt" fedőnevű rendőrnő személyében. Ezúttal nemcsak az ürkereskedelem gondja-baja és összes fenyegető velejárója szakad Jack fejére, hanem még a neme háborúját is meg kell vívnia. Egy kisebbfajta idegen-invázióba csöppenne végül is segítőtársra lesz - a testvérek közt is szemrevaló - Ysanne-nak, akinek - annak ellenére, hogy utálja a férfi nemet - nincs is annyira ellenére a belevaló férfi közeledése. De ezt persze nem árulja el neki! Állandó veszekedések közepette végigbúcsúolják a galaktika legkülönlegesebb helyeit, lokálokat, kaszinókat, börtöncellákat, ürdokkokat, hogy aztán a játék végén... Ezt jobb, ha nem árulom el, de az biztos, hogy VALAMI lesz közöttük.

MAXIS

Igazi jóvendómondók, avagy jóvőkutatók ülhetnek a MAXIS székházában, hiszen a cég immáron második ilyen jellegű koncepcióját dobja hamarosan piacra a SIM sorozatban, SIMTOWER címmel PC-re. Nem kisebb ötletéről (nevezük inkább fantazmagóriának) van szó, mint hogy a távoli (közeli, ki tudja?) jövőben az emberek óriás kiterjedésű blokkokban fogják életüket tengetni, amelynek szintjein minden megtalálható majd a kutyakozmetikumtól kezdve, a turbószoláriumon át, a piros-lám-



pás házakig. Természetesen a mi feladatunk lesz az egész projekt fedél alá hozása, azaz olyan komplexumok építése, amelyek minden felmerülő igényt kielégítenek. Az előforduló problémákat a számítógép szimulálja (elromló liftek, csőtörés, áramszünet), de adott esetben mi is előidézhetjük (túl forgalmas helyre telepített irodák, nem elegendő számú lakás, túlzottan sok szolgáltatató egység kevés emberre, elszúrt építési tervek). A legürendő problémák másik fele az egész építkezés lebonyolításából, finanszírozásából és összehangolásából erednek majd (ezeket felsorolni is nehéz lenne). Az ötlet félelmetes, igazi profi gondolat. Arról nem is beszélve, hogy a készítőek egy "királyi" tervet fontolgatnak: több éves munkájuk betetőzéseként SimEarth néven egy minden eddig megjelent Sim-produkció összekapcsolását, egymásba transzportálását lehetővé tevő megaprogram létrehozását tervezik!!!

ACCLAIM

Végezetül egy vérbeli (!) arcade konverzió utolsó simításairól számolhatok be az ACCLAIM-től. Utolsó fázisába lépett minden idők egyik legvéresebb játéktérmi játéka, a MORTAL KOMBAT 2 fejlesztése, s már csak az originál változat és a PC-s közötti legapróbb eltérések kijavítása van hátra a január végi piacrobantásig. Mert hogy valami robban, az tuti! A szakértők az eddig legjobban sikerült játéktérmi konverzióknak tartják a magzatot - minden speckó mozgás, Fatality, Babality, Friendship és egyéb nyaláncság a helyén van és tökéletes. Erről többet azt hiszem nem is érdemes regélni, hiszen a puding próbája az evés - azaz ki kell próbálni és bele fogtok szeretni!



Valamilyen szerencsétlen véletlen miatt szépen lemaradtam a LAWNMOWER MAN című PC CD játékról, habár a film miatt szívesen tesztelgettem volna. Egyik nap azonban Zolee egy nagy kazal CD-vel állt előm, mondván: "Itt van, amit akartál!". A játék, amit rámbízott, a Lawnmower Man folytatása volt, a CYBERWAR, amely HÁROM CD lemezt tölt meg. Örömmöm csak akkor kezdett apadni, amikor kiderült, hogy a programot lehetőleg egy hét alatt végig kell játszani. Hát ki tud egy 3 CD-s stufot ennyi idő alatt legyűrni? És még végigjátszás is legyen? Na neeeeeem....

INSTALL

Aztán annak rendje és módja szerint elkezdtem az installálást. Nagyon tetszett, hogy a gép intelligens módon végigtesztelte a gépemet, a CD meghajtót, a videokártyát és még a hangkártyát is megszólaltatta - így biztos lehettem abban, hogy játék közben nem érnek majd kellemetlen meglepetések. Sőt, még a winchit sem töltötte meg túlságosan - eddig minden simán ment!

START

A sztorit érdekes módon nem bonyolította túlságosan az SCI, hiszen egy hátorzongató intro kíséretében csak annyit tudunk meg, hogy a Doki ismét "átment" a cyber-világba. Persze a fő bajkeverő ki is lehetne más, mint a hatalomtól megrészegült JOBE - aki immáron a világ computer hálózatainak korlátlan ura. A Dokinak tehát be kell hatolnia ebbe a hálózatba és különböző stílizált feladatokat kell végrehajtania - ez kb. annyit tesz, hogy egy T1000-es modell képében kell legyűrnie a számítógépes világ által generált akadályokat. A város 3 részből áll, amelyet a 3 CD lemez testisít meg. Ahhoz, hogy az egyik részből átjussunk a másikba, a gép által adott összes feladatot meg kell oldani, szerencsére tetszőleges sorrendben. Így lényegében szép lassan bejárjuk az adott városrészt és eljutunk a kijáratig - azaz berakhatjuk a következő CD-t. És most jön a lényeg: a játék a REFLEX/LOGIKAI kategóriába sorolható, amely stílus az utóbbi időben szinte teljesen eltűnt. Féltreértés ne essék - nem valami bárgyú interaktív sz**ről van szó (lásd Dragon's Lair), hiszen a reflex részknél mindig egyértelmű, hogy mit is kell csinálnunk, merre kell mennünk. Állatira tetszett, hogy a játékok között sok ósi C64-es kedvencem alapötletét fedeztem fel.

...ILLETVE MOST START!

Kezdséskor be kell állítanunk, hogy milyen nehézségű játékot akarunk. Ez után a főképernyőre jutunk, ahol a gép kisorsol három játékot egy feladatcsokorból. Nincs más dolgom a választásnál, mint a megfelelő irányú kurzorgombot (illetve joy-irányt) megböki. Ha a lefelé megyünk, akkor a lemez-műveleteket és a térképet kérhetjük ki: FONTOS, hogy egy CD lemezél (azaz egy rész alatt) csak KETSZER menthetünk állást! Így érdemes először a könnyebb feladatokat megoldani és csak a nehezebbeknél menteni. Általában egy részen belül ugyanaz a feladat kétszer fordul elő, de más-más stílusban. Most pedig megpróbálom játékonként elmagyarázni a feladatokat.

REVERSE ENGINEERING



Szégyen gyalázat, de ezt a feladatot úgy oldottam meg, hogy fogalmam sincs a konkrét lényegéről!

A Dokinak át kell kelnie egy feneketlen mélységen, amelyen lebegő padlók vezetnek át, rajtuk színes ábrákkal. Padlóóról-padlóra kell lépni, mégpedig egy számomra kódos szabály szerint. Namármost - 5 alkalommal hibázhatunk, azaz 5-ször adhatunk be rossz irányt, a hatodikra leesünk a mélybe. Kezdséskor találmra lépünk valamerre. Ha a gép enged (tehát nem tűnik el a padló), a következőkben mindig igyekezzünk UGYANOLYAN alakú ábrára lépni, a szín szerintem nem számít. Példának okáért nekem legjobban a balra-csillag kezdés jött be, utána egészen kimentem a bal szélre és a csillagokon mentem tovább. Előfordul, hogy már nem ad több ugyanolyan formát a gép, ekkor a fennmaradókból válasszunk egyet és azokon menjünk tovább - ha csillag nem volt én mindig háromszögre léptem. Mivel 4 féle ábra van és 5 rontási lehetőség, egy jó kezdés után könnyű végigmenni. Néha várni kell, hogy megjelenjen a megfelelő ábra.

MUTATION STORAGE



A három ajtó felváltva nyílik ki. Ha hordó van mögöttem, ne lövünk, ha szörny, azonnal tüzeljünk. Amikor az

utolsó dögöt is lelőttük, írjuk fel a kódszámot, később még kellene fog (nekem eddig 3 fajtát adott be a gép: 62143, 3 4 1 5 2, 51432).

PROJECTILE RANGES



Ebben a játékban a szembenálló felek között egy láthatatlan fal van, rajta egy lyukkat. Úgy

kell beállítani az ágyú szögét és az erőt, hogy a lövedék szépen átrepüljön rajta. A legtöbbszor a gép ugyanoda teszi a lyukat: 60 fokos szögben kell löni, a POWER a zöld középen legyen.

CIRCUIT CITIE

Ez egy tipikus reflex rész, ahol egy sínen száguldó motorral közlekedünk a városban. Jobbra és balra kell kanyarogni a sínen, kapukat és robotokat kilőni, később pedig a szembe jövő vonatok és falak elől kitérni. A lövés elég gyorsan fog, de inkább az irányokra koncentráljunk mert a motor jópár találatot kibír - az irányt viszont nem téveszthetjük el!



SECURITY DOOR



A biztonsági ajtó nyitására milyen logikai feladatot kell megoldani - adott idő alatt.

1 - PENTAGRAM: El kell dönteni, hogy az adott kirakós készletből a négy forma közül melyiket lehet összerakni.

2 - FOGASKERÉK: Ki kell választani, hogy a két irány közül merre kell tekerni a kart, hogy a súly felfelé menjen. Értelemszerűen: ha páros számú kerék ér össze a felső tekerést válasszuk, ha páratlan az alsót. Azokat a kerekeket amelyek nem kapcsolódnak a sorba persze ne számoljuk.

3 - LABIRINTUS: Meg kell adni, hogy a központból melyik kijáratba lehet eljutni.



HEX-LOC STATION



Itt mindössze annyi a feladat, hogy a kocka megfelelő oldalait felénkfordítva beírjuk azokat a kódokat, amelyeket a szörnyölvésze-

tek után kaptunk. Rendszerint két lövészet van, ez két kódot ad - tehát két kockaforgatást kell csinálni.



ROBOT CONTROLL



A Doki ebben a játékban egy kis robotot irányít. Kezdetkor egy zöld térbeli ábrát láthatunk, ahol a táblán meg kell jegyezni a lyuk, tehát a hiányzó lap és alatta a kulcs helyét. Navigáljuk oda a lyukra, ekkor lejjebb esünk. Ez után a terem

SZÉLÉN lavírozva (itt nem ér el a robot) menjünk el a kulcsért, de a sarkokat kerüljük el, hiszen ott kiesnénk. A második robotos részben is ugyanez a feladat, de itt már jóval lyukacsosabb a saktábla. Erdemes gyorsan felrajzolni az utat és jól megnézni azt, hogy hol kell lejjebb esni a kulcsért!



ÓRIÁSI ÖTLETET, CSÚCS GRAFIKÁT, SZUPER ÖSSZTHATÁST!

VAJON MIT REJT A 3 CD LEMEZ?



DEBUGGING AREA



A gép generál egy nem túl bonyolult labirintust, ahol emberünknek végig kell szaladnia. A belépés után egyből a nyomunkba ered egy darázs, amely azonnal megcsíp, ha zsákutcába kerülünk. Lehetőleg rajzoljuk le a labirintust és jelöljük be a be és kijárat helyét.

A gép generál egy nem túl bonyolult labirintust, ahol emberünknek végig kell szaladnia. A belépés után egyből a nyomunkba ered egy darázs, amely azonnal megcsíp, ha zsákutcába kerülünk. Lehetőleg rajzoljuk le a labirintust és jelöljük be a be és kijárat helyét.

megnyomni - vigyázat, a FEL/LE irány meg van cserélve! Néha repkedő gyémántok kerülnek elének, ezeket gyorsan le kell löni (SPACE vagy TŰZ). A három rész repülései annyiban különböznek, hogy egyre kevesebb lesz a "pihenés", tehát kimaradnak a külső kameraállások és egyből következnek a fordulók. A végén már folyamatosan kell kanyarogni. A feladatot a következőképpen lehet könnyen megoldani: kérjünk meg valakit, hogy papírral és tollal felszerelve üljön mellénk. Kezdjük el játszani és mondjuk be neki az irányt, amerre éppen mentünk. Az első részben például két ilyen repülő rész van és a gép MINDIG ugyan-



abban a sorrendben adja be az akadályokat. Egy idő után ezzel a módszerrel feltekerpezhettük az egész csörendszert és hiba nélkül végigrepülhettünk - nem mondom, párszor újra kell kezdeni. Segítségképpen megadom az első rész két csörendszérének az irányait (a keveredés elkerülése miatt a FEL/LE irányoknál azt írtam le, amelyek gombot nyomni kell):
1: JOBB, LE, BAL, FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, BAL, JOBB, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB, BAL
2: JOBB, BAL, LE, BAL, FEL, LE, JOBB, JOBB, JOBB, LE, JOBB, BAL, LE, LE, JOBB, JOBB, LE, TŰZ, FEL, BAL, TŰZ, FEL és itt menjünk balra az elágazásnál...

WAR

576 KByte ÉRTÉKELO
CYBERWAR KIDAJA. sci
 grafika ██████████
 hang/zene ██████████
 kezelhetőség ██████████
 kihívás PÉTE KORREKT KEMÉNY
ÖSSZTHATÁS 89%
 C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM 4MB HD 2MB VIDEO VGA CPU 386-
 CD: 3 ZENE SR SRPRO GUS ROLAND ADLIB

plusz azt, hogy hol van a kapcsoló - ezt egy kör jelzi, benne valami színes folttal (nem ZÖLD folttal, az más). Ez után amikor a Doki elkezd rohanni, mindig forgassuk a rajzot a megfelelő irányba, így nem fogunk eltévedni. A feladat tehát annyi, hogy úgy menjünk el a kijáratig, hogy közben érintettük a kapcsoló szobát. Köröket futni nyugodtan lehet, csak zsákutcába ne kerüljünk!

CYBERBOOGIE

Ez a repkedés a játék legnehezebb feladatcsoportja. Hősünk egy repülő részévé válik és egy hosszú alagúton kell végigszalmozni. Amikor megjelenik az akadály, a megfelelő irányt kell

A harmadik részben már csak egy repülés van, ennek végén meg kell küzdeni a főellenséggel. Itt addig kell keresgélni, amíg két gyűrűt át nem mentünk - ekkor kapjuk meg a szuperfegyvert (a lövés csikja felett kigyullad az összes négyzet). Ehhez az első elágazásnál menjünk FEL, a másodiknál pedig BALRA. A harmadiknál így csak jobbra mehetünk és ez az út már hozzá vezet. A BOSS csak akkor sebezhető, amikor kikapcsol a pajza.

AKÁR EGY FILM

A program szerintem óriási. A játékok alapötletei igaz, hogy nem eredetiek, de én rajongok a reflex és logikai stílusért. A grafika mintha csak egy film lenne, temérdek átvezetett animációt láthatunk és digitalizált beszédet hallhatunk. A nehézség is úgy van megválasztva, hogy kellő gyakorlás után minden részen könnyűszerrel el lehet jutni. És ami a legfontosabb: abszolút nem akadozik az animáció, ami a legtöbb CD-s játékra egyáltalán nem jellemző!

Martin

POWER DRIVE

Mi volt a mitfárer utolsó szava? – „Illetve...”

**HA SZERETNÉD KIPRÓBÁLNI,
MILYEN IS A RALLISPORT,
ELŐSZÖR TÖLTSD BE A
POWER DRIVE-OT!**

Emlékeztek a régi Auto Test című játékra? Tudjátok, amiben kisautókkal kellett letenni a jogosítvány gyakorlati vizsgáját, mindenféle bolyák meg oszlopok között szialomözvra, előre- és hátramenetben. Nos, a Power Drive akár ennek a klasszikusnak a következő lépcsőfoka is lehetne: az ott nehezen megszerzett tudásunkat most a rallisportban kamatoztathatjuk.

HOGYAN IS KEZDJÜNK HOZZÁ?

Mindenekelőtt elárulom, hogy a játékhoz nagyon fontos kellék egy jól bejáratott, megbízható joy és még megbízhatóbb idegrendszer, mivel a játék már a harmadik futamtól kezdve nagyon nehéz, néhol csak többszörös gyakorlással, többszöri újratekésztéssel lehet a szintidőn belül végigmenni egy pályán, csak azért, hogy a következőről kiderüljön: az is ugyanolyan nehéz, csak hogy ezt ráadásul éjszaka kell teljesíteni, pislikoló reflektorok fényénél. A játék elején beírhatjuk az előző játékokban megszerzett jelszót, beállíthatjuk az irányítást és a hanghatásokat, valamint gyakorolhatunk éjjel, nappal, esőben, hóban a négy kocsi egyikével. Ha már az autónál tartunk, lássuk ezeket részletesebben: Fiat Cinquecento Turbo és Mini Morris (ezeket választhatjuk először - a Fiat sokkal jobb), Opel (Vauxhall) Astra GSI és Renault Clio (a Clio a játékban választható legjobb autó). Az első kettő autót a pályákon csak a harmadik sebességig húzathatjuk, a másik kettőt pedig négyesig. Ezenkívül az utolsó pályákon vehetünk még egy Toyota Celicát és egy Ford Cosworth-t is, de még a játék készítői szerint is a Clio a legjobb, annál drágábbat nem érdemes

venni. Ha kiválasztottuk autónkat, be kell fizetnünk az adott szakasz nevezési díját. Itt olvashatjuk el azt is, hogy mi lesz a feladatunk: gyorsasági vagy raliifutam (az idő illetve egymás ellen kell hajtanunk), nappal vagy éjszaka. Ezután a koccsinkat javíthatjuk, amíg a pénztárcánk bírja. Ha mindent beállítottunk, indulhat a verseny.

AZ IRÁNYÍTÁS EGYSZERŰEN FANTASZTIKUS!

A játék legnagyobb újításait ebben a részben találhatjuk. A programozók ugyanis először egy hagyományos irányítású autóversenyt írtak, majd személyesen kipróbáltak egy rali pályát. Mi sem természetesebb, mint hogy kiderült: a valóságban az autók egyáltalán nem úgy viselkednek, mint ahogy azt ők elképzel-



• A jó téli gumi próbálja a jégen való szialomözvra. Ne sajnáljuk rá azt a néhány bankó!

ték. Újra kellett hát írni az egész mozgástást, amelynek eredményeként egy eddig soha nem tapasztalt realitási autóverseny bontakozott ki farolásokkal, kicsúszásokkal, amelyben ha úgy akarjuk, kipróbálhatjuk a kézfékes fordulást és a power-slide-t is, tehát amikor az autó kipörgő kerekkel, látszólag kicsúszva, ezerrel veszi a kanyart. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy az autók kerekai FORÓGNAK a kanyarokban, féknyomokat hagynak a hóban és a pálya mellett álló szurkolók arcán, akkor igazi képet kaphatunk arról, mennyire valóságos is az a játék. Természetesen nem hiányozhatnak az út során felvehető extrák sem, úgymint a ropogós dollárok, az óra (amely egy kis időre megállítja az időt) és az a valami, amelyet felvéve eggyel magasabb sebességfokozatba kapcsolhatunk addig, amíg ki nem csúszunk egy kanyarban - tehát ha elég ügyesek vagyunk, akár az egész pályán! Mellesleg eme többi tárgy segítségével nélkül nem sok esélyünk van a futamok megnyerésére, mivel ellenfelünk már a rajtnál rendelkezik ezzel a műtárral, és úgy otthagy, mint eb a Szaharát.



• Ön dönt: iszik vagy vezet. Ittas állapotban ne nyomjuk tovább a gázpedált az erdei utakon...

Az egyes szakaszokat egyébként mindig egy szintidőn belül kell teljesíteni, amely a jobb alsó sarokban látható, a megtett körök számlálója alatt. A futamidőket a bal sarokban olvashatjuk. Ha ez pirosra vált, már csak tíz másodpercünk marad a befejtésre, aztán kezdhettük újra az egészet. Ha egyébként elszalasztottuk egy nagyon fontos tárgy felvételét (tehát már nem tudjuk teljesíteni a pályát) de még nem futottunk be, akkor az Esc gombbal kezdhettük újra a pályát, persze újra befizetve a nevezési díjat. Ha kicsúszánk, a Space megnyomásával kapcsolhatunk hátramenetbe és vissza.

Mint már említettem, a játék irányítása és kivitelezése is kiemelkedő és élethű, ezért nem csak a számítógépek, de a rallisport kedvelőinek is tudom ajánlani. *Ancy*



• Na milyen a szürkefehér szialomözvra? Ennél csak az éjszakai frankóbb. Ték sötét minden...

576 KÉRTÉKELŐ
POWER DRIVE KIDAJA: **US. GOLD**

grafika

hang/zene

kezelhetőség

k i h í v á s

ÖSSZEHATÁS
89%

C64: LEJAZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 0 ZENE: SB GRAF: GUS ROLAND ADLIB

Elhalkulnak a karácsonyi dallamok, véget ér a meghitt vacsora, s végre előkerülnek a csillogó fenyő alól a pompásan becsomagolt ajándékok, s az egyikből előbukkan a King's Quest hetedik része. Valaki óvatosan a számítógép felé lép, s bekapcsolja. Belép Windowsba, s áhítattal behelyezi a CD-t. A család többi tagja kényelmesen elhelyezkedik a fotelokban, s már jöhet is a rajzfilm! Mert ami most következik, azt még Disney-ék is megrígyelhetik! Az intro ötperces rajzfilm, s a játék szereplői mind-mind nagyfelbontásban megraj-

kít évig tartott és kétmillió dollárt emésztett fel. Egy szóval tényleg "valami más" született a KQ7-tel. Na de lássuk az érem másik oldalát!

RÉMREGÉNYBE ILLÓ GÉPIGÉNY...

Természetesen vannak gondjaim is ökelmével. Először: mivel a Windows-os verziót kaptuk tesztelésre, fő problémám, hogy Windows alá készült. Ez azzal jár, hogy a játék jó gépen (DX66, 8Mb RAM) sem a leggyorsabb,

mamájának a szívét. Húszéves lányának esze ágában sincs férjhez menni, főleg azokhoz az unalmas hercegekhez, akiket anyukája ajánl. Rosella, aki húsz éve ellenére pajkos tinédzser, mamájával egy tavacska mellett sétál. Kíváncsiságát felkelti egy kis repülő csikókat, aki a többi szál ki, s a mélybe hívogatja Rosellát. A lány óvatosan a vízbe dugja az ujját, s meglepődve látja, hogy mágius kürtöt vezet lefelé... egy ilyen kalandot nem hagyhat ki! A mamájára néz, majd egy óvatlan pillanatban hatalmas csobbanással a mélybe veti magát... per-

King's Quest VII



No comment. Egyszerűen: SZÉP.

zolt figurák, s úgy ugrálnak a monitorunkon, mint vasárnapi délutánonként Dagobert bácsi a TV-ben.

MESÉBE ILLÓ GRAFIKA...

Amikor leültem a KQ7 elé, órákig nem tudtam felállni. Fantasztikus rajzfilmbé csöppentem, aminek végre én lehettem a főhőse, s nemcsak ámultam a szereplők lökötségein, hanem magam irányíthattam őket. Na de a "fantasztikus", "bámulatos", "döbbenetes", stb. jelzők nem sokat mondanak - lássuk inkább a tényeket. Közel 100 SVGA-s, nagyfelbontású, kézzel megrajzolt háttér, mely csak a leggyönyörűbb mesekönyv-illusztációkhoz hasonlítható. Hetven szereplővel találkoznak és kommunikálhatnak a játék során. Mindegyiknek rengeteg animációs fázisa van, több mint száz művész készítette őket, közülük többen dolgoznak a Disney-nél. A száz különféle zenekari szintű muzsika, a tömegtelen stúdióban készített hangeffekt 20 programozó munkája. Mindez

Ááá, a doktor úrnak van izlése: otthona egy igazi kisértet-ház a temető közepén.



gyakran lefagy, néha akadózik a hang - esetleg kifagy az animáció. Szöveg-szerkesztőkhöz és táblázat-kezelőkhöz kiválóan megfelel a Windows, de játépprogramokhoz alkalmatlan. Esetleg Amőba vagy Solitari elmegy alatta. Meggyőződésem, ha nem Windows alatt lenne, fele ilyen jó gép is megfelelné az élvez-

hető sebességhez, s nem fagná a féloránként. Vannak még kisebb gondok vele, például nem írja ki a monoló-



Himmm, "ahogy" él-nézem Valanice-t, kifejezetten "meleg" helyzetben lehet.

szé a mama is utána, s együtt zuhannak lefelé. Egyzserre a kürtö falából kinyúl egy ocsmányi kéz, s Rosellát magával ragadja... Valanice pedig tovább repül, és egyenesen egy sivatag kelles közepén köt ki.

Valanice ruháját egy kaktusz elszakítja - vegyük magunkhoz a rongydarabot, majd a kút melől a faágat és a sókristályokat. Induljunk el jobbra, s menjünk be az épületbe, ahol rántámad egy hatalmas skorpió. Akasszuk a rongyot a faágra, s kezdjük el hergelni vele, ezzel sikerül becsapnunk, s a fullánkját izomból belevágja egyik oszlopba, s az ott is marad. Gyorsan fussunk a kis szoborhoz, forgassuk el a csepp jelet, mire a falon megnyílik egy kis rés és fény tör be. Szedjük fel a három követ a szobor melől, tegyük a bal kezébe a kéket, a jobba a sárgát, és a kör alakú mélyedésre helyezzük a pirosat. Jutalmunk egy nyíl formájú kő. Jöjjünk innen ki, s irány észak, ott menjünk a barlangba. Vegyük fel a köcsögöt és a dobozt, melyben egy kukoricaszemre leljünk. Ez utóbbit ültessük el a barlang elé, a csöppög víz alá. Jutalmunk egy kukoricacső. A bottal verjük le a kaktusz gyümölcsét, majd jöhet a nyuszi (pontosabban: sakál-nyuszi) elleni akció, hogy megszerezzük tőle az egér szemüvegét. Erre két mód van: megkeressük a sivatagban a csontvázat, s elvesszük tőle a vadászkiürtöt, majd belefújunk a nyuszi üregébe. Vagy: a kút melletti szobor kezébe elhelyezzük a kukoricát, belesírnak az odényébe, sőt vizet öntünk bele, s az így - mágius úton - nyert lvó-



Egy kis nektár a korsóba, némi ambrozia a szaruba - más dolgunk nincs is.

gokat, s "hallás után" kell játszani. Így igazán csak azok élvezhetik a sztorit, akik jól értenek angolul - méghozzá első hallásra, mivel a játékban nem lehet menteni, s így visszahallgatni sem a beszélgetéseket - tehát nagyon kell figyelni. Igen mellevágot az állásmentés radikális megváltoztatása is. Nem menthetünk állást, csak a gép ment, amikor kilépünk a játékból. Ez igen kellemes amikor a játék szó nélkül lefagy. Az irányítás egyébként Kyrandia koppintás, egyedüli plusz, hogy tárgyainkat megforgathatjuk 3D-ben.

ELSŐ FEJEZET

A játék elején a rajzfilmből megtudhatjuk, mi nyomja Valanice királynőnek, Rosella

vizet adjuk oda a sivatag szellemének, akitől cserébe egy kötelet kapunk, ami kifejezve a két kaktusz közé (színtén a két mellett) remek alkalmatosság az arra nyaralású nyúli kicsinálásához.

A lényeg, hogy megvan a szemüveg, amivel kopogjunk be az egérhez a kis házikó ajtaján, s adjuk vissza neki. A nyúlszört se felejtjük el felvenni. A kukorica melletti érett gyümölcs magvaiból vegyünk egyet magunkhoz, s adjuk az egérnek egy gyöngyért. Irány ismét a szobor, a karkötőjére kattintva fordítsuk le az

pulálja, ahogy akarja. Így nincs ellensége, s őrüdi tarvét könnyen véghezviheti, melynek első áldozatai a trollok lennének.) A menekülés egyszerű: tegyük a bútorokat a kép alá, emeljük le a képet, s másszunk be a szellőzőn. Innen Malicia és az áll troll beszélgetését hallhatjuk, de nem sokáig, mert kipottyanunk, egyenesen a kertbe. Egy kis sárkánybéka is velünk tart, aki hasznos segítők lesz. Matilda ad egy kötelet, amellyel feljuthatunk Ooga Boogaba. A sárkánybékával eljesszük az utunkba álló Maliciát, s a felvonón megérkezünk a halottak földjére...



Izgalmas pillanatok...

vünket egy kampóra, s avaral kihúzni a sajtot a kútból - a kormányzó rögtön el is fogat.

NEGYEDIK FEJEZET

A helyi sírásó elpanaszolja, hogy a Ghoul gyerekek ellopták házpatkányát, aki a sírásógépét hajtotta. Menjünk fel a Ghoul gyerekekhez, lopjuk el a gerincoszlopot és a lábát, majd nézzünk be a doklihoz, aki a gerincért cserébe valami állatkát ad, ami remek ajándék a Ghoul gyerekeknek. Felviszük tőkházukba hancúrozni, ahonnan a sírásó patkánya egyenesen a kezünkbe menekül. A sírásó a patkányáért egy hívó-



...de vegül Edqar elnyeri méltó jutalmát (buntetését?). Happy End!

edényt, a nyakpántján lévő köveket forgassuk a 3. oszlopba, egymás alá, s a fejét fordítsuk meg. Az eredmény: kiürül a kút. Lent tegyük a szobor tájkájába a gyöngyöt, s vegyük ki a nyíl kiegészítő darabját, rakjuk a nyílra, s irány a nagy köajtő a nyuszi üregétől balra. A innen nyíló üregben még egy szalamandra akadékoskodik, akinek étvágyát a nálunk lévő gyümölcscsel le tudjuk csillapítani, s már jöhet is a...

MÁSODIK FEJEZET

Rosellát kisebb baleset érte: trollá változott, ami korábban lépett a trollok világába. Első feladatunk: visszaalakulni emberré. Először is vegyük magunkhoz a pajzsot, szedjük szét, s kapjuk fel a játépatkányt. Irány a konyha (jobbra), ott engedjük a patkányt a szakácsra, aki kergetőzés után pihenni vonul, mi pedig vegyük fel az aranytájkát (az alsó) és a bogarakat a pirítóból. Az udvaron találkozzunk Maliciával akit Rosella a fürdőbe követ. Ott beszélgessünk el a hölgyekkel, majd irány a műhely, on-

HARMADIK FEJEZET

Hol is tartottunk? Ja, igen! Kijutottunk a barátságatlan sivatagból egy csodaszép erdőbe. Induljunk balra, ahol találkozzunk Lord Attisszal és feleségével Lady Ceresszel, akiket gonosz mágia változtatott szarvassá illetve fává. Sebahaj, majd orvosoljuk a bajt. Keljünk át a folyón a köveken ugrálva, a kolibrít mentsük ki a pók karmai közül, s a pókot zárjuk a kosarunkba. A kolibri még nagy segítségünkre lesz. Menjünk Falderal városába, kapjuk be a sőt, hogy be tudjunk majd menni a Faux boltba (ez a lépés máig nem világos), beszélgessünk el Fifi le Yipyappal, a kormányzóval, kérdezzük ki kislányunkról (lé-sü), majd irány a porcelánbolt, ahol a tehén elpanaszolja, hogy elrabolták egyetlen madárkáját. Lopjuk vissza neki a kapzsi kereskedőtől, hálából egy maszkot ad ajándékba, amivel beléphetünk a kormányzó szülinapi bulijára. Onnan lépünk le gyorsan a hátsó függönyön keresztül. (Remélem mindenkinek eszébe jutott beszélgetni a kereskedővel, akinek a kormányzónál elrejtett mágikus szobrocskára fáj a foga. No, mi azt fogjuk megszerezni.) A tura lépcsőken menjünk a középső ajtóhoz, s bent - ahol minden a feje tetjén áll - nyissuk ki a fiókot. A szobrocska természetesen leesik a plafonra. Menjünk be a másik szobába, s a



Brrr, ez Malicia, a főgonosz otthona. Ja, a hűsevőnnyenyeket nehegy kihagyjátok! A legnagyobb arcok a játékban!



nan pedig a barlang. Vegyük magunkhoz a lámpást és a ként. A műhelyben gyűjtsek be a lámpást a tűzrel, dobjuk a ként az üstbe, amitől a kovács elájul. Vegyük fel a fogóval az öntőmintát, dugjuk a vízbe, s máris kész az ezüstkanál. A barlangban töltsünk zöld vizet az aranytálba, majd irány keletre a trollós hidig. A rossz szerkezet javítsuk meg a pajzsral és a tüjével, majd guruljunk neki a trollnak. A barlangban alvó sárkánynak adjunk szikrát a lámpából, örömben egy ékkövet nyom a kezünkbe, amiért cserébe a műhelyben megkapjuk a vésőt és a kalapácsot az ötvöstől. Verjünk le egy pikkelyt a sárkány farkáról, s az aranytálat, ezüstkanalat, bogarakat és sárkánypikkelyt adjuk Matildának, aki emberré változtat. Most megjelenik Malicia is, s bezár a szobánkba. (A legegyszerűbb, ha most tiszta szem Malicia szerepét: ő a főgonosz, a vulkán kitérését akarja előidézni, hogy Etheria rombadőljön. Hogy tervét a trollkirály ne akadályozza, egy szegény fiút átváltoztat trollkirályá, s úgy mani-

jobb tükrön bemászva az előző szobába érkezzünk vissza. Vegyük magunkhoz a szobrot, s irány az utca.

Ha minden igaz, most esik le az égről a Hold (pontosabban: egy sajt) a városka kútjába, aminek hatására pánik tör ki. Vegyük ki a fészekből a pénzt, menjünk be a Faux boltba, cseréljük el a maszkot egy gumicsirkére, a pénzért vegyünk egy könyvet. Húzzuk ki a gumicsirke tollát, s keressük meg az erdőben az emberfejű kösziklát. Ébresszük fel a tollal, mire elmondja, hogy tölthetjük fel a folyót életvízzel: a szobroknál szőlítsuk meg a kolibrít, aki a csuprunkba csurgat egy kis nektárt, amit a korsós szobor edényébe öntünk, amiből ismét életvíz ömlik a moderbe! Épp erre jár Lord Attis, kortyol egyet, és ismét emberalakja lesz. Már csak az egérnél kell becserélni a köny-

A hangulat akár a "Karácsonyi lidércnyomás"-ban. De hol vannak a ghouli gyerekek?



kürtöt ad, s mivel az asójára többé nincs szüksége, az is a miénk. Ha minden jól halad, a Ghouli srácok most készülnék eltemetni a macsecot - élve. Zavarjuk el őket, majd a vésővel nyissuk ki a koporsót. A hálás cica extra életet ad nekünk. Most keressük meg azt a pályát, ahol a csonthalom van, s itt hívjuk a kürttel

a sírásót (talán huszadszorra sikerül), általában a halottak hallják meg előbb), s ássunk a csontok alatt. Ugorjunk a lyukba, s az óriás koporsó lakatján a graffitiken látott jeleket (pl. a templom van ilyen) nyomjuk be. Kinyílik, s benne találjuk az igazi trollkirályt.



A következő pillanatban Malicia is megjelenik, s máris ketten vagyunk bezárva. Adjuk a sárkánybékát és a kalapácsot a királynak hogy felébredze a békát, aki üreget fúr. A menekülés után kapjuk magunkra a fekete köpenyt, majd a királyt kicsinyítjük le a varázspálcával, amit adott. Irány a kert (Ghoul gyerekektől délre), ahol egy levélszörny állja utunkat. Keressük fel a dokit, aki gyomirtóval kedveskedik, s máris szabad az út. A hűvös növények magkaphatják a lábat, s amig csámcsoznak, szakítsuk le a virágot. Kerüljünk Malicia háza mögé, húzzuk el az indát, ássunk egy gödröt, s küszünk be. A kutyust ártalmatlansuk a gyomirtóval, majd kutassuk át a fiókokat: egy fura szerkezet lesz a jutalmunk. Pakoljuk vissza a fiókot, s a leeső harisnyából és az ezüstdarabkákból

szürnyet Áttis ellentézi, s mi mehetünk egyenesen a dokihoz, aki jó híreket mond a lányunkról, és egy barátja tesztünk szert. Keressük meg a Ghoul gyerekeket, menjünk fel hozzájuk, s lopjuk ki a múmia csontját. Keressük meg kiégett templom mellett nyüzgő kutyust, adjuk neki a csontot, simogassuk meg, mire megtudjuk, hogy ő Lord

HATODIK FEJEZET

Mindent a lehető leggyorsabban! Varázspálcá elő, nyeléd elforgatni, az oszlopra kenődő trollra irányítani - hoppá, Edgar lesz belőle! Megjelenik Malicia: a troll lövést kap, mi a vulkán gyomrába kerülünk. Fúr-

Tsepish ebe, de amióta a lord elvesztette a fejét, nincs gazdája. Vegyük el tőle a medált, s adjuk a Tsepish kriptája előtt sírogató asszonynak. Elfut a medállal (ő a lord felesége), s szabad az út a kriptához. Az egyik Ghoul gyerek épp dinamitot akar a macska farkára kötni, s egyet elejt. Vegyük magunkhoz, robbantsuk ki vele az ajtót, szedjük ki a koporsóból a fejet, álljunk a kriptá mellé az útra, s a közeledő Tsepishnek adjuk vissza, mire ismét "életem kel", magához öleli feleségét, kutyáját, mi pedig megkapjuk a lovat, akit furujával hívhatunk.

A paci elvisz Etheriába, ahonnan a szivárványokon bárhová eljuthatunk. Induljunk jobbra, majd fel. A faágra felmászva szerezzünk

duk egy üreget, másszunk ki a folyosóra, fordítsuk el a bal, jobb, középső kapcsolókat, bent dugjuk az alyzathba a szerkentyűt, a virággal ébresszük fel a trollt.

Már nincs mitől aggódní. Amióta a lord visszakapta a fejét, nem nyargalászik erre a lovával.



Tényleg izgalmas dolog a Windows, de azért a játékokat nem kene alá írni.



készítsünk paritványt. Induljunk keletnek, s az akadékoskodó macit a paritványval hatástalanítsuk. Menjünk a városba, a kormányzó tükörtermébe. Olvassuk el a puttó alá írt szöveget, majd a kalapáccsal verjünk le egy szem aranyzófőt, s adjuk a puttónak, aki a szoba közepén álló valamire köpi, így megnyílik a lejárát a vulkán gyomrába. Változtassuk vissza a trollkirályt, s együtt másszunk le, ahol... ahol egy másik trollkirály vár!

ÖTÖDIK FEJEZET

Fifi Yipyap nem ismer kegyelmet: vissza kell tennünk az égbe a Holdat! Küssük a gumicsibét a fára, s löjük vele az égbe a "Holdat". Végre ismét szabadon bökláshatunk. A kereskedővel cseréljük el a szobrot az átváltoztatott lityre, majd az erdő előtti tisztáson mártuks be a nyúlzörnt, s kenjük magunkra. Valance nyuszivá lesz, s a veszélyes erdőn épségben átnyargal. A kertben elének ugró zöld

ambróziát, majd keressük meg a szítakötőket, akik cserébe elárulnak egy dallamot. Keressük meg az üvegárfát, s játszuk le a dallamot, majd az üveggömbbűz érve teleportáljunk a sorsot fonó párkákhoz. Ha meg akarjuk változtatni a sorsot, Mabelt kell beszélnünk, aki épp álomvilágban jár. Menjünk a dokihoz, s aludjunk egyet a koporsójában, mire meglátjuk, hogy Mab egy jégötömbbe van fagyva. Irány ismét a sorsfona, ott Lady Cerest ajánlják figyelmünkbe, a tavasz asszonyát. Először menjünk a szobrokhoz, tegyünk ambróziát a bőségszaruba, s vegyünk ki egy gránátalmát, amivel Cerest fából emberre változtathatjuk. Cserébe elárulja, hogy egy kristályt kell napfényel feltüntetni, s azzal a jeget megolvasztani. Menjünk ismét a párkákhoz, egy álomhálóat adnak, amivel bejuthatunk testvéreink, az álomszövő barlangjába. Ott van, ahol az ambróziát szedtük, a hálóra pedig a bejáratot őrző szörnyet hatástalanítsuk. Mutassuk meg az öregnek a hálót, mondjuk el mi történt Mabel, mire repülő szöveget ad, hogy álomországba utazhassunk élőlényként. Keressük fel Malicia házát, küszünk be, majd bújjunk el. A kutyust kábítsuk el ambróziával, majd amikor tiszta a terep, lopjunk egy kristályt a lámpáról, s töltsük fel fényvel a skorpiós pályán. Irány álomország, ahol a szörnyre engedjük ki a miénket a hálóból, s a jégötömbt olvasszuk fel a kristályal. Mab ad egy kantárt, amivel az ambróziás pályán nyargalászó lovat elfoghatjuk (álljunk a bemélyedésbe, az ambróziától jobbra). A paci felvisz egy gyönyörű helyre, ahol megjelenek a Szekel, s Valance kérésére előkerítik Oberont és Titániát, Etheria uralkodóit, hogy állítsák meg a vulkánt... űk el is indulnak, de minket valahogy itt felejtettek...

Borátunk a gépezettel leállítja a vulkánkitörést, nagy az öröm - de nem sokáig! Valance, Edgar be, sajna Malicia is. Edgar meghal. Feltöltött szerkezet ki, Maliciára irányítani - aki bébivé lesz. Az extra étellel Edgrat felébreszteni, Oberon és Titánia is (ők Edgar szülei) megjelenik. Happy End. Még egy rövidke záró rajzfilm és várhatjuk a nyolcadik epizódot!

Koronczi Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ
KING'S QUEST VII. KADIA SIERRA

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

ÖSSZHTÁS

93%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS PHLAND ADLIB

MORTAL KOMBAT

Azt hiszem, nincs olyan, számítógépek iránt érdeklődő ember, aki ne hallott volna a Mortal Kombatról, mely új magasságokba emelte a verekedős játékokat. Köszönhető ezt egyrészt digitalizált grafikájának (melyhez fogható addig még soha nem láthattunk), másrészt a benne található jelenetek kegyetlenségének, hiszen ez volt az első olyan harc, amelyben a győztes nem csak kiütötte ellenfelét, de például kilépte a szívét, gerincét, haját, bemutatta a



nővérének vagy épp ráuszította a kutyáját. Nos, mint az lenni szokott a sikeres játékokkal, hamarosan a piacra került a folytatás is hangzatos szlogenekkel, melyek szerint a második rész még jobb, még nagyobb, még véresebb, és egyáltalán, hogyhogy még nem vetted meg. Nos, ilyenkor a rutintalan fogyasztó engedelmesen beslatyog a legközelebbi szoftverboltba, megkérdezi

az eladót, hogy kapható-e az a mortál hombár vagy micsoda, lehetőleg ezer forint alatt, megveszi, hazaveszi, kibontja, ez az iciricipiri meg egy perc alatt végigjátssa. Na, azért ne siessünk annyira, talán mégiscsak kellene pár-szót ejtenünk a programról, mielőtt elhamarkodottan alkotunk véleményt. Lássuk csak az AMIGA 500-as verziót:

Grafikailag az MK2 allig változott az MK1-hez képest, ugyanúgy digitalizált alakok csépelik egymást vad jelmezekben, fröcsög a vér, a tűzgömbök húzzák a kondenzcsíkokat. Ez eddig rendben is volna, bár mindent az első részben is megtalálhatunk. Lássuk a újdonságokat. Az előző részben található unszimpatikus embereket a folytatásból kiszórták, helyettük új arcok bukkannak fel, például Kung Lao, a rizszalmakalapos Clint Eastwood, Mileena (a kisleföldalatti szponzorá-

lásában - vajon miért?), Baraka (a világ arca) és így tovább. Goro helyébe Kintaro lépett, valamint felbukkan Shang Tsung mestere, Shao Khan is (ide az ímel, hogy jing-jang). Az eddigi kivégzések mellett lehetőségünk van egyéb "szepesől művokra" is, ilyen a BABABILITY, amikor ellenfelünket kiskorúvá varázsoljuk, a FRIENDSHIP, amikor valami apró, de szívőlljövő ajándékkal kedveskedünk neki (autogram, glüssmaci, egy nagy smaci, és így tovább), valamint a FATALITY, amelynek keretében különös kegyetlenséggel követhetünk el kivégzéseket.

A leírásból is kiderülhetett, hogy a folytatás nem sokban különbözik elődjétől. Megtartotta annak jó tulajdonságait, a rosszakat is kinőtte, sőt néhány extrával egész elviselhetővé vált. Akinek az előző rész tetszett, biztos ezzel is el tud játszani egy jó ideig, akinek pedig nem, az ezzel sem. Logikus, nem?



SHAQ-FU



Azt hiszem, Shaq hibát követett el, amikor aláírta a róla/vele készítendő AMIGA 500-as verekedős játék szerződését. Első ránézésre ugyan nem látszik rajta semmi árulkodó jel, mivel a program grafikája első osztályú, az ellenfelek számával sincs gond, annyian rohannak meg, hogy csak győzzük izommal. A negatívumok csak később mutatják meg magukat.

A játékban harcolhatunk egymás ellen, bajnokságban a többi szörnyel (ringből) kieséses rendszerrel -, de a legértelmesebb mégis a történet végigjátssza. Valami démon uralkodik, szörny(ü)eket csinál, leváltják, visszajön, sereget gyűjt, elrabol, Shaq jön, kiszabadít, vége.

A sztorit csak az egyes harcok közötti átvezetőrészekből tudhatjuk meg, állóképekben. Maguk a harcok két győzelemig folynak Shaq és a többiek között. Meg kell hagyni, a figurák mozgása (itt ugyanúgy a harci elemekre, mint a beszélőszókra, ruganyos bemelegítésre tessék gondolni), a tűzlabdák,

shurikenek, Uzi-sorozatok és egyebek tetszősen vannak kidolgozva, néhol egyenesen gyönyörűek. Eddig minden rendben. Az ellenfelek számára és változatlanságára se lehet panasz, van közöttük cicálány, terminátor, múmia, piros szörny, minden.

C S A K - H O G Y (és itt jönnek a fekete pontok); a játékmenet nem valami jó, csak egy idő után válik valamivel élvezetesebbé. Az utolsó két főellenség kivételével elég volt

folyamatosan nyomi a tűzgömböt ahhoz, hogy Shaq egyenesen rúgásokkal kiklopfolja ellenteleket, csak arra kellett vigyáznom, hogy énnyem legyem az első találat. A végén csak Beast, nameg gazdája, a múmia tudott újat mutatni, ellenük azért gyorsabban fognak az újrakezdési lehetőségek, de azért őket sem túl nehéz legyőzni.

Lényegében a Shaq-Fu egy tetszetős karatéték, tele a megszokott mozgásokkal, titkos spe-



cial move-okkal, jó hangokkal. A játszhatósága azonban igencsak visszaveti az élvonalból, úgy a közepmezőny alacsonyabb régióiba. Megvenni csak a látványért érdemes, vagy akkor, ha a játékos eddig egyetlen verekedős játékban sem tudott győzni, ezért most egy alaposan legyengített ellenfelet próbál elégtételt venni sérelmeiért.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



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

Ára csak 999,-

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

Az **576 KByte** keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!
Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!



Ezzel az apró képpel és a hozzá tartozó jókívánságokkal szeretnénk megköszönni minden kedves olvasónknak, hogy továbbra is megtisztelnak bennünket figyelmükkel. Külön névre szóló üdvözlőnkkel küldjük Katz Gábornak (Bp.), Pozsgai Józsefnek (Oroszlány), Szentgyörgyi Péternek (Bp.), Szabó Izabellának (Tét), Csernátorny

Richárdnak (Bp.), Gusz-T-nak (Aszód), Pataki Zoltánnak (Marcali), Bakos Krisztiánnak (Vásárosnamény), Ottmár Károlynak (Bátonyterenye). **PÜEK!**

ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK EREDMÉNYHIRDETÉSE

Mint minden évben, idén is egy kedves Előfizetőnk gazdagabb lett egy nagyértékű nyereménnyel! A szerkesztőség előtt lezajlott sorsoláson a szerencse *Fülöp Petra, salgótarjáni* olvasónknak kedvezett, aki 1 éves előfizetőként egy **SEGA MEGADRIVE** és egy általa tetszőlegesen kiválasztott játék boldog tulajdonosa lehet, amint befárad budapesti, győri vagy pécsi boltunkba.

Gratulálunk és kellemes időtöltést kívánunk hozzá!

Nyertesünket külön levélben is értesítettük, kérjük azt is hozza magával a nyeremény átvételékor.

Természetesen 1995-ben is lesz NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencsével egy **SEGA SATURN**-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shop választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj:

- negyed évre: 600,-
 fél évre: 1.200,-
 egy évre: 2.400,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.



h ó n a p d u m á j a

Érdekes, de mostanában, hogy a számítógépek teljesítménye percenként hatványozódik, senki sem gondol azokra a komputerekre, amelyek egy-két hónapja vagy éve voltak divatban. Az emberek sorra veszik a 486-osokat, tripla sebességű CD-ROM-okat, monitorokat, és csak mikor hazacigólik a legmodernebb konfigurációkat, akkor veszik észre, hogy hiszen be se tudnak menni a saját lakásukba, mert a régi gépek romjai eltorlaszolják az ajtót. Ilyenkor aztán jön a módszeres takarítás, ami abból áll, hogy a legkülönfélébb újságokba hirdetéseket adnak fel, melyben "szinte új (valójában tízéves) számítógépeket" kínálnak hűszerért. Persze nincs az a bolond, aki megvenné őket, hacsak nem régiségkereskedő vagy őszeres az illető.

Ilyenkor a következő lépcsőfok a rokonok meglátogatása, ahol emberünk állszent pofával próbál megszabadulni attól az elavult ronctól. Persze azt hiszi, hogy azok a családok, ahol kiskorú gyermek található, kapva kapnak majd a lehetőségen, és befogadják a masinát. A család akkor éri, amikor a csemete már ki sem jön kőszönteni az ajtóba a rég nem látott rokont, a szülei pedig sajnálkozó hangon, de valójában kárörvendőkével játszik, amelyet egyébként akciósan cseréltek be régi gépükre, ezzel megtakarítva harmincezer forintot, tehát így a legmodernebb technikai megoldásokat felvonultató komputer alig ötvenezerrel volt olcsóbb, mint amennyiért hűsünk vette.

Ilyenkor nem marad más hátra, mint a visszavonulás és a fejnek azon történő törése, hogy mégis mire lehetne felhasználni az immár eladhatatlan masinát. Az első megoldások még maguktól értetődőek: a lerázhatatlan ronctömeg már ügyis csak holt tömeg, miért ne lehetne hát ezen a téren felhasználni? A kisebb alkatrészekből papírnehézék vagy ajtókitámasztó lesz, a fődarabokat pedig vitorlásokba lehet beszerelni tökesúlynak (itt válik előnyvé a régi gépek egyik legnagyobb hátránya, az, hogy dögnehe-

zek). Nincs hajó a családban? Sebah, autó azért csak akad! Az áramvonalas profilkialakítású számítógép nagyszerűen alkalmazható spoilerként, akár elől a lökhárító alá, akár a hátsó csomagtartóra csavarozva. Egyik nagy előnye a hagyományos légtérrelökkel szemben az, hogy valódi feladatát (a figyelemfelkeltést) kétszeresen is ellátja, mivel a billentyűk között süvítő menetszél sípoló hangja mágnesként vonzza a járókelők figyelmét. Vége a 600 SEL-ben feszítő vállalkozók egyeduralmának, végre miniket is észrevesz valaki! Esetleg nincs autó a családban? Erre is van megoldás. Ilyenkor a billentyűkből egy kis közügyességgel elsőosztályú babzsák vagy rumbatök készíthető, mely erőteljes zizegésével nagyobb határfokú, mint az eredeti. Entellektuelli olvasóknak a Scrabble című betűkirakós elkészítése ajánlott. Az üresen maradt tokot se dobjuk el, mert virágfölddel megtömve új otthon adhat zsenge muskállyainknak. Más megoldást keres? Kérem! A gépen világító kis lámpa nagyszerűen beépíthető Lego-autókba szíreknaként; ez a megoldás egyébként a gyermek kreativitását is fejleszti, hiszen azt is ki kell találnia, hogy a tűtűbe hogyan integrálja bele a félméteres gépmonstrumot. Ez a megoldás Amiga-tulajdonosoknak különösen ajánlott, mivel ott két lámpa is található. Elég egy lemezt betenni, és már villog is az egyik, sőt ha szerencsénk van és a "Guru meditation" néven közismert vírus is lesz szíves megjelenni, akkor a másik is.

Mint látható, elkeseredésre semmi ok. Elhasznált, kiselejtezett számítógépeinktől egyenesen vétek megszabadulni, hiszen egy kis fantáziával és közügyességgel csuda hasznos dolgokat varázsolhatunk belőlük. Esetleges szabadidőnkben pedig nem árt jelenleg használt gépünk újrahasznosításán törnünk a fejünkkel, hiszen fél évnél kevesebb sem kell, és ez sem lesz más, mint púp a hátunkon.

Ancy



Igazán nem akarok kukacoskodni, de egy véresen komoly jelenségre szeretném felhívni mindenki figyelmét. Itt van például a Team 17 példója (de említhetném a Pinball sorozatot a 21st Century Entertainmenttől, vagy a Cannon Fodder 1-2-t a Virgintől is). Naszálva a T17 kiadta anno az Alien Breedet, majd egy évre rá az AB2-t, majd most bejelenti, hogy a King of Thieves is hamarosan kikerül a polcokra. Aki egy kicsit is ért a játékszerkesztéshez (azaz nem vak), az látja, hogy mind a három produktum ugyanarra a sémára épül, sőt megkockáztatom, hogy ugyanazzal az editorral készült, csak a nyílas dögök helyett páncélruhás örök slattyognak benne és a főszereplő nem lézerpisztollyal kaszabolja a jónépet, hanem spanyol pengével. Lassan oda jutunk, hogy a T17 kiadja a saját játékkészítőjét mondjuk Create Your Own Breed Construction Kit címmel (copyright by Zalee), és abból is beszebel egy halom pénzt. Nem azt akarom mondani ezzel, hogy az így készült játékok roszszak vagy értéktelenek, hiszen külön-külön mindegyik megállja a helyét, de egymás mellé helyezve az az érzés az embernek, hogy palira vették, amikor mind a három nyílcsorgatva megvette (a 3999,- Ft * 3 = 11.997,- Ft). És tudjátok mi a legszörnyűbb az egészben? Hogy a programkiadó helyében én is ezt csinálnám, ha lenne egy jólmenő játékom és a vásárlókat is megértem, mert a Police Academy 52-ra is be mernek az emberek, pedig tudják, hogy halálra fogják anni magukat rajta...



A repülőgépek katonai alkalmazásának kezdetét, az I. világháború második évére vezethetjük vissza. A háború kezdeti szakaszában - mivel még nem volt fegyverzetük - a fellegek katonáit csak felderítő feladatokat látták el.

AMI A TÖRTÉNELEMKÖNYVEKBŐL KIMARADT...

Valószínűleg a franciákat bosszanthatta leginkább a fellegek sértetlenül körözgető gépek látványa, mert 1915-ben géppuskákkal kezdték el felszerelni saját gépeiket, és ezekkel próbálták magára (a rossz példa mindig ragadós), és fokozatosan a többi hadviselő állam is, felfegyverezte repülőgépeit. A kezdeti, párbajszzerű puffogatások később elvadtak és tömegesen végrehajtott, tudatos elképzeléseken alapuló légi harcokká nőttek ki magukat. Jellegző a légierő fejlődésének gyorsaságára, hogy 1918-ban már voltak olyan napok, amikor 60 (!) gép semmisült meg légi harcban.

A repülők tagozódása feladatuktól függően, már az első világháborúban megindult 1917-től élesen elkülönültek

egymástól a vadászok, a felderítők és bombázók. Az első világháborús gépek elégtelen technikai lehetőségeik miatt, még nagyon kezdetleges harcjelzéseket alkalmaztak. A légi harcokat kizárólag nappal vívták, közvetlen látás és célzás alapján, minden földi rávezetés vagy irányítás nélkül. A repülőgépmotorok

élete, nem tudott jelentős befolyást gyakorolni annak menetére. Számszerű, és minőségi lehetőségeinek megfelelően, még képtelen volt a merev arcvonalakat "megmozgatni". Harci tevékenysége még nem terjedt a frontvonalakon túl 50-100 km-nél messzebbre, bár például London kisebb bombatámadása már ekkor előrevetítette a szomorú jövőt.

másik akarunk bekapcsolódni a történelmi eseményekbe. (Mindenkinek ajánlom figyelmébe a "kétoldali" bekapcsolódás előnyeit! Az érettebb emlékek igen gyorsan megfogalmazódik, mekkora baromság is a háború!)

Innentől már mintegy időgépezet száguldnak vissza a múltba, és a saját börtönön érezve a menetszelet, vonhatjuk le a fentiekhez hasonló következtetéseket, és tanulságokat. (Ugye hiába mesélik a városi kisfiúknak, hogy milyen is az a disznótor, ha még hurka evés előtt soha nem hallotta sivalkodni az életrétt hadakozó disznót, poénkodni a palinkától vörösmojzas böllért, és nem szagolta a párolgól meleg vér, vagy a mosatlan disznóbél gyomorfacsaró szagát...?! Mert itt szokott igazán eldőlni, később kiből lesz a meggyőződéses vegetáriánus!)

A SZIMULÁTOR MEMÓRIAIGÉNYEIRŐL

Akik az OVERLORD-t ismerik, a mellékelt képből azonnal fel fogják fedezni a rokoni kapcsolatot. A sok hasonlóság ellenére két,



DAWN



teljesítménye 1914-ben még nem haladta meg 60-80 km/órát, ám 1918-ra ez a szám 260-300 fölére emelkedett. A motorteljesítmények növekedése lehetővé tette a sebesség növekedését, minek következtében a motorok fejlesztésével párhuzamosan szükségessé vált a "karosszéria"-elemek, a sárkányszerkezet légellenállásának csökkentése, valamint a szerkezeti elemek szilárdságának növelése is. A kétfedelű gépeket (bár 1916 novemberétől rövid időre a háromfedelűek díjazásmaskodtak) monoplánnal váltották fel. A háború végére a bombázók elérték a 130, a felderítők a 180, a vadászok pedig a 220 km/óra sebességet. A hatóságár a vadászoknál 150, a felderítőknél 400, a bombázóknál 500 km/óra dótt.

A légicsaták komolyságát a fiatalabb olvasók számára is szemléletesebbé teszi talán a következő néhány adat: az első világháború a német légierő 6300 katonájának került az életébe, míg a Royal Air Force 6166, a francia 5500, az osztrák-magyar légierő pedig 360 hőst iratt.

A légierő az első világháborúban még "gyermekkorát"

ÉS AMIRŐL A JÁTÉK SEGÍTSÉGÉVEL SZEREZHETEK TUDOMAST...

Akik szívesen olvasták ezt a rövid kis történelmi áttekintést, azoknak van egy nagyszerű hírem: a lecke tovább folytatódik, további ismeretekre tehettek szert. A program betöltésével ugyanis gyakorlatilag egy csodálatos történelmekönyvet kapunk a kezünkbe, melyet lapozgathatunk, és elolvashatjuk, megismerkedhetünk az I. világháború egy-egy - a légierő szempontjából - kiemelkedő eseményével.

Hogy mitől csodálatos a könyv? Attól, hogy a szöveghez mellékelt képek időnként meglepve jelennek meg, és a szöveg tartalma filmként perleg le előttünk. Attól, hogy amennyiben kedvet kapunk hozzá, kiválthatjuk, hogy melyik nemzet oldalán (esetleg előbb az egyik, aztán a



teljesen különválasztható -, önálló programról van azonban szó: a Dawn Patrolban történetek alapos változtatások. A program installálásakor megint akadtak problémáim a memóriával, a 3 megányi EMS kiorszáklásától felállt a hátamon a szőr, lefityedtek füleim, hangulati állapotomban rohamos változások figyelmeztettek a gyors összeomlás, a hirtelen halál veszélyére, ezért az SVGA felbontást bojkottálni voltam kénytelen! Majd ha simán indulnak a jó pár ezer forintért megvásárolt programok (fogom társadalmi munkában népszerűsíteni a "software-törvény"-t, és csak akkor) fog érdekelni, ho-



DAWN PATROL

HEALTH	FUEL	GUN	ENGINE	ALTITUDE	SPEED	RANGE	STATE
100%	100%	100%	100%	33 FT	126 MPH	3 MILES	FREE

seknek egyszerűen NINCS VÉGÜK! Hiába szedtem le az összes muslinát az égről, hiába füstöltem ki az összes patkánylyukat, hiába vittem haza a HOME BASE-re a gépet, NEM TÖRTÉNIK SEMMI! Végül nyomtam az F10-et, majd az END MISSION-t, mint-ha csak rám jött volna valami sürgős elintézési való, és akkor végre megkérdezte, hogy elégedett vagyok-e magammal, vagy sem, mert akkor írtam a könyvbe egy lapot, vagy pedig az egészet kezdek elölről. Nincs score-tábla, nincs előléptetés, de még csak egy jó kocsmai izsgatás se a bajtársakkal. Ezek után hiába is voltam elégedett esetleg a teljesítményemmel,



PATROL

gyanús néz ki az a bizonyos SVGA felbontás (egyébként is azt mondják, hogy kegyetlenül szagát, Pentiumot pedig még a Dawn Patrol kedvéért sem vesz a nagy fater)!

telérr! A lapok feltétele a következőképpen történik: kiválasztjuk valamelyik (adott) első világháborús pilótát, majd a vele megtörtént egykori csatái le-

a programmal szemben mindenféleképpen maradnak bizonyos fenntartásaim. Pedig a repülések csodálatosak: számomra az eddigi legzsébb a környezet, a ma-



A történelemkönyv lapjai így mutatják be az eseményeket.

DE KEZDJÜNK VÉGRE LAPOZGATNI A KÖNYVBEN!

Az első oldal a tartalomjegyzék:

- Az első légi háború 2
- Az első ASZ-ok 10
- A kor(szak) repülőgépei 71
- Piloták életrajza 94
- Vido visszajátzás 159
- Beállítások, könnyítések 160

A második oldal: (Az első légi háború:)

- A Fokker korbács 3
- A Szövetségesek válasza 4
- Véres Április 5
- Az átvészelt fordulat 6
- Légcsaták 7
- A repülő cirkusz 8
- Végző győzelem 9

Biztosan nem értik az '576 olvasói, mi történt velem, hogy tartalomjegyzéket leírást bazarlom a drága helyet, de a könyv felépítése miatt, illetve a bosszas magyarázatok helyett helyén valónk tartottam ezt a kis lustát. A fenti jegyzékből ugyanis kiderül, a 10-70 oldalig az első világháború ASZ-aival ismerkedhetünk (hothetünk beléjük, vagy léphetünk a helyükbe), a 71-93 oldalon a különböző géptípusokba pattanva elemezgethetjük a helyzetet, de a 94. oldal-tól ér bennünket egy nagy-nagy meglepetés, mert innenmél ítések a lapok, azokat nekünk kell megtölteni,

játszva, a küldetés végén elődöthetjük, hogy a könyvb kerüln-e a lap, vagy pedig inkább megpróbáljuk újra. Nagyon újszerű ez a megoldás az alapötlet mondatni REMEK, de van egy kis hiáb! A küldetés-

gásból szemlélt táj gyönyörű. A repülőgépek csak-nem tökéletesek. Végre nem arra kell egyfolytában figyelnem, hogy a gyenge motorral egyáltalán a levegőben tudjak maradni, (mint az eddigi I. világháborús szimulátoroknál) hanem nagyokat fordulózhatok, és nagy élvezettel szórhatom a sót a másik farkára. A repülőgépek nem egyszerűen felrobbannak a levegőben, hanem darabjaikra esnek szét! (Erre sem nagyon volt még eddig példa!) Van így, hogy csak az egyik felszárnny szakad le, és dugózva hullik utána a gép, de az is előfordult tüközés után, hogy a törzs első fele füstölt lefelé a pilótával, a többi kacat pedig szétszóródva favelezett utánuk. A gépek a csúcsebesség fölötti érteken megadják magukat, és szintén darabjaikra hullanak, de ez így a természetes, tehát kimondottan élvezetes...

Számomra - első nekifutásra - a 74. oldal volt a legizgalmasabb, mert ahogy ez remélhetőleg majd a mellékelt képekből is kiderül, az SE5A-val remek rácsapásokat lehetett végezni a gépkocsi oszlopra, ill. a felhűzsből a Fokker Triplanok is azonnal támadhatóak voltak, a heves légvédelmi tűz kerülgetéséről pedig már nem is beszélve... Ellentmondásoktól tehát nem mentes a Dawn Patrol. Nagyon nagy kár, hogy olyan, mintha nem fejezték volna be, mert még így is a legjobb első világháborús repülőgép szimulátorok tartom! Képzelle el az olvasó, hogy miket írnek most róla, ha még maximálisan elégedett is lettem volna vele...

(— Sz.JVC. —)

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DAWN PATROL EMPIRE

KIDJUK

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás:

PITE KORREKT KEMENY

87%

ÖSSZEHATÁS

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 386+
 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

1. HÓNAP - A KEZDETEK

Allig néhány napja érkeztem meg XYZ faluba, melyet Lothar tábornok parancsa szerint meg kell óvnom az orkoktól. A "fötte" érkezve mindenesetre rögtön egyértelművé vált számomra, hogy a rám váró feladat igen nehéz, ha nem egyenesen megoldhatatlan. Mindentelké kis paraszti házak, lerobbant fészerek, göthés őszvérek áldogáltak. A városháza se nyújtott túl bizalomgerjesztő látványt, főleg a gyengén kiképzett és felszerelt őrség kellett bennem kellemetlen gondolatokat.

A polgármester (akire jobban illik a gazdamester megnevezés) rögtön azzal fogadott, hogy ő a békés megoldás híve, s nem kívánja városát (még) háborúval erőddé változtatni. Őrület, még) hogy tárgyalni az orkokkal! Ennél nagyobb ostobaságot is csak ritkán

szonylag bícsón megúsztuk, mindössze két szakasznyi gyalogos esett el. A barakkban sorra képezzük ki a katonákat, bár a fegyverek és vérték beszerzése rengeteg aranyba kerül. A bányákba mindenesetre sorra küldöm a parasztokat, még) ha igazán csak hosszú távon térül is meg. Időközben félig már fel is épült az új fűrésztelep, ahol reményeim szerint majd jöveket tudok készíteni. Az ijáások minden védekező jellegű harcban remekül beválnak, főleg ha néhány gyalogos is védi őket.

3. HÓNAP - HARC A TULÉLÉSÉRT

Végre-velahára beindult a fűrészüzem, immáron állítottam az ijáások kiképzésére. Az orkok viszont már egyfolytában özönlenek, úgy) hogy ki is küldtem néhány katonát a bányák védelmére. Biztos, ami biztos... A legfontosabb most egy istálló felhúása,

4. HÓNAP - A FORDULÓPONT

Végre-velahára elkészült a templom, immáron a má)gia sem hiányzik egyre növekvő arsenálomból. Rögtön utasítottam is a papokat, hogy kísérletezzenek ki néhány új varázslatot. A főpap szerint ez nem lesz egy olcsó mulatság, de hosszú távon bizonyára megtérül a befektetés.

Hát ez elég egyesélyes küzdelem volt...

Outcome
Victory

Bank
Duke
Score
7,000

enemy units destroyed	structures destroyed	gold mined
You 33	You 0	You 0
Enemy 12	Enemy 0	Enemy 0
units trained	structures built	lumber harvested
You 17	You 0	You 0
Enemy 33	Enemy 0	Enemy 0

hafi az ember. Amióta csak előbukkantak előtörtört földalatti üregekből, ölték, raboltak és hódítottak, emberek ezreit pusztította el.

A farkas-lovakok epp néhány skorpiónkat tapossák szét...

Nem mintha mi, emberek hagytuk volna magunkat, hisz számtalan fészket füstöltük már ki, s számtalan hatalmas csatát vívtunk velük. Véres és elkecseregett háború ez, amiben nincs kegyelem és emberség. A túlélésért harcolunk, még)ha ezt egyes körlátott fajoknak nem is értik meg. Ezt a hájas bolondot mindenestre gyorsan reá)ba löttem, remélem az orkokkal se lesz több gondom.

Első utasításom egy barakk felépítése volt, a későbbiekben majd itt képezem ki az újonnan besorozott katonákat. A parasztokat mindenesetre elküldtem egy közel erdőbe-fát vágni, míg néhány szakasznyi katona a környéket derítette fel. Nem kis örömhíre hős felderítőim több használható aranybányát is találtak, ahova rögtön el is küldtem az eddig fát vágó parasztjaim nagy részét bányászni. Ettől mondjuk nem nagyon rupestek, hiába esettette nekik előj)arójuk a bányászlet szépségeit.

2. HÓNAP - AZ ELSŐ ÖSSZECSAPÁSOK

Sajnos kezd forró lenni a lábunk alatt a talaj, az orkok ugyanis felfedezték a falunkat. Az első támadást vi-

hisz e nélkül aligha tudok lovagokat kiképezni. A lovagok pedig minden drágaságuk ellenére felelmetes úterőt képviselnek, eme véres időkben igen nagy szükségüket érzem.

Érzésem szerint nem árt meg egy kis buzdítás se a népnek. Ezen okból öntöttem úgy, hogy felhúztam egy templomot (meg azt)an a papok gyógyító tudománya jól jön majd a harcban). Ezek az átkozott orkok egyre komolyabb erőket küldenek, s immá)ra a bányákat is támadják. Rossz hír, hogy felbukkantak az első farkas-lovakok is, szóval mindent összevetve nem túl kedvező a helyzet. A parasztok lassan már csak katonák védelmében mernek kimerészködni a faluból, úgy)hogy kénytelen voltam felhagyni a különböző felderítő utakkal (aműgy is nagyok voltak a veszteségeink).

Na, itt tőrjete)k át, nyavajás orkok!



WARCRAFT =

A falu elleni ork támadásokat mostanság már rutiná)ba verem vissza, hála a katasapult)nak és a lovagoknak. A lehető leg)kiseb)tebb taktika az orkok ellen, ha felállok egy háromsoros védőfalra. Elöl állnak a lovagok és gyalogosok, mögöttük az ijáások, leghátul pedig a katasapult. Nincs ami áttörne ezen a falon.

Ez a hónap aműgy a fejlesztések jegyében telt el, hisz új (és remélhetőleg jobb) ijá)kat, vértéket és kardokat készítettem. Végre a kovácsműhelynek

LUMBER: 3315 GOLD: 4015

Így néz ki egy fejlettebb város (na jó, falu).

MENU MENU (F10)

is látom hasznát... Az istállóból még hoztam néhány új lovat a lovagoknak , így már igazán pusztító tud lenni egy-egy rohamuk.

Végezetül még parancsba adtam egy varázslótorony építését is. Jómagam ugyan kissé berzenkedek a mágusok gonosz praktikáitól, de a mostani helyzetben nem lehetünk válogatósak.

5. HÓNAP - A MÁGIA HAJNALA

A főpap igen kedvező hírekkel keresett meg: összesen három új varázslatot tudtak kifejleszteni. Az egyik a várva várt gyógyító-mágia, ami nagyobb harcok közepette igen fontos lehet. A fűrkösző-varázssal, ha jól értemet a pap körülmenyes magyarázatait, a távolba nézhetünk, így földérthetjük például az ork várost. A láthatatlanság varázslattal szemben viszont határozott fenntartásaim vannak, hisz hiába is válik láthatatlanná az egyik csapatom, ilyenkor nem tud támadni, legfeljebb felderítésre alkalmas. Rögtön be is "soroztam" pár pa-

Földalatti csendélet lavagó paraszttal, lovaggal és takonyfolyammal.

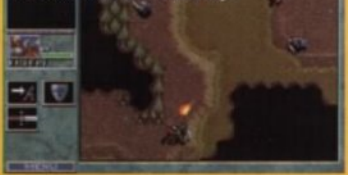


nekromanták, sötét-mágusok mellett már holmi óriás-skorpiók is feltűnedeznek. Szerencsére elég rosszul harcolnak, így aztán a kezdeti pánik elülte után könnyedén végeztünk velük.

6. HÓNAP - EGY KIS PIHENŐ

Lassan kezdünk kifogni az élelemből, hisz már számtalan katonánk harcol s a parasztok is egyre sza-

Egy poncos lóvész a katapultból és a farkas-lovas már nem kever több bajt.



8. HÓNAP - A VÉGSŐ ÜTKÖZET

Elérkezett a nagy nap. Most már nincs meghátrálás, nincs visszaút: felkészültünk a végső ütközetre. A számtalan gyalogos, íjász és lovag mellett ott magadotk a katapultok, s velünk tartott a főpap is legjobb tanítványai-

WARCRAFT

ORCS & HUMANS



DUNE2-A TREIDESEK-HARKONNENEK+ORKOK

pót és kiküldtem a frontra. Senki se lészáljon, ha veszélyban a haza...

A varázslótorony felépült, rögtön meg is jelent nálam valami izgasz vörös köpenyes és pénzt követelt a kísérleteihez. Epp jó kedvemben voltam. Így adtam neki egy komolyabb összeget, hátha jut vele valamine. Sajnos az orkok megkettőzött erővel támadnak, a farkaslovakok, gyalogosok, lándzsások,



Kisebb belviszály az emberek között.



Kommandóakció a bánya mélyén.

porodnak. Nincs más megoldás: új tanyákat kell építeni. Ebben a hónapban a falufelújításom kívül más nem igen csináltam, legfeljebb elégedetten szemlétem egyre növekvő kis birodalmamat. Ezekről az ált. közöztől zöldbőrűekről viszont egyre többet elmélkedek: kik ők, honnan jönnek, miért harcolnak ellenünk ily bőszen? Egy biztos: harcban nem erősebbek az embereknél, mágiajuk viszont sötét és veszedelmes. Nekromantáink élőholtakká változtatják az elesetteket, míg mágusaink különösen jártságos a megidéző varázslatokban.

Jut is eszembe, a mágusunk felkeresett minap, hogy szükség esetén hatalmas skorpiókat tudna megidézni az orkok ellen. Eleinte hevesen tiltakoztam az efféle bosszorkányság ellen, de végül beláttam, hogy egy ilyen retek fegyvert nem hagyhatok veszni az előítéleteim miatt. A mágus még magyarázott valami tűzvihar eredményező varázslatról is, ami különösen jó lehet nagyobb ork seregek megriktására. Hmmm, hiszem h látom...

7. HÓNAP - VÉGKIFEJLET

A parasztok előjárója egy roppant kellemetlen hírral keresett fel: kimerülőben vannak a bányáink. Villámgyorsan el kell dönténünk a háborút, különben óhatatlanul alulmaradunk a küzdelemben. A várban fejleszteni sietséggel képezzük ki a lovagokat, míg az ácsok egyre másra szerelik össze a katapultokat. A papok szerint az ork falut hatalmas erők védik, így a frontális támadás végzetes baklövés lenne. Majd apránként fogunk az orkokkal leszámolni, nem pedig egyetlen gigász csatában.

val. Még a mágus is ott lovogott melletttem, s messze a sereg előtt rohantak szörnyhordái. Most döntésre vesszük ezt a hosszú hónapok óta dúló harcot. Győzelem vagy halál!"

Sir T.J., a korona védelmezője

576 NYIT ÉRTÉKELŐ

WARCRAFT KADJA: INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PÍTE KORREKT KÉRDÉS

ÖSSZHTÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO BUS: HDLAND ADLIB

Lehet, hogy idén még Gretzky is csak ezzel játszik.

NHL HOCKEY '95

JÓ ESTÉT, JÓ SZURKOLÁST!

Még egyáltalán nem biztos, hogy az NHL-ben ebben az évben is lesz bajnokság. A munkáltatók és a játékosok pénzügyi kérdéseken vitatkoznak, az október elejére tervezett rajt pedig már több, mint egy hónapot csúszott. A játékosok mindenféle műsorokban lépnek fel, a családótt közönséggel pedig úgy tűnik, csak az



Ilyen, és ehhez hasonló bejátszások színesítik a játékot. Electronic Arts foglalkozik. A cég ugyanis hihetetlen gyorsasággal megjelentette fantasztikus játékaiknak 95-ös változatát.

A JÁTÉKBAN A LEGSZEMBETÜNBŐB VÁLTOZÁST A GRAFIKA HOZTA

Az eddig is látványos rajzokat most SVGA felbontásban csodálhatjuk, s ez persze még több helyet, önálló CD-t követel magának. Az atmoszférikus hanghatások és a kezelés egyszerűsége véleményem szerint maradt a régi, a koronggal viszont néhány új trükköt is be tudunk mutatni: a Drop Pass segítségével például helyben hagyjuk a korongot, s így csajjuk el a védőt mögöttünk érkező csapattársunk elől. A kapus



Bivalyerejű ütést küldött kapura a 89-es játékos. becsapásában nagy segítségünkre lehet a lövőcsel, védekezésnél pedig látványos megoldás a korong elé vetődés. Természetesen ketten is játszhatunk, egymás ellen vagy akár egy csapatban is. S mindehhez körtésként még néhány érdekesség: a játékosok és csapatok erősségét a 93/94-es bajnokság statisztikái alapján állították be. Ha pedig ezek a játékosok sem

felelnek meg igényeinknek, újakat tervezhetünk, melyeknek tulajdonságait magunk állíthatjuk be egy korponatszám felhasználásával. Szentén új, hogy a többi játékos csapatából vásárolhatunk is embereket.

A mérkőzések hossza: 5, 10 vagy 20 perc. Az alapszakaszban döntetlen esetén hirtelen halál következik. Ha ebben 10 percig nincs gól, akkor a meccs végeredménye döntetlen. Playoffban viszont a hirtelen halál addig tart, amíg valamelyik csapat gólt nem üt. A bíró elvileg minden szabálytalanságot észrevesz, van kiállítás és büntető is. Ha ez nem tetszik, kikapcsolhatjuk a leseket, sőt akár az összes szabálytalanságot is.

Irányítás

Buli:
Az 1. gomb passzol.

Támadás:
Passz: Először nyomjuk meg az 1. tűzgombot, majd a joy mozdításakor passzol emberünk a karral kijelölt irányba. Ha a joy közepén áll, menetirányba passzol.

Lövés: A csuklóból lövéshez nyomjuk le a rövid időre a 2. gombot, s közben a karral állíthatjuk az irányt. Ez pontos, de gyenge lövést eredményez. A tűzgomb hosszabb lenyomásával erősebb és pontatlanabb lesz lövésünk.

Kapáslövés: A passz után a 2. gombot röviden megnyomva a korongot kapó játékoskal azonnal lehetünk.

Drop Pass: A kart toljuk a mozgással ellentétes irányba, majd nyomjuk le az 1. gombot

Lövőcsel: Tartsuk lenyomva a 2. gombot, majd mielőtt lőne játékosunk, nyomjuk le az 1. gombot.

Sorcser: Tartsuk lenyomva mindkét gombot, s a következő sor jön a pályára.

Védekezés:
Ember váltás: Az 1. tűzgombra a koronghoz legközelebbi játékos irányítását vesszük át.

Szerelés: 1. tűzgomb.
Gyorsítás: 2. tűzgomb. Ilyenkor bár gyorsabb lesz emberünk, de könnyen elkorcsolyázik a korong mellett.

Ákaszítás, bodicsek: Mindkét gomb egyszerre.

Betetőzés: Amikor ellenfelünk kapura lő, nyomjuk le mindkét gombot egyszerre.

Egyéb lehetőségek:
Sorcser: Amikor áll a játék, a hazai csapat az F1-F4, a vendég pedig az F5-F8 gombokkal cserélhet sort.

Kapus le: Ha ellenfelünknek kiállítás következik, lehívhatjuk a pályáról a kapust. Hazai csapatnál ezt az F9-cel, vendégnél az F10-zel intézhetjük el.

Visszajátszás: Az R billentyű lenyomására egy videomagnó kezelőgombjal jelennek meg, melyel az utolsó pillanatokot kockáztathatjuk ki.

A játékosainkat irányíthatjuk egerrel is. Ekkor a bal és jobb gomb helyettesíti a két tűzgombot, az eger tologatása pedig az irányokat. Ez persze kényelmetlen, hiszen egy íróasztal is meglehetősen kicsi hozzá. Billentyűzetben a numerikus gombok jelentik az irányokat, az ALT és szökőz pedig a két tűz.

A játék az elődhoz hasonlóan nagyon nehéz. Az első meccsem a Keleti Válogottal úgy kikaptam egy



Ebben az időpontban még minden lehetséges.

középcsapattól, hogy még gólt sem sikerült ütönni. Az biztos, hogy a két gomb megfelelő használatához figyelem és kitűnő reflexek szükségesek. Némi kínlás után azonban már fantasztikus élményben lesz részünk.

Lapzárta: Erkezett a hír:

Eastern All Stars - Anaheim 3 - 3

576 KByte ÉRTÉKELŐ
KIALDJA: **NHL HOCKEY '95** ELECTRONIC ARTS

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
82%	82%	82%	82%

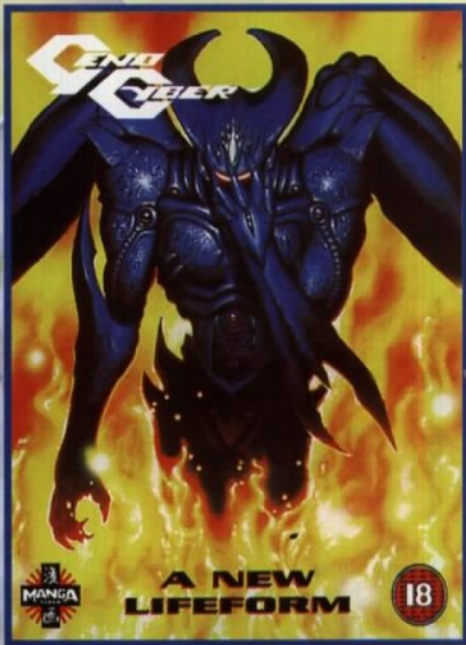
ÖSSZHATÁS 82%

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 10MB	VIDEO: SVGA	CPU: 386		
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND	ADLIB

Konichiva! A MANGA elég keményen zárta az 1994-es évet és ugyanilyen keményen kezdte a 95-öst, hiszen három új Cyberpunk-horror sorozatot jelentetett meg párhuzamosan. Mindhárom sorozat 3 epizódból áll, az első két rész már mind-egyikből kijött, a harmadik februárban esedékes. En kezdésnek a GENOCYBER történet első két epizódját választottam, a másik, AD POLICE című sorozat a jövő hónapra marad. Ezt követi majd a CYBER CITY OEDO 3 "felvonásának" az ismertetése.

Különös laboratórium. Egy ember, akinek világmegváltó tervei vannak. Egy ősi energia, amit CHI-nek hívnak. Egy robbanás. És ez nem a klasszikus Frankeinstein! Dr. Morgan hosszú, titkos kutatások után bejelenti, hogy képessé vált az eddig kézbentartathatatlan és felfoghatatlan misztikus energia, a CHI kontrollálására. Egy olyan gépet épített, amely ezzel működik - a neve MANDALA. Ennek a gépnek a segítségével a doki olyan életformát tud létrehozni, amelynek elképzelhetetlen lehetőségei vannak - ennyit tudunk meg a film elején bejátszott video-felvételből, ami után a történet jónéhány évet ugrik előre az időben. A főszereplők egy különös néma kislány, ELANIE, aki láthatóan rendelkezik

valamilyen furcsa energiával. A levegőben hámazza a naranccsot és így lövi kis barátja, Rat szájába. A történet akkor vet cigánykereket, amikor megindul a véres hajsz ELANIE után és kiderül, hogy ki is ő valójában. Innentől kezdve úgy hullanak a fejek, mit a kalász aratáskor és annyi a vér, hogy a DOOM hozzá képest kimenős papagály. Kiderül, hogy a jó doki laborja nem véletlenül robbant fel és az is, hogy sokan kíváncsiak a GENOCYBER titkára. A főgonosz a saját lányából is szörnyet csinál, aki azonban mégsem elég erős ahhoz, hogy legyőzze ELANIE földöntúli képességeit. A két keleti mutáns ügynök pedig csak arra jó, hogy újabb hullákkal gyarapodjon az amúgy is népes háló. A GENOCYBER a három sorozat közül a legkevésbé Cyber, inkább horror/fantasztikus stílusú. A 10-es listán erős 7-esnek értékelem.



MANGA

Majdnem elfelejtettem mondani, hogy a GENOCYBER az első olyan MANGA, amelyben néhányszor computer által generált képeket is láthatunk, melyeknek a rajz-filmmel való mixelése egészen fantasztikus álombéli hatást kelt. A második részben ugyanolyan magasszintű élményben lesz részünk, mint az előzőekben. A történet ott tart, hogy a háború következtében HONG KONG tökéletesen megsemmisül (egyszerűen képtelenek lesznek az ANIME művészek arról, hogy filmenként egy-egy nagyvárost a porig romboljanak). ELANIE, vagyis a GENOCYBER egy új vidéken éldegél, amelyet sajnos szintűgy elér a háború. A kislány teljesen átváltozik barátai halála láttán (az olyan jelenetek, amikor egy helikopter lekaszabol pár embert természetesen finoman le vannak lassítva) és könnyörtelen öldöklést hajt végre a katonák között. Ekkor az Egyesült Nemzetek, hallva a különös lény támadását, a helyszínre küldik szuper-anahajójukat, az ALEXANDRIA-t, közben egy repülő kimentti a normálisan visszaváltozott ELANIE-t. Az anahajón van néhány tudós és egy cyborg-harcos is a VARJANOID (egy olyan cyborg-lény, amelyet a hajón tartózkodó kutatócsoport kíván bevetés közben kipróbálni). A tudósok

természetesen elveszítik a kontrollt a cyborg felett, aki megmagyarázhatatlan módon megtámadja a gépet, amelyen a kislány utazik. A hajó kimentti ELANIE-t - s azzal, hogy a két lény egy fedél alá kerül, elindul a mindent elsöprő véres küzdelem. De hogy ennek mi lesz a vége, az már csak a harmadik részben derül ki.

Mindhárom sorozat, de a GENOCYBER különösen, a technika rémálommá fejlődésére és az ember-gép ellentétre épül. Cyborgok, computerek és fegyverek állnak a közép-pontban, mutáns démonok száguldoznak ezekben a teljesen kifacsart jövőképekben. Persze egy MANGA rajongó sem akar ott élni, de kívülről azért jó nézni ezt a világot. Sokkal jobb mint azt nézni, ahogy egy ál-macho időzsaru palli percnként spárgába ugrik (az inkább James Brown asztala, nem?).

Martin





Hónapok óta többször is olvashattatok már a konzol rovat hasábjain a SEGA legjobb csúcs-gépéről, a SATURN-ról. Végre 1994 decemberében megérkezett Magyarországra az első darab, amelyet természetesen az 576 KBYTE hozott

megvenni a SATURN-t, ami egy átlag-embernek kissé borsos ár - éppen ezért még legalább 8-9 hónapot kell várni az olcsóbb verziókra. Sőt, a japán masinához még egy 110/220 voltos átalakítóra és egy speciális SCART csatlakozóra is szükség van, nem beszélve egy NTSC-rendszert támogató televízióról.

A SATURN egy igazi 32 bites konzol, amely végre szinte 100%-os játéktérmi konverziók megjelenítésére képes. A játékok CD formátumúak, de van a gépen egy cartridge bemenet is (ide illeszthetők a SAVE kártyák, de a jövőben újabb bővítő cartridge-ok is kijöhetnek, pl. 32X konverter). Ezenkívül audió CD lemezek, grafikus CD-k és extended grafikus CD lemezek is lejátszhatók rajta. Alapfelszerelésben a SATURN-

SEGA

tehető a legvadabb és legtöbb gombot igénylő stuffok megírása előtt. Mint már mondtam, a gépet csak a saját zsinórjával tudjuk TV-re vagy monitorra kötni és ezen a bemeneten kívül csak egy MPEG kiegészítő-hely van a hátoldalán. Ez a

A JÁTÉKGÉPEK JÖVŐJE!

SEGA SATURN

A JÖVŐ JÁTÉKGÉPE!



be azért, hogy ELSŐKÉNT mutathassa meg nektek ezt a csodás masinát. A SATURN-t először Japánban dobták piacra (nekünk is japán verzióknak van) november 22-én és már az első nap 200 ezer darabot adtak el belőle! Biztos források szerint azonban másik 300 ezer darabot tettek félre arra az időpontra, amikor a SONY kihozza majd a saját gépét, a PLAYSTATION-t (ez időközben meg is történt, hiszen Tokióban 1994 december 3-án a boltokba került az évszázad másik legjobb konzolja.) A háború elkezdődött!

A SATURN-nal kapcsolatban az első kérdések biztosan az árával kapcsolatos. Nos, hogy a nagyközönség által is elérhető amerikai vagy az európai változat mennyibe fog kerülni, azt még senki sem tudja. Jelenleg a gépet Japánban 44.800 yenért árulják, ami 300 fontnak felel meg. A német "szürke" importőröktől viszont 1300 márkáért tudjuk



● PANZER DRAGON - SATURN

hoz a SEGA egyik legizgalmasabb játéktérmi gépének, a VIRTUA FIGHTERS-nek (a nagyobb játéktérmeiben megnevezitek élőben is) az CD átiratát és egy irányítópaddat adnak, amelynek végre igazán hosszú a zsinórja (a profi játékosok tudják, hogy ez néha milyen fontos). Kapható még a géphez plusz irányító, "karos" joystick, egér és S-Video zsinór is. Tavasszal jelenik meg a billentyűzet, a disc drive és a hard-disc is, amelyekről azonban a SEGA nem adott még ki semmilyen információt. A géphez adnak még egy apró elemet is, amely beépített naptár és óra miatt szükséges.

A SATURN irányítója igazi mestermunka. Lényegében egy nagyon jó méretű 6 gombos joy, amelynél az SNES irányítóhoz hasonlóan a felső élre plusz két gombot raktak. Így a START billentyűvel együtt 9 gomb áll a rendelkezésünkre - nincs akadály

FULL MOTION VIDEO lejátszó-egység szintén tavasszal kerül a boltokba. Ha nem rakunk játékot a gépbe, akkor bekapcsolás után a CD lejátszó tetszetős kezelőpultja jelentkezik be, amelyből át tudunk lépni a nyelv-választó menübe. Óriási dolognak tartom, hogy a SATURN-t japán, német, spanyol, angol, francia és olasz módban is tudjuk használni. A CD zenehallgatás alatt még arra is van lehetőség, hogy véletlenszerűen mozgó rendeltetű polygon űrhajó-animációban gyönyörködhesünk. Természetesen a beállításokat elmenti a gép a beépített SRAM-jába és a játékkállások kimentésére is lehetőség van. A géphez további SRAM kártyák csatlakoztathatók, így a mentési lehetőségek lényegében korlátlanok.

Nekünk ebben a pillanatban egy játéknak van a géphez, így nem merek túl messzire menni a következtetésekkel. A VIRTUA FIGHTER csodálatos, de a további játékokról bemutatott képek is elképesztőek. 1995 márciusáig több mint 20 játék fog megjelenni, köztük egy új SHINOBI epizód, egy flpper, egy autóverseny és egy fantasztikus sárkány-szimulátor, melynek PANZER DRAGON a címe.

A SATURN-ban 2 darab SH2-es chip dolgozik, egyenként 28.6MHz-en, 25MIPS-es sebességgel (25 millió adat-kalkuláció másodpercenként), de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a két chip nem működik egyszerre. Az alap grafikai felbontás 320x224, a 16.7 millió színűl egyszerre 1024/2048 lehet a képernyőn. A PCM zenének 32 csatornánál hallgathatjuk, az FM muzsikák maximálisan 44.1KHz-en szólnak. A CD meghajtó dupla sebességű. A SATURN NEM KOMPATIBILIS a MegaDrive kártyás és CD-s játékaival.

Martin



● SHINOBI EX - SATURN

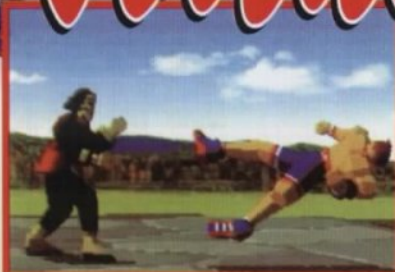
GA

Akár mikor voltam a VIZARD'S játéktérben, mindig volt egy-két tag, akik tátott szájjal bámulták a hatalmas képernyőjű és elképesztő kiállású VIRTUA FIGHTER automatát. Kicsit túlzásnak érzem azonban a "bedobandó" zsetonok számát, ezért

amit a SATURN tud, az majdnem a tökély (jelenleg egyetlen gép szárnyai csupán túl, mégpedig a SONY PLAYSTATION, amelyről, amennyiben addigra megérkezik, következő számunkban már olvashatók)! A 99%-os konverziót a SEGA belső csoportja, az AM2 készítette - akárcsak az eredeti automatát. A VIRTUA FIGHTER egy olyan egyedülálló verekedős játék, amely elsőként modellezi élethűen a 3 dimenziós látványt. A harcosokat a térben mozgathatjuk, a gép pedig folyamatosan követi az akciót, mintha csak egy operatőr szemszögéből látnánk mindent. A szereplők forradalmi módon polygonokból épülnek fel (tehát "vektorosok"), fényforrásos árnyékolással. A hátterek ezzel szemben fantasztikus bitmapes képek. A körülbelül 1200 polygonból álló karakterek animációja tökéletes, de olyan módon, amelyet csak és kizárólag a VIRTUA FIGHTER-ben láthatunk. Megmagyarázom: ha például lépünk és ütünk egyet, akkor az embe-

sokkal élethűbbek - még a kedvencem, az SF2 sem versenyezhet velük ilyen szempontból. A kisebb termetű karkaterek tényleg apróbbakat lépnek, de gyorsabban, a nagyobbak viszont szépen lendületet vesznek. Egy-egy pofonosorozat közben szépen "rezeg" a pallik feje, a "gyomorra ugrások" közben pedig begörnyednek a fájdalomtól. Ami még nagyon fontos, hogy a VIRTUA FIGHTER irányítását tekintve egy 2 dimenziós játék, s csak egy-két speciális mozdulatnál változik meg a játék "stíja" - tehát soha nem fogunk elkeveredni az irányokkal.

A VIRTUA FIGHTER másik érdekessége a folyamatos kameramozgás. Ezt a látványt ilyen sebességgel más gép nem tudja nyújtani, csak a SATURN (nómege a PlayStation). Az operatőr egyfolytában közelít, távolodik, hogy mindig megtalálja a legjobb szöveget. MINDIG úgy áll be, hogy mindkét szereplőt tökéletesen láthassuk - ez nagyon fontos mondjuk két játékos esetén.



A győztes menetek végén viszont extrém állásokból - felülről, alulról - is meglekintethetjük a bunyó utolsó másodpercét, így az esetleges szuper-befejező támadásaink sokkal jobban néznek ki.

A szereplőket három alapmozdulattal irányíthatjuk: ütés, rúgás, védekezés. Természetesen további kombinációk és speciális mozdulatok is léteznek (szereplőként mindennel együtt kb. 20), sőt még mindenkit elsősorú kombókat is összehozhatunk. A speckókat nem az irányító tokergetésével tudjuk beadni, hanem általában valamilyen gomb-irány kombinációval. A VIRTUA FIGHTERS-ben 8 szereplő közül választhatunk, de egy játékos módban vár ránk egy főellenfél, DURAL is. A bunyó közben veszett CD zenéket és kristálytisza hangokat hallhatunk. A gép a budapesti 576 SHOP-ban tekinthető meg.

Martin

● Egy mindent elsöprő „combo” eredménye.

nem volt alkalmam arra, hogy hosszabb időn át teszteljem ezt a csodálatos SEGA masinát. Most azonban megérkezett szerkesztőségünkbe a SEGA új és első igazán játéktérmi szinvalat előállító 32 bites gépe a SATURN, amelyen az első hozzáférhető játék a VIRTUA FIGHTER.

Jól tudjuk, hogy milyen fontos az az első pár játék, amelyet egy új gép piacra dobásakor adnak ki. Ezek alapján dönt ugyanis a vásárló, hogy hazavigye-e a már meglévő masinát mellé ezt az újdonságot - magyarul érdemes-e beruháznia. Kicsit elfogult vagyok ugyan, de szerintem éppen ezért haladók például a CD32, mivel még mindig nem acták ki rá azt a programot, amely minden vásárlót elsőre meggyőzne a gép lehetőségeiről (a tucatszámú Amiga átírat csak időhúzásnak tűnik). A SEGA ezért óriási örökkel a VIRTUA FIGHTER mellett döntött, amelyet rövidesen a másik császár, a DAYTONA USA fog követni, egyik ámulatból a másikba ejtve a vásárlót. Tényleg érdemes gyűjteni és megvárni a gép árszállítását, mert

● A „zuhanórúgás” nagyon hatásos fegyver.

rünk ÜTEMRE hajtja végre a Joy-jal beadott utasítást. MEGLENDÍTI a kezét, VILLÁMGYORSAN bever egyet aztán láthatóan lassabban húzza vissza, mintha csak egy élő boksz-követítést látnánk. El tudjátok képzelni, hogy egy köríves rúgásnak VÁLTOZÓ sebessége van a játékban, a dobásoknál pedig tényleg gyorsabban zuhan az ember, mint amikor megemelték? Ezek a 3 dimenziós szereplők



● Ime három különböző dobástíjta. A változatosságra igazán nem lehet panasz.

32X

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ!

SEGA

E havi számunkban igazán megpróbálók a SEGA rajongók kedvére tenni, hiszen mind a két tűzforró SEGA gépet bemutatunk nektek. A MEGADRIVE óriási karriert futott be Amerikában és Európában, de az egyre-másra megjelenő új generációs gépek tudásával (3DO, JAGUAR, PLAYSTATION, SATURN) már nem tudja tartani a versenyt. Mi legyen hát a kedvenc gépünkkel? Dobjuk el egy ismeretlen új kütyű miatt? A SEGA is érezte, hogy ez nem megy, ezért piacra dobott egy olyan bővítőt, amellyel az öreg MD a 32 bites csodák

közébe férközhet. Mivel a "nagytestvér", a SATURN ára jelenleg még eléggé borsos (és nincs is belőle európai verzió), ezért a magyar vásárlók

figyelmé is inkább a 32X felé fordul. Ez az a gép, amelyet régebben MARS-ként emlegettem nektek, de az utolsó pillanatban új nevet kapott. Lényegében a 32X a kisebb pénzű vásárlóréteget célozza meg, azokat, akik nem megszállottként hajtanak az újabb és újabb masinákra és nem kívánják kidobálni régi kedves játékaikat. A SEGA először nem is akarta a 32X-et kihozni a legnagyobb "vadászmezőre", a japán piacra - a SATURN miatt - és szinte kizárólag az amerikai és az európai konzolosokra épített. Végül is még karácsony előtt a boltokba került az a 32 bites kiegészítő, amely végre újabb távlatokat nyit meg a kissé már koros MEGADRIVE előtt. A 32X szinte az első perctől fogva kapható az 576 SHOP-ban - jelenleg 3 játék létezik hozzá: DOOM, VIRTUAL RACING DELUXE, STAR WARS ARCADE. Az idén újabb 40 programmal bővíül majd a sor, melyek közül szinte mind valamilyen formában a 32X 3 dimenziós megjelenítő képességét igyekeznek kihasználni.

A 32X külsejével tökéletesen igazodik a sokak által kedvelt MEGADRIVE designhoz. A gépet a játékkártya-nyílásba kell betenni, ezáltal a MD "együttműködik" a bővítővel.

Minden gond nélkül illeszthetjük akár az I-es, akár a II-es típusú géphez, hiszen a csomagban megtaláljuk a bővítő és az alappép összekötéséhez szükséges speciális kábelt, az elektromos "áthúzást" gátló fém alátétet és egy műanyag keretet a MD II-es típusához. Az illesztés után a 32X elfogadja a normál MD kártyákat is, így nem kell többször szétcszészni a rendszert. Ha MEGA CD meghajtónk is van, a 32X azt is kezeli, és természetesen a jövőben megjelene

már nem a MD-ot kell a televízióhoz kötni, hanem a 32X-et (MD II-es A/V zsinór is használható). A bővítőnek saját hálózati adaptere is van, ezt a MD mellé pluszban csatlakoztatni kell.

A 32X jelenleg valamivel 30 ezer forint alatt kapható. A 32X játékok már 256 színűek és mérföldekkel jobb audió élményt nyújtanak. Ideje volt már ezt a csorbát is kiküszöbölni, hiszen az alap MD hangban jóval elmarad az SNES mögött.

A 32X játékok körülbelül 10 ezer forintba kerülnek, lényegében nem drágábbak, mint a rendes kártyák.

A 32X-ben 2db HITACHI 32 bites RISC processzor van, melyek 23 MHz-en ketyegnek. Többek között új a grafikus chip is, amely 50 ezer polygon/sec mozgására képes. Az SNES-hez hasonlóan a 32X tudja a hardware sprite kicsinyítést/nagyítást/forgatást és a texture mapping ábrázolást is. A színpaletta 32768 színből áll, melyből egyszerre 256 lehet a képernyőn. Mivel a két gép együtt dolgozik, így a MD videó és audió lehetőségei a sokszorosára nőttek.

A 32X-ben 8 bites PWM hangchip van, 44 KHz-es, amely tökéletes Q-SOUND hatáseltésre képes (Ez a Q-SOUND azt a bizonyos 3 dimenziós hanghatást jelöli, amikor a megfelelően elhelyezett sztereó hangszórók segítségével érzékeljük a hangforrás mozgását, irányát). Végül is a technikai adatok nem sokat mondanak, hiszen a felsoroltaknál jóval több van a masinában. Amit kapunk a 32X beiktatása után, az több szín, a jobb hang és a profi 3 dimenziós mozgatás. Egy új, 32 bites világ. Ja, és kezdésnek ugye ott van a DOOM, amiért már magában érdemes megvenni a masinát!

MARTIN



majd a speciálisan 32X-re tervezett CD-s játékok is. A rendszer azonban még mindig nem versenyezhet a 32 bites CD-s gépek elérési sebességével, hiszen a MCD sajnos csak szimpla sebességű. Nagy előny viszont, hogy a digitalizált video jeleneteket tartalmazó játékok is 256 színűek lesznek majd. Az alapszerelésben a géphez egy speciális RF kábelt adnak, hiszen itt

DOOM

Hamár a gépet bemutattam, úgy illik, hogy a játékokról is írjak egy kicsit. Elsőként mindjárt a DOOM-mal kezdenék, mindenki



kedvencével, amelyet a 32X segítségével már a MEGA-DRIVE-osok is élvezhetnek. Szerintem ez a konverzió annyira jól sikerült,

hogy csak miatta is érdekes megvenni a gépet (ugye Gabikám?).



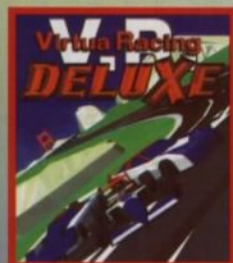
Kicsit nehéz helyzetben vagyok, hiszen mindenki azt kérdezi, hogy mi a különbség a PC-s és a 32X-es DOOM között. Mivel nekem egy DX2-esem van (és azon már olyan gyors a program, hogy néha azt sem tudom, ki-kivel van) fogalmam sincs, hogy egy 386-oson hogyan fut a játék, de körülbelül egy szinten lehetnek. A 256 szín megteszi a magáét és egy jó nagy TV-n A/V zsinórral nézve tökéletes a látvány, nem beszélve arról, hogy a fordulások közben egyáltalán nem akadozik a

hátter. A játékban ezúttal 15 pályán kell végigmenni, amelyek kissé át lettek dolgozva a PC-s verzióhoz képest. Általában a falak mintájában és egy-két apróságban van különbség. A grafika és a hang csodás, de mivel nem lehet állást menteni, ezért az összes pályát egy nekifutásra végig kell csinálni a teljes sikerhez (kezdeni bárhol lehet). A pályák alaprajza alig tér el a PC-s térképektől.



VIRTUA RACING DELUXE

Amíg nem kaptam a kezem közé a VRD-t, addig el sem tudtam képzelni, hogy mi a fene miatt DELUXE ez a játék. Hát a nor-



mál MD verzióban is ott lapult az új polygon-gyorsító chip, már az is eszméletlenül jól húzott, akkor meg mi a különbség? Az-

tán amikor bekapcsolás után a gép dögös hangon bement a program a címét, megérttem a 32X előnyét.

A VRD óriási előnye a MD verzióval szemben a 256 szín miatt jön ki. A háterek ugyanis gyönyörű képek - hegyek, felhők - melyek előtt fantasztikusan mozog a



vektoros táj. Mivel itt már 3 kocsi közül választhatunk (Formula, Stock, Prototype), háromszorosára nyúlik a kazetta "élettartama", és az már csak csemege, hogy

van két új pálya is. A 7 sebességes manuális és az automata váltó választási lehetőség megmaradt, a 2 játékos opcióval együtt. Persze a 32X egy kicsit jobban bánik az osztott képernyővel, mint a MegaDrive. A játék írtó gyorsan váltja a VIRTUA nézeteket és az INSTANT REPLAY funkció is nagyon látványos a kombinált grafika miatt. A TIME ATTACK opció kikérésével begyakorolhatjuk a pályákat és a kocsik különböző viselkedését is tesztelhetjük.



STAR WARS ARCADE

Szinte biztos voltam benne az ECTS-en tett látogatásunk óta, hogy a SEGA kezé-



lábát fogja törni azért, hogy mielőbb kiadja a SWA 32X verzióját. A WIZARD'S-ban megnézhetitek nagyban a gépet - szerintem tényleg maradandó élményt nyújt. Érdekes módon London-

ban sikerült 3 nekifutásból végigmenni az autómán, a 32X verzióval viszont sehogyssem boldogulok. Szóval a játék még tesztelés alatt van.



A játékban végső csapást kell mérnünk a Birodalomra, amelyet 2 módozatban tehetünk meg. Az egyik az eredeti játéktermi verzió, kevesebb pályával, a másik a speciális 32X változat, jóval nehezebb kivitelben. Ha egyedül játszunk, az X-Szárný vadászunk mindig középre lő. Ha ketten küzdünk, akkor az egyik személy a pilóta, a másik a lövész, egy plusz célkereszttel. Vannak proton torpedóink is, melyeket

a célpontok befogása után tudunk kilőni. Ezen kívül gyorsítani és lassítani lehet. A 32X egyik legnagyobb előnye a fantasztikus polygon mozgató képessége, ezért tucatnyi vektoros játékot írnak rá. A SWA-ban a sebesség az, ami megkapó, hiszen még 3-4 csillagrombolóval a képernyőn sem lassul az akció. A grafika nagyon látványos, de az idő-limit miatt állati nehéz a játék.



SUPER BOMBERMAN 2

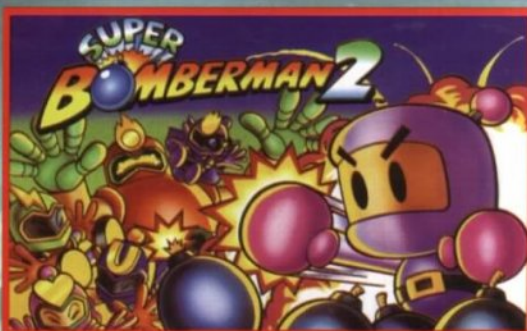
BOOM! BOOM! Shake the room...mondja a rap-féna, hiszen nincs annál jobb, amikor pár apró bombával és némi logikával órákon keresztül el lehet szórakozni. Ehhez még tűzserénznek sem kell menni, elég megvásárolni a japán SNES játégyártás egyik legújabb gyöngyszemét, a SUPER BOMBERMAN 2-t, a HUDSON SOFT termékét.

Kis szkfanderes hősünk, a RÖBBANTÁSOK KIRÁLYA visszatért, hogy a BOMBERMAN-ban átélte kalandok után a Földön teleped-



jen le. Az utolsó pillanatban kapja a hírt, hogy valakik már megelőzték - 4 ördögi robbantó érkezett a bolygóra egy kis bulizás céljából. MAGNES Bomberman, ÓRÚLT Bomberman, AGYAS Bomberman és a szupersexi CSINI Bomberwoman azért jött ide, hogy egy hatalmas robbanással ünnepelejk az új évet. A MULTI-TAP adapter,

amelyet a szerencsésebbek az előző résszel együtt vásároltak meg, itt is használható, így akár 4 játékos is szórakozhat egyszerre - együtt vagy egymás ellen. A játék fantasztikusan szórakoztató és ezt most tényleg komolyan mondom. A legfontosabb újítás az előző résszel szemben, hogy most már borzasztó sokat kell gondol-



kodni egy pálya megoldásához, nem elég a pusztá ügyesség. A 11 új pályán jól meg fogunk izzadni a kapcsolók és a többi trükkös meglepetés miatt. Új tárgyakat is használhatunk, speciális kesztyűt, pattogó bombát, miegymást. CSAK profiknak ajánlom a játékot, mert rendkívül nehéz - de pont annyira király is!

LION KING

Most már megígérem, hogy ez lesz az utolsó LION KING cikk az újságban, de hát tudjátok, hogy van ez... A MegaDrive és a különböző számítógépes átiratok után megjelent a SUPER NINTENDO verzió is, amely szerencsére semmiben sem marad el a MD mögött. Ezt azért tartom fontosnak megemlíteni, hiszen legutóbb az Aladdinál volt hasonló a helyzet: kijött a brilliáns MD játék, utána pedig a teljesen eltérő SNES változat, amely sem grafikájával, sem zenéjével nem közelítette meg a rajzfilm hangulatát.



A sztoriról felesleges írni, hiszen biztosan mindannyian láttátok már a filmet. A DISNEY grafikusai több mint 2000 kockányi animációt rajzoltak a játékhoz és a fimzenéket is igyekeztek a maximális valóságussággal elkészíteni, beleértve Tim Rice és Elton John dalait is. Az SNES kártya 24 megás és 10 pálya van benne, plusz a bonusz játékok. Az irányítás nagyon kézreeseik, hiszen a már számtalanszor bevált "fejreugrás" módszerrel kell megküzdeni ellenfeleinkel. Végig Simba-t irányítjuk, de a bonusz részekben Timon és Pumbaa a főszereplő. Külalakjában nagyon eltalált lett ez a LION KING változat, hiszen a 265 szín és a



szuper zenék miatt az SNES verzió megelőzi a MD-t. A magánvéleményem az, hogy a játék inkább a fiatalabbaknak való, éppen ezért nem kívánom túldicsérni - én már túl nagy ló vagyok az ilyen Disney mókákhoz.

PITFALL

Nagyon vártam már ezt a játékot, hiszen kb. 10 évvel ezelőtt kaptam meg karácsonyra, egy Atari 2600-as konzol mellé. Igaz, hogy akkor még csak 4 színű volt 2 csatornás hanggal, de még így is hónapokig nyújtott szórakozást. Oh, a régi ACTIVISION stuffok C64-en! River Raid, miegymás... De akkor még minden meg volt...

...Most már 256 színben pompázik a játék és nem Atarin, hanem SUPER NINTENDO-n lehet lejátszani. Bocs, van MegaDrive és Mega CD verzió is, de azokról majd a következő számban fogok írni, kicsit bőveb-



ben. Ezért most inkább általános ismertetőt adnék csak, hiszen 1/3 oldalon szinte lehetetlen írni erről a csodás játékról. A sztori a régebben megjelent összes konzol változat összegyűréséből készült, melynek lényege, hogy többféle feladatcsoporthal is meg kell birkózni. Hősünk egy kölyökképző Indiana Jones-szerű figura, akivel a dzsungel mélyén kell kincseket keresni. Fákra kell mászni, futni, lengeni, bungee-t ugrani, úszni, gördeszkázni és csilllével utazni - ez eddig kizárólag ügyességet igényel. Fegyverként ostort, parittyát és bumerángot használhatunk. A Maják dzsungelje 12 pályára oszlik, melyek nem sorban kapcsolódnak egymáshoz, ez több



különböző megfajtást sejtet! Ellenfeleink krokodilok, jaguárok, vadállatok, csontvázak és bizarr ősi csapdák -mindehhez csodálatos grafika társul, amelyből a jövő hónapban újabb ízelítőt kaptok (de ott már a MEGADRIVE verzió tesz a főszereplő).

Martin

Hullámvasút



Vajon ide is térjenül a zümi?



A kis krokó nem akallóly



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Évek óta ígérgetik nekünk, hogy: "jön a videojátékok következő generációja". A 3DO és az ATARI biztosítják a vásárlókat, hogy az ő gépük a következő generáció. A SEGA a MEGA-DRIVE-ot tartja annak. De ha az nem is, akkor a MEGA CD és a 32X biztosan a következő lépés. Legalább is addig, amíg a SATURN meg nem érkezik. De miért nem kérdeznék meg minket? Miért kell hogy a következő lépcsőfok egy méregdrága újabb berendezés legyen? A NINTENDO óvatosságot követve utánahelyett, hogy minden félévben egy újabb gépet jelentett volna meg, inkább a már meglévő rendszerre készült játékokat fejlesztette a tökély szintjére. Ennek az eredménye a DONKEY KONG COUNTRY, amely tényleg a KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓT képviseli soha nem látott grafi-

Diddy személyében. A két suhanc békésen ideégett a dzsungelben, amikor is egy napon felfedezték, hogy a házuk alatt levő banánraktárat valaki kifosztotta. Természetesen rögtön tudták, hogy a gaztettet csak King K. Kool, az óriás krokodilkirály követhette el. Elidültak hát, hogy a szízetet végigjárva visszaszerezzék jogos tulajdonukat.

...Á LA MARIO

Kezddéskor 3 féle stílus közül választhatunk, de ezek közül egyik sem tartalmazza a klasszikus két játékos formát. A DKC-ban fantasztikusan jól működő "csapatjáték" váltja fel az eddig megszokott 2-játékos opciót, ami egy újabb bizonyos nyitka a program kor-szakalkotó mivoltára. Az első lehetőség (ONE PLAYER), amikor egyedül megyünk,

DONKEY KONG COUNTRY



kájá-
v a l ,
hangjáv-
val, játsz-
hatóságá-
val és az ál-
tala nyújt-
tott totális
élvezettel. És
ezt egyszerűen
csak be kell dugni
az SNES konzolba. Minden
extra nélkül. Egyszerűen.

DONKEY KONG COUNTRY

Sokszor és sokat lehet olvasni a játékokkal foglalkozó lapokban egy bizonyos "renderelés" fogalmától. Hogy ez mi a manó valójában, azt viszont sokan nem tudják. Valami grafikai trükk lehet, amivel csodás figurákat lehet a képernyőre varázsolni. Nos, elég egy pillantást vetni a DKC 3D-s, plasztikus, szinte már kézzel tapintható szereplőire és máris világossá válik,

hogy mi az a renderelés. A NINTENDO a RARE Ltd. céggel karöltve elkészítette a videojáték-történelem legtekélyesebb 3 dimenziós grafikáját, amely vita nélkül veri az ÖSSZES eddigi létező gép ÖSSZES eddigi játékában látottakat. A 32 biteseket is, a 64 biteseket is és a legtöbb játéktérmi gépet is. Ez a 32 megás kártya minden SUPER NINTENDO tulajdonos álma és bátran kijelentem, hogy a játékosok 99,9%-nak maximálisan pozitív a véleménye róla. Ez az első olyan konzoljáték, amely az ACM (Advanced Computer Modelling) technológiát alkalmazza, amelyet a híres SILICON GRAPHICS gépekkel készítettek.

A MAJOM VISSZATÉRT!

Donkey Kong immáron 10 éves múltat tekint vissza, hiszen körülbelül akkor jelent meg az első kalandja a játéktérmeben. 1994-ben a NINTENDO méltó módon ünnepelte a születésnapot ezzel a 7 fő részre és tömegtelen pályára osztott játékkal. A főszereplő Kong egy társat is kapott, méghozzá unokatestvére,

ilyenkor mind a két majmot mi irányítjuk. A két játékos formából kettő is van, az elsőt (TWO PLAYER CONTEST) külön-külön kell teljesíteni a pályákat. Amikor az egyikünk elveszt egy életet vagy megold egy pályát, akkor a másik játékos következik. A harmadik lehetőség a TWO PLAYER TEAM, ahol egymást segítve kell haladni. Ilyenkor lényegében az elől haladó szereplő viszi a primet, de bármikor át tudja adni a stafétát a társának az A gombbal (akár-



csak az 1 játékos módban), így jön létre a csapatmunka. Ha az egyik szereplőt elvesztenénk, a DK feliratú hordók széttörésével vehetjük fel társunkat. A két majmi alapvetően különbözik egymástól, ezért a pályákon az optimális szerepléshez gyakran kell váltogatni őket. Ezzel máris egy csomó stratégiai elem kerül az amúgy is tökéletes játékba. A DKC felépítése szinte teljes egészében a sikeres Super Mario World című játékra épül. Egyellen cél van csupán, hogy eljussunk a kijáratig. Ha széttörjük a felpályát jelző hordót, életvesztés után nem kell előlről kezdeni a szintet. Az ellenfeleket legegyszerűbben a fejükre ugrással lehetjük ártalmatlanná. Van néhány állat, amelyeknek praktikusabb nekigurulni, a különböző hordók felvételével, cipelésével és elhajításával újabb extrák érhetőek el és a "futás" használata is tovább bonyolítja a játékot.

DONKEY ÉS DIDDY

Donkey a nagyobb darab majom, éppen ezért lassabb és kisebbet ugrik. Tehát ha magasabb helyekre akarunk feljutni, Diddy-t válasszuk, mert ő fürgébb, plusz jobban rugaszkodik el az ellenfelekre pattánva. Ha azonban va-

l - melyik kajakosabb állattal kerülünk szembe, mint például Krusha, a kék dínó vagy Klump, a katona alligátor, akkor a kismajom elég szerencsétlenül viselkedik, ugyanis "hátrapattan" a pali fejről - és ez leggyakrabban halállal szokott végződni. Vannak olyan ellenfelek is, mint például Zinger, a darázs és Rock Crock, a piros fejű krokó, akikre nem lehet ráugrani - őket vagy ki kell dobni egy hordóval, vagy át kell ugrani, vagy például egy pályán (STOP 'N' GO STATION) el kell altatni! Különlegesen idegesítő állatka még Army, a tatu, hiszen nagyon gyors, utánunk gurul és az ő hátára Diddy-vel kétszer kell ráugrani.

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Az irányításhoz 3 gombot kell használni. Az egyik az ugrás (B), a másik a guruló támadás/hordóledobás (Y), ugyanez benyomva tartva a futás/hordó-cipelés, végül a szerepcserre (A). A futást érdemes megszakítani, sőt folyamatosan használni, ugyanis a későbbi pályákon már csak így tudunk a megfelelő magasságokba és távolságokra elugrani. Donkey tud még egy extra dolgot, amit én nem szoktam használni, de mondjuk érdekes lehet: ha lefelé húzzuk a joy-t és megnyomjuk az Y gombot, gorillánk tapsol egyet a földön. Ezzel a módszerrel a kisebb testközlemben levő ellenfelek üthetőek ki. Ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy például Krusha máskárl előttünk egy mélyedésben, minden ilyen tepsolásra egy banán a jutalmunk. Így kis türelemmel még több élet szerezhető.

JÓBARÁTOK

Utunk során kezdetben könnyen, később egyre körülményesebben találhatjuk meg a barátainkat (vagyis az őket rejtő faladákat), akik segítenek a pályák akadályait leküzdeni. Rambi, az orrszarvú minden ellenfelet könnyen kiüt és a titkos bejárásokat is kifejejeli nekünk. Expresso, a strucc hátán nagy távolságokat tudunk majdnem vízszintesen átrepülni, a B gomb nyomkodásával. Winky, a béka szuper magasra tud ugrani és a darázsokat is le tudjuk taposni vele. Enguarde, a kardhal pedig a víz alatti pályákon nélkülözhetetlen, hiszen a hátára ülve a B gombbal ki tudjuk bökni az ellenfeleket.

A HELYSZÍNEK

A fő helyszíneken a már megoldott pályákat pontok kötik össze, melyeken

tetszés szerinti irányba közlekedhetünk. A pályán kezdetben egy krokodil fej van, amelyet annak a majomnak a képe vált fel, aki eljutott a kijáratig, tehát aki teljesítette azt. Három speciális állomás is van: az öreg Cranky, aki hasznos tanácsokkal lát el minket; Candy, ahol a hordóba ugorva az állás kimenthető és Funky, akinek a gépével tetszőleges már megoldott pályára repülhetünk vissza (!). A főellenség (és a szint vége) mindig ott van, ahol a nagy halom banán



Tűzvesztély!



Egy titkos bejárat



És ha ezt hozzávágom?

látható. A "save-hely" általában a szintek közepén van. Ezért ha ezen túlhaladva újabb pályákat teljesítünk, mindig menjünk vissza kimenteni az állást, így lényegében csak a legutolsó főellenséget kell újra csinálnunk. Sajnos, a save-hely mindig csak az adott szintre érvényes, ezért ha az egyik részen például teljesítettük az első két pályát (de a harmadikkal sehogyan boldogulunk), nem tudunk visszamenni menteni az előző helyszínr! Addig kell szenvedni, amíg el nem jutunk a következő save-pontig.



Neddám, cápa!

EXTRA TÁRGYAK

Az árva banánokat érdemes gyűjtögetni, hiszen 100 darab után egy életet kapunk. A banánfüzér jobb falat, hiszen az 10 banánt rejt. A K, O, N, G betűk összeszedésével pedig egy újabb plusz élet szerezhető. Ha megpillantunk egy piros lufit, ázonnal igyekezzünk elkapni, mert ezek egy életet jelentenek, de rövid időn belül sajnos elszállingóznak. Az igaz dolgot mégis inkább a barátainkat ábrázoló aranyszobrok megszerzése. Ha valamelyikből 3 darabot találunk, egy bónusz pályára jutunk. Itt a kis figurák felszedésével 100 darabonként 1

élet a jutalmunk. Ha Expressoval nagyon igyekezzünk, 4 életet tudunk begyűjteni (legalábbis nekem annyi volt a rekordom). Enguarde nálam elég nehezen működött, általában 2 életet tudtam vele összeszedni. Sokkal jobb Rambi, hiszen vele könnyű a szedegetés. A legutóbb viszont Winky, akivel egy menet után 7



életet is meg lehet nyerni, méghozzá nagyon könnyedén: folyamatosan balra és néha felfelé haladva szedjük össze kb. 300 békát. Körülbelül ekkorra jussunk el a pálya bal szélére és az ott található gumira majd a 3 szikladarabra ugorva menjünk ki a bal-felső sarokban levő járaton, melynek a végén egy hatalmas kétszerező szobrot találunk - így könnyedén megvan a 600 béka és még időnk is marad a további szedegetésre. Rambival is megtaláltam az óriási kétszerező szobrot, ehhez a legfelső szikla-soron el kell elügetni/ugrálni a jobb oldal legszéleire, valahol a jobb-felső sarokban bujlik meg.

HORDÓK

A normál barna hordókkal a kisebb ellenfelek dobhatók ki. A TNT-vel a keményebbek és a



titkos járatok. A fémhordó mindenkit kiüt és eldobás után ha visszapatann akár a tetejére állva is haladhatunk. A csillagokkal teli hordó a félpályát jelzi. Az üres tetejű hordó kilő, ha beleugrunk és megnyomjuk a B gombot. Az üres, de csillaggal ellátott hordó egyből további minket.

AZ ÖRÖKÉLET

A DKC az a játék, furcsán hangzik, de nem kell örökélet. Van ugyanis egy trükk, amellyel tetszőleges számú élet szereshető. A legelső pályán 3 lufit gond nélkül felszedhetünk: a házból, utána az egyik pálima tetejéről (Diddy könnyedén felugrik érte), végül egy tit-

kos barlangból, amit Rambi kitör nekünk. A pálya végére összejön a KONG feirat is, ez összesen 4 élet. Akció közben gyűjtsük be az összes banánt, a fák tetején haladva a füzéretet is. Az út 1/3-nál találunk egy Expresso-szobrot is. A második titkos helyen (követlenül az elsőből kijutva mehetünk be Rambival) úgy igyekezzünk, hogy mindhárom hordót Winkynél érintsük meg - így egy arany békát nyerünk. Miután kijutottunk, a második pálya helyett menjünk újra vissza az elsőre. A felsorolt életek újra a helyükön vannak, plusz a béka és mos-



Mennyi banáááán!

tanra már a 100 banán is összegyűlik. A harmadik nekifutásra már megvan a bónusz Expressoval (minimum 3 élet), Winky-vel (6 élet könnyűszerrel), így 10 perc játék után 50 életet is röhögve szedhetünk. Ezzel pedig a legnehezebb akadály is

legyűrhető. Ha a későbbiekben fogytán az életünk, csak beugrunk Funky röpjébe és visszarepülünk az első pályára. Még egy tippem van, ezt a legjobban a teljes első pályájánál (SNOW BARREL BLAST) lehet alkalmazni, miután végigjuttottunk rajta: kezdéskor balra felugrunk a házikó tetejére. Megvárjuk a madarat, s a hátáról felpattanunk a bal szélén a levegőbe, így egy láthatatlan hordó felül egy bonusz pályára. Itt ki kell találni, hogy melyik hordóba kerül a béka. Ügyeskedjünk és miután kijutottunk, pauszáljuk a játékot a START-tal. Nyomjunk SELECT-et, így kijutunk a pályáról. Menjünk be újra és 3 béka megszerzése után szedhetjük a 6 plusz életet. Ezt ismételtessük tetszés szerinti ideig. Ez a trükk azért hasznos, mert a havas pályán elég nehéz eljutni a save-pontig, s kell a sok élet.

ÖSSZESEN

A DKC az eddigi legjobb SNES játék, de az összes létező konzol-számitógép játék között is az élbolyban van! Grafikája/hangja csodás,



Jobbra és fel...



A COUNTRY MINDEN TEKINTETBEN AZ 1994-ES ÉV JÁTÉKA! SOHA NEM LEHET MEGUNNI!



játszhatósága 100%-os, változatos, humoros és annyit felfedező titkok van benne, amit eddig még nem pipáltam. A játékról további 3 oldalt lehetne írni, hiszen még a titkos dolgokról sem szóltam. Készüljétek fel, hogy annyi titkos szobába és járatba bejuthattok, amire eddig nem volt példa. A legtöbb hordós-kilövős pályán vannak olyan rejtett hordók, melyek akár az egész pályán is átlóghatnak (néha nem is az a helyes kilövési-szög, ami kézenfekvő lenne)! A bonusz pályákat a szakadékok, falak és a szédítő magasságok rejtik - de ezekről talán majd a következő számban... KERESSETEK ÖKET!

Martin

RISE OF THE ROBOTS

AMIKOR A KEVESEBB SOKKAL TÖBB LETT VOLNA

Jónéhány évszázaddal ezután a Föld lakói hatalmas metropoliszokban élnek. A falakon kívül egy olyan világ várna rájuk, amelyben semmilyen élőlénynek nincs esélye a túlélésre: állandóan esik a savas eső, a vizekben több a haliós méreg mint a H₂O, a szelek csontig marják a húst. A falakon belül azonban jól szabályozott élet folyik, a munkát robotok végzik, melyeket a Föld legnagyobb (és egyetlen) robotgyára, az ElectrocCorp állít elő. Mi sem természetesebb, hogy a vállalaton belül is robotok végzik a munkát, sőt minden folyamatot irányítja, a Supervisor is gép. Minden rendben is folyik addig, amíg egy vírus meg nem támadja eme csúcsgép agyát, beleplántálva az önzést és a hatalomvágyat. A hatás azonnali. A Supervisor átprogramozza az általa gyártott gépeket, ezzel létrehozva egy gyilkos robotokból álló hadsereget. Megállítására csak egyetlen lehetőség kínálkozik: egy Cyborgra, azaz félig ember-félig gép harcosra vár az a feladat, hogy sorra legyőzze a Supervisor testőreit, végül magát a főgonoszt tegye ártalmatlanná.

ÉS MEGKEZDŐDIK AZ ÉLET-HALÁL HARC...

Ellenfeleink egyre nehezebb feladat elé állítanak minket. Nem elég az, hogy erejük, mozgékonyaságuk egyre nagyobb, de CPU-ik fejlettségi foka is egyre jobb, melynek segítségével pillanatok alatt megtanulják harci taktikánkat, ezért egyre nehezebb lesz egy-egy találát bevenni. Legelső ellenfelünk a **LOADER DROID** lesz, melynek rakodásra épített teste és agya nem okoz túl sok nehézséget. A **BUILDER** már egy fokkal fejlettebb, de gorillaszerű teste annyira esetlen, hogy a harc nagy részét védekezésessel tölti. Az első komolyabb ellentét a **LUSHER** lesz, melyet használhatatlan berendezések elpusztítására fejlesztettek ki, ezért már rendelkezik egy kevés harci tapasztalattal. Szokatlan, reverszerű felépítése könnyen összezavarhatja ellenfele szenzorjait, karmokban végződő hatalmas karjait pedig jobb elkerülni. Az első, valóban harcra kifejlesztett gép a **MILITARY DROID**, melynek már külsejét is demoralizálóan félelmetesre tervezték. Titánpáncél védi legfontosabb részeit, szűkekkel és

karmokkal tűzdelt ökleivel pedig félelmetes ütéseket tud mérni ellenfelére. A hatalmas **SENTRY DROID** az utolsó testőr. Kísérleti modell, megnövelt energiával, jetpackkel és egyéb, ismeretlen harceszközökkel. Nincs ismert gyenge pontja. Utolsó ellenfelünk maga a **SUPERVISOR** lesz. Alakja egy stílizált nőre emlékeztet, keze helyén kampókkal. Felépítése forradalmasította a kibernetikát, mivel speciális molekuláris struktúrája révén képes az alakváltoztatásra és mutációra. Intelligenciája és sebessége még az emberét is messze felülmúlja. Nincs gyenge pontja.



becsúszó szerelés. Ezeket szerencsére (sajnos?) nem nekünk kell kiderítenünk, hanem a kézikönyvből silabizálhatjuk ki. A játék a maga nemében tehát páratlan. Grafikája forradalmi, zenéjét pedig nem kisebb művész szerelte, mint Brian May, a Queen volt gitárosa. Egyetlen igényes gyűjteményből sem hiányozhat.

Ancy

A JÁTÉK HATALMAS ÚJÍTÁSA A GRAFIKÁBAN REJLIK...

Hihetetlen részletességű akciókat és átvezető képsorokat láthatunk akár Amigán is. Maga a harc néhol elég nehézkes, a robotok lassan reagálnak a joy utasításaira, de ez hamar megszokható, és a látvány mindenért kárpótol. Az alapvető mozgásokon kívül természetesen minden robot tud sajátos mozgásokat is, mint a feljelés, dupla-Nelson vagy

576 Kéyte ÉRTÉKELŐ
RISE OF THE ROBOTS KIALAK: MIRAGE

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

ÖSSZEHATÁS
74%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500+ 1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: SVGA CPU: 386+ CD: 1 ZENE: SB SRPMD GUS IOLAND AMIB	

LAPOT ÁRÁRÓL, EMBERT MACSKÁJÁRÓL...

"Hello Everybody! Szeretnék, remélem utolsó emberként beleszólni illetve véleményt nyilvánítani az újság áráról. Tudod Zolee, az 576 KByte első számát a haveromtól kölcsönkért pénzen vettem és azóta sem bántam meg. Attól a naptól kezdve vettem rendszeresen. Nem érdekelt az ára. Aztán rákaptak haverjaim, ismerőseim. Az újság tagjai már családtagok voltak, mintha már régi haverjaink lettetek volna. Minden szám után nagy beszélgetés tárgya volt, pl. "ez a Martin milyen poént nyomott el, Őcsém a Gazi gyerek nem semmi skac, ezen a játékon is átrágtá magát". Nagyon sokat röhögünk azon az ominózus "Martin macskája" című fotón. Szóval én azt mondom, nem az áron kell kiakadni (szó se róla én is csodálkoztam először), hanem azt kell figyelembe venni, hogy ezek a srácok a lelküket is kiteszik, hogy egy szuper magazint adjanak nekünk. És engem nem fog soha érdekelni a lap ára, mert ha nem venném az 576 KByte-ot, akkor kevesebb barátom lenne. Remélem levelem nyomtatásra kerül: a jó öreg Gusz- T bátyó"

Ave Gusz-T bratyesz! Hát hogy a viharba ne kerülne nyomtatásra egy ilyen levél... Pedig a csuppfolyósabb részeket (na nem a stílusod, hanem szerénységünk miatt) kihagytam, ugyanis azt, hogy az újság ilyen szuper, olyan extra, azt a vak is látja (ez itt a szerénység bizonyítéka). A levél azon része ragadott meg leginkább, amit a barátaid és az 576 KByte közötti kapcsolatnak szenteltél. Esküszöm, kísértetiesen hasonló jelentelek játszódna le a szerkesztőségben is nap mint nap! A múltkor bejött Martin az irodába és hétrét görnyedve a röhögéstől újságolta, hogy épp most olvasta el Tj tényfeltáró cikkét az "Újságíró megpróbáltatásairól" és egyből magára ismert. Két perc múlva beviharzott Ancy és kijelentette, hogy az újságírók között van egy fiatalokorú bűnöző. Névszerint Tj. Eltulaajdonította ugyanis az év sztoriját az "Újságíró megpróbáltatásairól", amiről ő akart írni. Ekkor Martinnal egymásra néztünk és fevihogtunk. Amikor betépett Vári Zolyes és felpaprikázott hangon (ami teljes napfogatkozaskénti gyakorisággal esik meg vele) kérdőre vont, hogy mi ez a fizetett propaganda-anyag a novemberi számban, akkor már zongott az iroda a hahotázástól. Szóval ilyenek a dolgos hétköznapjaik azoknak, akik a lelküket is kiteszik értetek...

NE JÁTSSZ A TÜZZEL!

"Hello everybody! Itt csücsülök a szobában, előttem egy tankönyv + füzetek, bennük a még megoldatlan homework-ök. Nem érdekelnek. Még ma el szeretném küldeni ezt a levelet Nektek, ami elég kétséges. Az 576

ebből a dumából, inkább rátérek a lényegre. A novemberi szám fedőlapja tők szuperre sikeredett. Ahogy megláttam az újságosnál, azonnal megvettem. Jó ötlet volt a "szinesítés". Igaz az ára egy kicsit borsos lett, de megéri! Bevallom csak 2 hónapja fedeztem fel teljesen ezt a magazint. Eddig is vettem számtalan lapokat és állítom, hogy az 576 KByte messze a legjobb. Legelőször az 1990/7-es számot láttam (úgy négy évvel ezelőtt), és nem nagyon tetszett. Igaz, akkor még csak 8 éves voltam. Tavaj a nagyszüleimnél (ja bocs, a tavaj ly-os), az ELTÜZELENDŐ újságok között rábukkantam a 93/2-es száma.

Unokatesóm tüzeletni hívott (nagyon szeretek), de én inkább elolvastam a Flashback leírását. Aztán 2 hónapja megláttam a butikban (az egy ilyen kis trafik) az októberi számot. Mint már említettem, nagyon megtetszett. Azóta rendszeresen veszem (alig várom a decemberi számot). Üdv: Lugosi Tamás (Tom), Pécs"

Csoksi Tom! Én is nagyon szeretek TÜZELNI, csak én nem a kandallóban, hanem előtte a pamlagon és azt nem piromániának, hanem valami egészen más mániának hívják. Na, de komolyra fordítva a szót: örülök, hogy felfedezted a lapot, remélem nem fogsz benne csalódni idén sem. Nagyszüleidnek üzenem, hogy máskor inkább kukoricacsutát, spiritusztablettát vagy Piroluxot használjanak gyújtósként, ne pedig egy mára már muzeális értékű, csak a gyújtóknél megtalálható számtalanszámú újságot, amelyből az egész világ csak 10.000 példány készült. Értéke vetekszik a bélyegritkaságokéival, eszmei értéke pedig felbecsülhetetlen.

CSUPASZ PISZTOLY I/B

"Szia Zolee és a többi 576-os! Remélem nem haragszol, hogy levelet írok neked. Bocs, hogy tegezlek, ha nem tetszik ird meg! En Krusovszki Katalin vagyok Ecserről. Ez a falu a XVII. ker. mellett van. Fontos tudnivaló, hogy nálunk nincsenek jelzőlámpák. 16 éves vagyok és a Szent László Gimnázium I/B spec. angolos szakára járogatok. Egy C64-es gépem van, ráadásul kazettás. (Most szokott az jönni, hogy dobd ki de sürgősen!) Egy négyemeletes ház második emeletén lakom, van egy macskám, egy kutyám és egy öcsöm. Remélem ennyi elég lesz a bemutatkozásból. ...[bla-bla-bla]... Most pedig elmondom írásmom igaz történetét (amúgy nem mertem volna írni, csak abban reménykedem, hogy te megértesz). Képzeld, jövőre



nem fogunk számtalanszámú tanulni! Várjál kezdem az elejénél. Szeptemberben kaptunk egy számtalanszámú tanárt. Nagyon szerettem Turay tanárurat. Mivel mindenki utált az osztályban, marha jól megvoltunk. Ő még tanított is valamit legalább. Őt sem szerettek túl sokan. A többiek annyira békák voltak, hogy a vizsgán csak én bírtam egyedül megcsinálni a pinbruszt, ötszre. Pedig marha könnyű volt. És legalább 2 hónapon keresztül gyakoroltunk. Novemberben meghalt. Frontálisan ütközött. Hónapokig nem tanultunk semmit. A többiek örültek, mert őket csak a játszás érdekelt, semmi más. Januárban kaptunk egy NŐ számtalanszámú tanárt. Marha jó! Nem az a bajom, hogy nő, de soha nem járt be rendszeres órára. Fél év alatt csak az én nevemet tudta megjegyezni, mert mindig én oldottam meg szinte minden feladatot. Jó mi? ...[bla, bla, bla]... Mindenki azt mondja, hogy hülye vagyok, hogy szeretem a számítógépeket. Nekem mindegy a számítógép! Nagyon rossz érzés, hogy nem tanulhatok, amit szeretek! Aláírás: Krusovszki Kátee"

Kedves Névrokon! Megrendítettek a sorok, amiket írtál. Szörnyű dolgokon eshettél keresztül. Még most is beleremeg a gyomrom: kazettás C64 [ajjajaaa!], négyemeletes ház és annak is a második emelete (jesszusom, hogy birhatod?), kutyával/macskával/öcsikével egy fedél alatt (ez szörnyű), de hogy még jelzőlámpák sincsenek, az egyszerűen borzasztó!!! Oké, oké, leállítom magam, a morbid humor csak Drebil hadnagy és a ő csupasz pisztolya értékeli. Szóval tényleg sajnálalak és megértelek. De fel a fejfel! Ha végképp nem lesz más lehetőség, képezd magad autodidakta módon (tanulj demokból, szakkönyvekből, újságokból). Nagyon sok tehetség búj ki a földből úgy, hogy szakiskolának még a színét se látta, de profi szinten elsajátította az ismereteket a továbblépéshez. Neked pedig van még egy nagy előnyöd: lány vagy és mint ilyen, unicum (nem a "szesz", hanem az "egyedi" értelem). A nyíltságod és őszinteséged pedig nemes emberi erény, amely manapság kincset ér!

Zolee

CD32

32. oldal

LITIL DIVIL



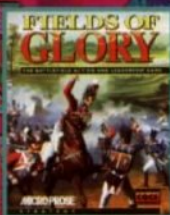
Az alapfelállítás: A játékban az a megtiszteltetés ér minket, hogy bennünket sorsolnak ki a pokol ez évi "Teljesíthetetlen Küldetés" című versenyére. Ördögünknek öt labirintust kell majd bebarangolnia, hogy végül egy nagy adag Misztikus Pizzával térjen vissza (magasztos cél...).

Utunkat persze számos csapat próbálja megnehezíteni, mint például a földőböl előjövő fővécék, tűzet vagy vizet fújó szoborfejek, mely vermek, piros, kerek aknák, stb... Ezek természetesen károsan hatnak az energiaállapotunkra, de ha még időben észre vesszük őket, könnyedén átgorhajthatjuk, vagy kikérülhetjük mindegyiküket. A játék során persze van lehetőség egészségi állapotunk javítására is, így találhatunk majd különböző élelmiszereket, sőt a



pályákon néhol "extra életre" is lehetünk (piros szív), mely maximumra állítja vissza energiánkat. A kajákon kívül találhatunk majd a kapukat nyitó kulcsokat, és különböző tárgyakat is. A főbb tárgyakat azonban sajnos venni kell (az erre a célra szolgáló szobákban), ezekhez pedig a pénzt szintén a labirintusokból kell begyűjteni. A szinteken persze nem elég megtalálni a megfelelő kiutat, ugyanis bizonyos helyeken csak úgy juthatunk tovább, ha különböző feladatokat teljesítünk. Csúsz grafika (mind a háttér, mind pedig a karakterek szempontjából), röghető animációk, stílusos és poénos hanghatások jellemzik a játékot. **CD32-es specialitások** ezt nem nagyon lehet tovább fokozni, úgy jó, ahogy van!

FIELDS OF GLORY



Az alapfelállítás: A Fields of Glory bevált a halhatatlan játékok sorába. Most, hogy megjelent a 32-bites változat is, ismét elővettük a MicroProse gyöngyszemét. A cégnek a stratégiai játékok izgalma, érdekességét olyan gyönyörű

grafikával sikerült megtoldania, amihez hasonlóan ebben a műfajban már régen láthattunk. S ehhez a kivitelhez nem is választhattak volna a történelemből méltóbb hőst, mint Napoleont. A játékban hat nagy csata közül választhatunk, melyekből négy a valóságban is lejárott a francia, valamint



az angol és porosz seregek között. Bár választhatunk, hogy melyik fél vezéréként szállunk be a háborúba, egy igazi hadvezér célja csak a Napoleonnál jobb húzások kitalálása és a waterlooi csata megnyerése lehet. A program lehetőségei nagyban hasonlítanak a stratégiai játékokban megszokottakhoz. A játék mégis kiemelkedik a többi közül szépségével egyszerű és logikus kezeléssel és a sok hasznos információval, ami még történelem ismereteinket is bővíti. Alacsony szinten még egy két kalandozó ágyúval és lovassal is nagy sikereket és sima győzelmeket lehet elérni, nehezebb fokozatokban viszont már a csapatok összehangolt mozgatására a terep adottságainak kihasználására, a csatátér jó áttekinthetősége van szükség. Ehhez pedig már Napoleonhoz hasonló ötletek és trükkök szükségesek, s egy csatát sem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani. De hát ettől válik egy játék igazán érdekessé és megunthatatlanná.

CD32-es specialitások: minék? A játék magáért beszél, tuning nélkül is a stílus legnagyobbjára...

CANNON FODDER



Az alapfelállítás: - Képzeltük el, hogy vérszomjas lemmingszzerű műtyörök csafárláncba tömörülve kavarannak a dzsungel sűrűjében és ellenfelekre vadásznak. Ez a **CANNON FODDER**. Miután Amigán és PC-n végigsöpört és sikert aratott, nemrég megjelent

CD32-re is. A száraz tények a következők: 23 misszió, amely 72 különböző helyszínre van felosztva, 5 különböző terepen (Dzsungel, Sivatag, Jégmező, Pusztaság, Földalatti bázis). Kezdetkor 15 emberünk áll készen a bevetésekre, akik minden végrehajtott küldetés után további 15 fővel egészülnek ki (természetesen az akció közben embervesztésig levonásra kerül). Az első 3-4 misszió nagyon pite, itt feltuningolhatjuk emberkészletünket 40-50 főre, ami 5-12 szakaszban fe-



lel meg, hiszen a küldetéstől függően 3-9 főből áll egy harci egység. Nem kell elbízni magunkat a nagy számok miatt, mivel a felsőbb szinteken úgy hullanak majd embereink, mint a legyek. A harcokból visszatérő legényeink folyamatosan legkednek a ranglétrán (16 lépcsőfok áll előttük), amely nemcsak büszkeségüket, hanem harci tudásukat is tüzezüket is növeli. Minden 3 végre hajtott (sikeres) misszió után az újonckor (még be nem vetettek) is lépnek automatikusan egy szintre.

CD32-es specialitások: filmszerű intro (ha van Full Motion Video kártyánk, de ez nem valószínű), minden egyéb változtatlan.

RISE OF THE ROBOTS



Az alapfelállítás: A Metropolis 4 névű város jó hely, hiszen minden gépesített, robotok által irányított még a napfelkelte is. Egy szép napon azonban egy eddig nem ismert vírus fertőzi meg az ipari és katonai robotokért felelős számítógépet, így ellenszereget

ve minden párancsnak, egy robotlázadás irányító-jává válik. Bennünket, az ügyeletes cyborgot küldenek ki a fertőzött területre, hogy felszámoljuk a rebelliót. Konkrétan az lesz a feladatunk, hogy a félig ember, félig robot bőrű bójva végigverjük az összes robot-ellenfeletünk, akik az EGO vírus-sal fertőztek. Ennyi a történet és sajna ennyi is a játék. Bár az anyag nagyobb publicitást kapott, mint az amerikai előnévadásztás, hosszabb ideig



készült, mint az Eiffel torony, minden elképzelhető géptípusra megjelent, s így joggal várná el az ember, hogy eddig nem látott minőségű kap a pénzért, de mindezek ellenére a játszhatósága a béka pocsija alatt van. Csillag-villog a háttér, maximális precizitás jellemzi a karakterek megalkotását, a high-tech hangulat csak úgy sugárzik a játékból, de sajnos nem lehet vele játszani. Szögletes valamennyi mozdulat támit nem lehet azzal magyarázni, hogy robotok), alig vannak szépen kivitelezhető mozgások, nem lehet átugrani a másikat (ez a legbántóbb hiba: szállunk az ellenfél fölé, de levegőben, majd egy pillanat múlva a földre hullunk előtte).

CD32-es specialitások: egy az egyben a PC CD-s változat (Introval, átvettető filmlengetekkel és hangokkal). A CD32 a maximumot nyújtja, de sajnos alapjaiban el van rontva a játék. Ez van...

A játék dobozán lévőnél jobb jelzőt én sem találok: a Little Big Adventure valóban elképesztő. Új akció/kaland játékméntben, csodálatos, CD-ről szóló zenékben és nem mindennapi grafikában gyönyörködhetünk. A játékot végig izometrikus SVGA háttérrel ellátva játszhatjuk, a történet átvezető képsorai pedig Silicon Graphics animációk formájában peregnék le előttünk. A játék szereplőinek 3D-s, vektorgrafikás kidolgozása pedig mondhatni a hab a tortán.

Amiért jöttünk a lényegre: létezett valaha egy Twinsun nevű bolygó, rajta négy értelmes faj éldegélt: a lófarkas, ember formájú Quetchek, az elefántra emlékeztető Grobok, a kis alacsony Spherok, s végül a nyulakhoz hasonló Rabibuniek. A Twinsunon békeesség honolt, ám egy nap a gaz zsarnok Dr. Fuffrock magához ragadta a hatalmat. Hatalma abban rejlett, hogy a Twinsun bármelyik fajából elő tudott állítani mesterséges példányokat, s ezeket a klónokat a planetán elhelyezett telepodok segítségével oda tudta telepíteni, ahova akarta. Mi Twinsunok



Dr. Fuffrocknak ezúttal bevált a kis csapatja.



Twinsun túlnyúl a snowboard négy rajongója.



Találkozás Sendell Istennével.

Islanden a csatornában, a fogadósné pincéjében (amikor a végrehajtók be akarják zárni a fogadót, megölve őket vegyük el a pincekulcsot), s végül egyet Principal Islanden a tengerparti leszakadt mólón. (Csak repülve lehet megközelíteni.) Kalandjaink során az állásmentésre nem lesz gondunk, mivel a program automatikusan megteszi azt.

Twinsun négyféle módon tud viselkedni: **normálisan** - ilyenkor a SPACE-szel beszélgetni illetve keresni lehet, **alietikusán** - így Twinsun futva fog közeledni, s SPACE-szel ugrik, **agresszíven** - így tudunk veredni, végül **diszkrétén** - így lehet az üldözőink elől elbújni. Megemil-

tatnak. Bújunk el egy másik szobában (discreet módban!). Ha nem sikerült, újra megszökvé megölni a legtöbb a kénytelen keresztül, (a házunk mögötti dombról) bármikor visszamehetünk a házunkba. Miután Zoét bűnrészesség miatt letartóztatják, nézzünk szét a házban. Az egyik szekrényben megtaláljuk őseink varázsgömbjét (a fegyverünket), és a köpenyünket. A kamrában a hordóknál titkos lejáratot fedezhetünk fel, de egyelőre arra még nincs szükségünk. A kandallón keresztül induljunk Zoé keresésére. Vegyük utunkat a kikötőbe, de előbb a patikából hozzuk el az **üveg** szirupot. (A patikust öljük meg.) A kikötőben nyírjuk ki a kaput őrző Groboclonat, majd segítünk a raktár előtt ülő Grobonak a munkájában: a raktárban toljuk a helyükre a ládákat (a 'a' So-

LITTLE BIG ADVENTURE

BEBÖRTÖNÖZVE EGY ÁRTATLAN ÁLOM MIATT?



egy fiatal Quetch irányítását vesszük át, akit csupán azért dílházba zártak, amiért különös profetikus álmai voltak a Twinsun megsemmisüléséről. (Ezt az álmot egyébként Sendell Istennő bocsájtotta rá.) Hősiünk elhatározza, hogy kiszabadul, hogy megtudja mi rejlik az álom mögött.

A játékban minden lehetséges helyen nézzünk körül, ugyanis élelertőt, varázserőt, pénzt, s kulcsokat találhatunk. Találkozhatunk még négylevelű löherekkel, ezek az életeink számát jelentik. Ha egy küzdelem során szükségünk lenne ismét a maximális élelertőnkre, úgy meg Twinsun elhalálása előtt, az inventorknából is felhasználhatjuk löherünket. Ezeket a löhereket dobozokban tárolja hősiünk, azonban kezdetben sajnos csak két dobozunk van. Én a játékban összesen három másikat találtam: Citadel

teném még, hogy Twinsun a fegyvereit is ("Alt"-tal) különbözőképp használja a különböző módokban. Nekem például a kedvenc módszerem az volt, hogy discreet módban egy fedezék mögül nagy lyben dobattam ki az elenségre a gömböt.

CITADEL ISLAND

Kezdetben tehát az elmeegyógyintézetben találjuk magunkat, kezdjünk el dühöngeni. A léccsillapításunkra érkező ápolót verjük szét, s ugorjunk fel a liftra. A további ápolóknál a következő a stratégia: ahol piros kapcsolót látunk, az ahhoz legközelebb eső ápolót kell mindig először agyonverni, különben riaszt egy klónt. A doktoroktól általában kulcsokhoz juthatunk. Az öltözőben váltsunk ruhát, s vegyük ki a szekrényből az ID kártyánkat és a holomámpunket, azaz a térképünket ("H"-val használhatjuk). Egy másik dokitól egy újabb kulcsot szerezhethetünk, s már kinn is vagyunk. Az intézetet azonban katonák őrzik, csak a szemeteskoscsin tudunk kijutni, bújunk tehát a szemét közé. Kinn keressük meg a házunkat, mely előtt Zoé, a barátnőnk vár minket. Hőseinknek nincs sok idejük a beszédre, ugyanis hamarosan klónok kopog-

koban), amiért cserébe ad egy hajójeget. Ezt mutassuk be a hajóskapitánynak, s iratny a tenger.

PRINCIPAL ISLAND

Principal Islanden először is jussunk át vaiahogy a kikötő öreik. Ha esetleg elfognának, ennek a szigetnek a dílházából a következőképp szabadulhatunk ki: szóljunk az öreiknek, hogy a cellánkban van egy laza kő. Amikor kinyitja a rácsot, verjük össze, vegyük ki a szekrényből a cuccainkat, s az ablakon keresztül távozzunk. Kinn, amikor a



Most a katonák éppen a szükségüket végzi, topjuk hát el a motorbiciklijét.

katonák kérdi, hogy kik vagyunk, mondjuk bármilyen szót, hogy Twinsun. Ezután óvatosan osonjunk el az ajtó őrző klón mögött. Menjünk a városhoz, s ott nyírjuk ki a járórozó klónt. Előt fogva a békás lakók megbízhat bennünk, s segíteni fognak. Szerintük csak az Asztronómus tud nekünk segíteni, de ő házfőrizet alatt áll. Beszéljünk a sarkon álldogá-



Dr. Fuffrock doktorait ne sajnáljuk, némelyikétől kulcsokhoz juthatunk.



A járórobot elhaladásakor jobb ha mozdulatlanok maradunk!

lő Rabibunnival, majd kövessük. Egy barátjához viszi hő-sünket, a kovács unokafivéréhez, aki pedig elvezet minket a házába. Ott azt ajánlja mossunk kezét. A csapat elfordítva egy titkos átjáró nyílik, amin keresztül a kovácshoz jutunk, aki pedig látva, hogy ismerjük az átjárót, hajlandó egy kulcsot készíteni a műhely előtti őrzetlen kapuhoz. A kapun túl az üzletben vegyünk egy kanna benzint. Most

10 tallérért ez a Rabibunnie bárhová elvisz minket a hajóján.



A könyvtár kasszájának kirámolásával nagyobb összeget juthatunk.

beszéljünk a ház előtt álló Rabibunnie-fánnyal, aki segít elterelni az egyik klón figyelmét. Így egy rúchhoz tudunk eljutni, ami pedig

az Asztronómus házába nyílik. Beszéljünk az Asztronómussal, aki elmondja, hogy Funrock egy bizonyos Legendá miatt ideges, ez tehát a gyenge pontja, s csak ennek utánajárva találhatjuk meg a barátunkat. Többet nem tud, de további utazásainkhoz felajánlja az egyik barátját Port-Beloganál. Mi azonban először a tengerpartnál a szükségét végző katona motorbiciklijével menjünk a víztoronyhoz, s ott öntsük a vízbe a szirupunkat. Menjünk a könyvtárba, ahol a könyvtáros fiúnak (aki a csaphoz jár inni) mondjuk el, hogy a víz izé nekünk köszönhető. Ezért cserébe ő kinyitja nekünk a könyvtár tiltott részét. Ott elolvashatjuk, hogy a Legendát a megváltozó, azaz a Heiről, akit a White Leaf Sivatagban kell keresnünk. A könyvtárban egyébként az olvasóktól, többek között a Hamalayi Hegység egy Tiszta Vízű Taváról hallhatunk. Ezután menjünk a katonai táborba, ahonnan pedig a kis tragaccsal irány Port-Belooqa. Beszéljünk a mólón horgászó Rabibunnival, aki 10 tallérért elvisz minket a hajóján a White Leaf Sivataghoz.

WHITE LEAF DESERT

Ugráljunk a köveken ki a partra, majd nyírjuk ki a kerítés előtt posztoló őrt, s a kulcsával nyissuk ki a kaput. A sivatagba jutottunk. Beszéljünk a gitározgató öreggel. Megjéri, hogy elmondja majd, amit tud a Legendáról, ám előbb hozzuk el neki a Szent Könyvet Bú Templomából, melyet egy homokvihar betemetett. Ugorjunk hát be az egyetlen kilátású szellőzőnyílásba az öreg mellett. A templomban csak jó logikára, és ügyességre lesz szükség, úgyhogy ehhez a részhez csak néhány tippet adok. A földön lévő kapcsolókra jó nehéz tárgyakat, a szobrokat kell rátenni, amelyek szállításához használjuk a mozgó pallókat. Ha úgy tűnik, nem tudunk elérni egy helyet, próbáljunk a szegélyeken átugrani. A kapcsolókat a gömbünkkel is tudjuk működtetni. A csontvázakat a leírás elején már említett trükkkel próbáljuk kinyírni. Ha minden jól megy, végül eljutunk a Szent Könyvhöz, amit ha megmutatunk az öregnek, kiderül, hogy a Templomból csak maga a Heir juthat ki élve, ez tehát mi lennénk. Ezzel elérjük a következő varázslás fokozatot, s most már tudunk a rúnákból olvasni, és az állatokkal beszélni. Az öreg közli még azt is, hogy Funrock Sendell Kútját akarja megszenteltetni, ezt kell tehát megakadályoznunk. Menjünk háza, s a titkos kamrában olvassuk el az eddig semmit monzó táblát. Kiderül, hogy a barlang kulcsát egy LeBorgne nevű kalóz orozta el valaha a családunktól.

ÚJRA PRINCIPAL ISLANDEN

LeBorgneről a könyvtárban a vetítőterem bejáratánál van egy könyv, azonban egy Grobo már olvassa. Olvassuk fel vele a LeBorgne kincseiről szóló fejezetet. Egy útvonalról hallhatunk Proxima Islanden. Mielőtt távoznánk a szigetről, férközzünk valahogy Funrock börtöneinek ablakaihoz, és beszéljünk a rabokkal. A jobb oldali rab a testvére címét adja meg, és hozzá egy jelszót. Gyűjtsük össze legalább 200 tallért, és vegyünk meg Port-Beloganál a kataránt, amivel hajózzunk Proxima Islandre.

PROXIMA ISLAND

Ha követjük a felolvasott útvonalat, s discreet módban a kikötőbáknál a tengernek háttal elkezdjük számlálni a lépéseinket, a két lámpa közé érve egy Sphero lép hozzánk (az út egyébként a LeBorgne Múzeum kapujához vezetett), s megkér, hogy kézbesítsünk egy kávéfőzőt a barátjának, Lanktírnek. Ő a trafik mellett lakik, s ha átadjuk neki a köldeményt, ad egy listát a lőherek és a dobozok helyeiről. A szigeten találkozhatunk ismét a Principal Islandről már ismert házaló ügynökkel, akitől vegyünk egy hajszárítót. Ezt vigyük el Baldwinhoz a tudóshoz, aki a hajszárítómotor segítségével elkészíti a Proto Packjét, amit fel is ajánl nekünk tesztelésre. Természetesen (hisz meg fizet is érte) fogadjuk el. Nézzünk be a rabtól kapott címre, ám ekkor egy klón jelenik meg. Őljük meg, s a kulcsával nyissunk be a házába. Forger amikor meghallja, hogy a testvére küldött, átad nekünk egy piros mágneskártyát. Ezzel most már be tudunk nyitni a LeBorgne Múzeum személyzeti bejárába, ahol a ráccsal ereszkedünk le a csatornába. A csatornából nézzünk fel a helyi díliháza s verjük agyon az apólit. Kapcsoljuk át a frissen felszerelt riasztókapcsolót, mire a múzeumból minden élőlényt evakuálnak. A csatornán keresztül a lent hagyott lifttel térjünk vissza a múzeumba. A fa padlózatra immár nem szabad rálépni, tehát mindig a Proto Packkel repüljünk a következő emelvényig, így vegyük magunkhoz a régi kalóz zászlót, s a második emeletről a kincsesládából az őseink kulcsát. (A járőrrobotok elhaladásakor maradjunk mozdulatlanok.) Távozzunk, úgy ahogy jöttünk, s ott-hon a titkos barlangból vegyük magunkhoz a medált és a kürtöt. A kürt segítségével Sendell pecsétjét tudjuk feltörni: a principal islandi pecsét csupán életet rejt magában, a sivatagi mögött viszont Joe az Elf raboskodik, aki szabadságáért egy két mágneskártyát ad át, végül proxima islandi egy rúnás kőhöz vezet. Előbb azonban az Eclipse követ olvassuk el, így a rúnás kőtől nem csak az Eclipse Kő jelszavát

tudjuk meg, hanem életet is kapunk. Visszatérve az Eclipse Kőhöz a jelszót elismételve a kő alól a Varázs Fuvola kerül elő. Ezután tűzzük ki a hajónkra a kalóz lobo-gót, s irány a Lázadó Kő szigete.



A bárban vendégléljük meg a maltrózt, s értékes információhoz jutunk.

REBELLION ISLAND

A lövészárokban tanyázó Grap Főhadnagy megengedi, hogy elvigyük a járgányát, amivel pedig a lázadók vezéréhez jutunk. Beszélve vele elmondja, hogy a valódi vezérüket, Kropptan Ezredest Funrock emberei elfogták, s megbíz minket egy kis kommandó vezetésével a kiszabadítására. Menjünk vissza a dokkhoz, a csapatszálló hajóhoz.

A FRANCIA JÁTÉKGYÁRTÁS ÚJABB



HAMALAYI MOUNTAINS

A Hamalayi Hegység lábánál szállunk partra. Rögtön itt másszunk fel a sziklára, s semmisítsük meg a radarokat. Ezután mindig úgy közeledjünk, hogy a szektorok végé-nél járjuk meg kommandós barátunkat, mivel lehetőleg ne vigyük őt golyózáporba, mivel akkor mehetünk majd vissza egy új harc-ért. Egyszer csak elérkezünk egy tankhoz, amiből ő kibombázza a sofőrt, szálljunk tehát be mi is. A tankkal persze könnyen be is törünk Funrock erődítményébe. Egy kis tűzharc után az erődítmény végében megtaláljuk az ezredet, akit szabadítsunk ki, s távozzunk az erőd végében lévő nyíláson keresztül. Hamarosan hősnék megfagy, de



A teleportációs központ computerét térjük ripitvára.



A lázadók bázisán álljunk be mi is katonának.



Ezzel a technikával persze minéjárt könnyebb a vételeken éltétnél.

a hegyekben élő egér szerű Kamik rátalálnak, s még egy snowboardot is adnak neki. Miután meguntuk a sieletést menjünk a Rabibunnie faluba, amit Funrock mutánsokkal tart terror alatt. Menjünk a bográcsához, majd ha követjük az előbűv Rabibunnie-lányt, az nyit nekünk egy titkos átjárót vissza a partra, ahol jussunk be az épületbe. Benn egy "metró" találunk, mely Dr. Funrock mutáns-gyárába vezet. Ott irtsunk mindent, amit látunk, különösképp a lárvákat, és a pattogó tojásokat. Nehezen, de el tudjuk találni őket a gömbünket nagy ívben a kerítés fölött hajlítva. Ha ez megvan, keressük meg a kapcsolópultot, nyírjuk ki az ott lévő dokit, s nyissuk ki a kisautóhoz vezető kaput. Az autóval visszamehetünk a faluba, ahol a falu főnöke köszönetet mond, s elvezet minket a Szent Répához, mely alatt egy átjárót nyit, ami pedig egy katonai bázisra vezet. Küzdjük át magunkat a bázison (szükségünk lesz a kék kártyánkra), mely mögött végre megtaláljuk a Tiszta Vízi Tavát. A Tó jelenleg be van fagyva, ám a furulyánk hang-

nyissuk ki a Doki széfjét. Funrock varázskardja (a legjobb fegyver), és egy szívveljes hangú levél a szomszédunk (az építész) fiától kerül elő. Távozzunk a jobboldali cella titkos ajtaján keresztül, s otthon keressük fel az építészünk fiát. Bevezet minket a házukba, s megengedi, hogy elvigyük az ID-kártyáját az asztalról.

TIPPETT ISLAND

Menjünk vissza Funky Townba, s adjuk oda a mulatóban a zenészek a gitárt. Mindjárt jobb a hangulat, ezért a tulajjal beszélgetve az eljáratot nekünk egy lejártot a város csatornáiba. Itt ismét szükségünk lesz a Proto Packre, meg persze az ügyességünkre. Egyszer csak a sziget csúcására lyukadunk ki, ahol már több száz éve vár ránk új közlekedési eszközünk: a Dino-Fly. Repüljünk Brundle Islandre.

BRUNDLE ISLAND

A központ kapusának mutassuk fel az építész ID-jét. Balra, fenn a falon törjük fel Sendell újabb pещétjét, s másszunk be. Küzdjük át magunkat a következő ajtóig (kulcs a mellette lévő hordóban), mely a Teleportációs Központ szívéhez vezet. Először a telepodokat irányító dokit nyírjuk ki, majd vágjuk haza az összes telepodot és a



Az Űrgitárt megszerelve mindjárt jobb a koncert hanghatása.

sen először beszéljünk az északra található barátságos munkafelügyelő Groboval, aki egy targonca kulcsát nyomja a kezünkbe. Keressük meg az álló targoncát, mellyel hősünk átfor a lezárt útszakaszon. A következő helyen egy újabb zárt kaput találhatunk. Ugorjunk fel a tehérgépkocsi tetejére (a munkások mellett megáll), majd bújunk le. Ez arra jó, mivel az északi fal tetején van egy targonca, amely nem enged tovább minket, a teherautóról viszont mögéje ugorhatunk (amikor a teherautó még egy szinttel lejjebb van az északi fal mellett). Fussunk tovább, le, ahol a munkást összeverve megtaláljuk a zárt kapu kulcsát.

MŰBEMEKÉ, AMELY A FLAMAND ELŐDÖK VALAMENNYI POZITÍVUMÁT FELSORAKOZTATJA



ja pillanatokon belül megolvastja azt, s Twinsen megtölti vízzel a sziruposüvegünket. A léggárnás csónakkal távozzunk.

Mint az feltűnhetett, immár a bolygó másik féltékén járunk. Brundle Islandre csak egy hamis ID-vel juthatnánk be, Tippett Islanden, a Funky Townban pedig csak egy gázos hangulatú mulatót találunk. Menjünk hát vissza a Rabibunnie faluba, s távozzunk a lyukon. Most viszont ne menjünk a metróhoz, hanem öljük meg a kerítés mögötti őrt, s gömbünk segítségével szerezzük meg a kulcsát. Így visszajutunk a másik féltékére, ahol vigyük el a fuvalánkat

központi komputert. Ha tökéletes pusztítást végeztünk, a reptert falon át távozzunk, és irány a...

FORTRESS ISLAND

Fortress Islanden az egyik helyi Rabibunnie segít nekünk egy járatot ásni a Klón Gyártó Központba, ám előbb el kell takarítanunk a bejáratot őrző katonákat, és a tankot. Lenn a szörnyet intézzük el a kardunkkal. A kulcs a sarokban, a gomba mögött van. Hamarosan eljutunk a börtönbe zárt kedvesünkhez. Ám gyorsan rá kell jönnünk, hogy Funrock csapdába csalt minket, ez ugyanis csak egy Zoé-klón. Szabaduljunk ki ismét a dilizéből, verjük szét az ál-Zoét, s a tőle elvett kulcs segítségével jobbról az ajtó mögül vegyük magunkhoz a cuccainkat. A klón gyárban ne nyúljunk a készülő egyedekhez, hanem menjünk oda az újabb pещéthez, törjük fel és másszunk be. A harmadik rúnás kő elarolja Sendell Kútjának a helyét Polar Islanden, majd ha ráöntjük a vizet felrobantja az egész gyárat. A gyár romjai mögött meg is találhatjuk a két szigetet összekötő még épülő titkos útát. Az építkezé-

POLAR ISLAND

Nyírjuk ki a Sendell Kútján barbárkodó munkásokat, s másszunk fel. Sendell Kútjának a bejáratához érkezünk, s itt van Zoé is, ám ami rosszabb: Dr. Funrock is. Kardunkkal tereljük őt a lyuk felé amelyen jöttünk. Hamarosan leesik a mélybe, s mi végre feltehétjük az utolsó pещétet. A kút ajtára érve azonban ismét megjelenik Dr. Funrock most már tehát végérvényesen át kell őt költöztetnünk a másvilágra.

Hatalmas küzdelem után végül Funrock halálával kitalál a kút kapuja, s a belsejébe találkozzhatunk Sendell Istennővel, aki hazarepít bennünket, ahol már mindenki minket ünnepel...

Végül hát találkozunk a kedves Dr. Funrock-kal.



az öregnek a sivatagba. Az öregnek a fuvalával végre sikerül a régi álma: virágot fakasztani a sivatagba, a régi gitárját pedig odaadja nekünk. Ezután a piros kártyánk segítségével hatolunk be Principal Islanden Funrock főhadiszállására, ahol végre találkozunk magával Funrockkal is. Ő azonban elszokol, tehát egyelőre szabadítsuk ki a kő foglyot. Az egyiknek sikerült egy kulcsot szereznie, amivel



Leeresztve a trótmát tény derül a kapa trükkre.

576 ÉRTÉKELŐ KÍADJA: EOA

LITTLE BIG ADVENTURE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTATÁS

90%

C64: LEMÉZ KRÉTTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 11MB VIDEO: SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLB

PO ERKEZESI

MAGIC CARPET

A shot 'em up örökzöld stílus, kiapadhatatlan forrás. Csak attól függ, hogy kristálytisza víz, vagy ihatatlan büzös lé, hogy hoz-e egy csöppnyi mozgalmasságot az amúgy dögunalmas játékfolyamba vagy sem. E költői képpel csak azt akartam nyomtatékosítani, hogy valami rendkívüli dologra bukkantam, amikor megpillantottam a **BULL-FROG/ELECTRONIC ARTS** újdonságát, a **MAGIC CARPET**-et. Nemcsak a témája, hanem a ki-



vitelezése is csodálatra méltó: egy mágikus szőnyegen lovagolva kell a legkülönfélébb ellenfeleket kilődözni, majd a belőlük alkalom adtán ki-pattanó "mannát" felszedni és ezekből elegendő számút összegyűjteni. A varázsszőnyeg káprázatos tájak fölött repít bennünket, nem ritka a tűzhányók, várkastélyok, sárkányok felbukkanása sem - természetesen egy jól kigyúrt gépen ámulatba ejtő sebességgel! Különféle varázslatok és lövedékek állnak rendelkezésünkre a megszámlálhatatlan mennyiségű ellenfél likvidálásához. Egy monster gépen akár SVGA felbontásban is játszható, de a VGA felbontás is felettébb impresszív. A zenék és hanghatások minden igényt kielégítenek, egyedül az emelkedés/süllyedés érzését hagyják ki a grafikai eszköztárból. Ez azonban alig van le valamit is a játék összehatásából. Mondhatni majdnem perfekt.

KYRANDIA 3

Egy sorozat harmadik epizódját rendszerint már csak az utolsó bór leházására, a nagytökecsék pénztrácainak degeszre tömésére agyalják ki szerencsétlen alkotók, akik eddigre már úgy kifogytak az eredeti ideákból, hogy rendszerint csak közhelyek puffogatására telik erejük. Rendszerint ugyebár. A **VIRGIN INTERACTIVE** által fejlesztett **KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REVENGE** esetében azonban merőben más a helyzet, s ezt a kezdő képsorok megtekintése és a leezett állak visszacsatolása után azonnal beláthatjuk. A XXI. század számítógép-animációs lehetőségeit felsorakoztató intro arról tájékoztat bennünket, hogy Malcolm visszatér "köfogságából" az élők körébe és végképp elhatalmasodik rajta ördögi énje. Mi bújunk az ő szerepébe és annyit



csintalanságot követhetünk el, amennyit nem szégyellünk. Ez is a játék célja: az előző két részben elszenvedett megaláztatások és vereségek megtorlása. Régi ismerősök szólalnak meg (digitalizált párbeszéd formájában), Xantia és Brandon ismét feltűnik a színen (amelyek a 3D Studio korlátlan lehetőségeit dicsérik), ezen kívül teljes képernyős animáció-hegyek, geg-csúcsok, folyamatos digi-zenék CD-ről és kiapadhatatlan ötlet-folyamok kísérnek utunkon. Minden szempontból kiemelkedő alkotás, annyit szent. Ráadásul iszonyú nehéz (Gazsi el is akadt benne és ez már plágium!)

US NAVY FIGHTERS

Az **ELECTRONIC ARTS** neve biztosíték egy játék sikerére, még akkor is, ha a nagynevű cég olyan stílusba kóstol bele, ami nem kifejezetten a szakterülete, azaz a repülősimulátorokba. A **US NAVY FIGHTERS** is magán hordozza a szoftverház programjainak ismérveit: aprólékos kidolgozás, minden részletében maximális életszerűség, grafikai és zenei perfekció. Az előre megtervezett küldetések (ha csak nem bolondítjuk meg a rengeteg választható opcióval) teljesíthetőek és élvezetesekek, ahogy pedig előre haladunk a ranglétrán, úgy növekszik a megoldandó feladatok nehézsége is. Az animációk, a mozgások és a manőverek életszerűek, bár egy jól feltuningolt számítógép elkél az előcsalogatásukhoz. Szépek a víz fodrozódásai, a hullámverés a hajók oldalán és orránál és a ra-



kéták becsapódásának animációi is úgy peregnék, mint ahogy az a tévéhíradóban láthatjuk. Hanghatással közül leginkább a társakkal való rádiós beszélgetések emelkedik ki, a digitalizált megjegyzések és kommentárok fokozzák a harci hangulatot. Egyedül hibája talán, hogy a test-teszt elleni küzdelem (dog-fight) nem az erőssége, olyan gyorsan elhúzzunk a célpontok mellett, hogy csak a visszajátzásoknál derül ki, hogy mi is történt valójában. Így a rombolás "öröme" csak korlátozva tudjuk kiélni. Hát, ez legyen a legkisebb baj...

LODE RUNNER

A nagynevű szoftverház, alias **SIERRA ON LINE** egyik legutramányosabb ötletének gyümölcse, a **LODE RUNNER** sok évi szünet után ismét bemasírozott a köztudatba. Már csak a legöregebb motorosok emlékezhetnek a játék ösére, az 1982-ben (!) megjelent eredeti változatra, amely milliókat ragasztott a képernyő elé. Gondolt hát egyet a híres kiadó cég és a szimulátorairól és brilliáns CD-s játékaikról híres **Dynamix** szal elkészítette a "legenda" '94-es változatát, amely a januári program-kavalkádban lepusztult és régies kinézete ellenére is nagy sikerre számíthat. Egy miniatűr emberkével kell a földalati járatokban szaladgáló szörnyecskéket kifil-



fantani úgy, hogy közben a saját testi épségünk ne szenvedjen károsodást. Gyors gondolkodás és még gyorsabb rohangálás kell ahhoz, hogy a szakadékokkal, bombákkal, átjárókkal és persze ellenfelekkel teli pályákat (szám szerint 150-et!) rendre abszolválni tudjuk. Igazi élményt a játék 2 játékos üzemmódban nyújt, hiszen ekkor társunkat is meg tudjuk szivni egy könnyed aknarobbanással, vagy ő ejt a fejünkre egy követ a felső szintről. Ha ez még mindig kevés lenne, akkor elmondom, hogy saját pályaedítort is kapunk a pénzünkért, amivel aztán igazán szabadjára engedhetjük a fantáziánkat. A játék nemcsak DOS, hanem Windows környezetben is futtatható.

HELL

A feltörekvő cégek között előkelő helyet foglal el az amerikai székhelyű, de mára európai irodával is rendelkező **GAMETEK**, amely az idei karácsonyt minden bizonnyal aranybetűs ünneppé fogja határidőnaplójába felvélni, hiszen két programja is felkerült az eladási listák felső régióiba (a **Star Crusader** és a **Quarantine**). Az újvet is egy nagy dobással kezdik, a **HELL** című cyberpunk thrillerükkel. A játékból összekeveredik az idő, a tér, a jelen és jövő, a valós élet és a túlvilág. 2094-ben járunk, üldözöttként menekülünk olyan bűnök miatt, amiket el sem követünk - vagy mégis? Az igazságszolgáltatás emberei életre-halálra keresnek bennünket, s melléjük szegődött a Sátán is, aki feljött a pokolból, hogy a bűnösöket magával vigye. De mi nem követtünk el semmit! Hogy igazunkat bizonyítsuk és megmeneküljünk a biztos haláltól vérbeli cyber eszközökhöz kell folyamodnunk: komputer hackelés, infóleszívás, hálózatgarázdaság, stb. A 3D-s környezetben játszódó és igazi hollywoodi hangulatot árasztó játékban molesztárok is "fel-lépnek" vendégművészként. Ide kívánczik egy rövidke megjegyzés: úgy látszik végérvényesen elődött, hogy a filmkészítés és a számítógépes technika hamarosan fuzionálnak. Menőbb játék el sem lesz képzelhető igazi világsztár(ok) szerepeltetése nélkül. Khm. Tudom ajánlani a Holló Színház társulatát...



ZEEWOLF



Az egyelőre alig ismert **BINARY ASYLUM** áll az év első valamirevaló amigára játéka, a **ZEEWOLF** mögött. Valószínű a "szűz kéz" elve alapján sikerült a játék olyan profira, mint amilyen. Stílus egészen egyedi, bár három (hősprogramból is táplálkozik: a legendás Virus-ból, a népszerű Desert Strike-ből, legőregebb őse pedig a Thrust. Valójában egy 3D-s polygongrafikás helikopteres lövöldözésről van szó, de azért sokkal több lakozik a programban, mint egy mezei shoot 'em up-ban. A helikoptermotívum a Desert Strike-ből ismerős, a Virus-ból azt örökölte, hogy gépünk a képernyő egy fix pontjához van ragasztva és a mozgás érzését a talaj és a körülötte levő tárgyak, objektumok hozzá viszonyított mozgatása adja. A gravitáció legyőzését és az állandó egyensúlyoztatást pedig a Thrust-ban láthatunk legelőször. Akkor tulajdonképpen mi a program sajátja? A remek játszhatóság, a 32 pályányi, kihívásokkal teli misszió, a kényelmes irányítási metódus és az eddig ritkán tapasztalt sebességű grafika. A küldetések a hadifoglyok kimentésétől, a légi csatákon át a "kutasd fel és tedd el láb alól"-misszióig minden "szakterületet" felölelnek. Az egér, mint navigáló eszköz sokkal finomabb mozdulatok elvégzésére alkalmas, mint a joy, ezért én ezt preferálnám a helyeteken. Legfőképpen pedig a program beszerzését ajánlom!

JUNGLE STRIKE

Az év elejének egyik legnagyobb durranása minden bizonnyal az **OCEAN** gondozásában valamennyi Amigára megjelent **JUNGLE STRIKE** lesz. A már majd minden formátumot megjárt program bármelyikkel felveszi a versenyt - mind grafikai, mind hanghatásilag maximális teljesítményt nyújt. Az első epizód, a Desert Strike-ből megismert és annak végén megölt tábornok fia veszi át a rosszfiú szerepét, nukleáris katasztrófa felnyegelve a világot. Ezen túlmenően ő az első számú droggerkeskedő, küldetésünk tehát kettős jelentőségű. Nyolc misszió áll előttünk, melyek mindegyike 30 különböző részfeladatból áll, teljesen új harci járművekkel és kiegészítő fegyverekkel küzdhetünk. A feladat gondolom mindenki szá-



mára ismert, a lényege: taktikázással, okos üzemanyag és tüzerő tartalékolással, majd apait-anyait beleadva minden fegyverzetünket bevete ki kell füstölőnünk az ellenfelet és az elsődleges célpontot megsemmisítve vissza kell térnünk a főhadiszállásra. Állandó térképezéssel kísérhetjük figyelemmel a meghatározott célpontok és az üzemanyag pótlására kijelölt helyek helyzetét. Munióit és pajzsot néhány megsemmisített harci eszköz "alatt" is találhatunk, az integéto emberkék pedig megmentésükre várnak, úgyhogy emeljük ki őket is a harcmezőről. Teljes a harci hangulat... Kell-e ennél több?

SKELETON KREW



Úgy tűnik, a **CORE DESIGN** még jó ideig lát fantáziát az Amigára való fejlesztésekben, bár már jobbára csak A1200-esen (nóme CD32-ön) indulnak harcba, de ott szőnyegbombázászerűen dobják piacra anyagukat - melyek között minden stílus képviselője megtalálható. Legújabb "bombájuk", a jó másfél év alatt tető alá hozott **SKELETON KREW** nem mindennapi alkotás. Talán csak a sztori tipikus: intergalaktikus háború a kialakulóban, melynek megelőzősére 3 fémpancélba bújtatott izomkolosszust bérelnek fel (ők név szerint Spine, Joint és Rib, akik közül az első egy bombázó csaj), akik hősiessen végzik "szecskavágó" munkájukat, hiszen egyéb dolgok sem lesz, mint lekasabolni azt, aki eléjük kerül. A futurisztikus történethez illenek a szereplők is: robotok, cyborgok, mechanikus öögépek. A 6 fém pálya úgynevezett izometrokus látéképű, azaz 45 fokban látszó 3D-s helyszíneken kell előrenyomulnunk. A játék hangulatilag a Walker és a Chaos Engine elegyítésének érződik, ami jó ömen. Zenéje leginkább a heavy metal és azon túl muzsikát értékelőknek jelent majd audio-orgazmust. Külön érdekesség, hogy a program mellé egy profi comics-rajzolóval elkészített képregény is dukál, amiből az előtörténetet tudhatjuk meg.

PINBALL ILLUSIONS

Valami egészen elképesztő kítartással ontja magából flipperszimulátorait a **21ST CENTURY ENTERTAINMENT**, hiszen a Dreams, a Fantasies után alig egy év eltulódással a harmadik - és minden bizonnyal még mindig nem utolsó - epizódot adták ki **PINBALL ILLUSIONS** címmel A1200-asra. Bár a szimulált flipperjátékok soha nem fogják elérni az élő flipperezés hangulatát, ezen rész az eddigi legközelebb merészkedett ehhez a határhoz. Világelső újítása a multi ball effekt, amely az egyszerre 2-3 fémgolyós játékot jelenti. Mivel játék közben a flipper felületének csak azt a szeletét látjuk, ahol a laszti éppen gu-



rul, ezért a többgolyós játéknál automatikusan egész képernyős, nagyfelbontású (hi-res) képre vált a program, hogy mind a kettő/három fémgolyó mozgását figyelemmel tudjuk kísérni. A tervekkel ellentétben csak 3 táblás lett az összeállítás (név szerint Law 'n' Justice, Babewatch és Extreme Sports), mivel a negyedik asztalt az utolsó pillanatban kiemelték a repertoárból (minőségi megfontolásból, ami - véleményem szerint - előrevetíti a stílus teljes kimerültségét). Azt viszont kifejezetten díjaztam, hogy ez az első olyan flipper, amely ismeri azt a régi trükköt, hogy hogyan lehet az egyik ütőről a másikra passzolni a golyót (egy redizés a befogott lasztin az egyik karral, mire a golyóbis egy elegáns mandínt követően a másik karra perdül).

PREMIER MANAGER 3

Hihetetlen, de mégis igaz: a focimenedzserek népszerűsége egy pillanattal megállt, a nemzetközi eladási listákon az első 10-ben mindig találunk egy-két stílusbelit. Ezt a tényt lovagolta meg a **GREMLIN INTERACTIVE**, akik a legsikeresebb menedzserek továbbfejlesztésével rukkoltak ki még december végén **PREMIER MANAGER 3** címmel. Az elődjéből is eladtak vagy százezer példányt, s a cég a folytatástól is hasonló sikereket vár. És joggal teszi mindezt! Amny mindent belepakoltak egy programba, hogy az ember alig győzi kapkodni a fejét és még mindig 1001 teendő vár elintézésre. Opcióként ugyan választható egy segédmenedzser, aki többé-kevésbé önállóan végzi a neki kiadott feladatokat, de azért ajánlott minden tevékenységét kontrollálni. Külön érdekesség a "meccsek lejátszási mélységének" beállíthatósága, amely során a legapróbb részletek végignézhethetjük és kielemezhetjük a mérkőzéseket, avagy egy biztosra vett rangadónál akár csak a végeredményt is kérhetjük a meccs végignézése nélkül. Lehetőség van európai játékosok (idegenlajósok) beszerzésére is, akik vagy megvásárolhatók, vagy szezononként "kibérelhetők" más kluboktól. Meg kell azonban említeni azt is, hogy a játék minden eddigi menedzsert lépő a nehezégi fokával, még a legtapasztaltabb játékosok állítása szerint is majd hynem megnyerhetetlen a bajnokság!





"Azok a szemek. Akár a kárhozat kútjai. Akár két feketeacél gömb. Beljükk pillantottam s elvesztem. Az elmém szabadságért rimánkodott. Félelem - pánik - menekülés! De a lábaim cserben hagytak, meg se tudtam mozdulni. Egy szívdobbanásnyi ideig az arcomat simogatta, majd ujjai megszorultak a torkomon. Olyan gyengédek voltak a szemei - mégsem remélhettem kegyelmet.

MIÉRT NEM TUDOK ÜVÖLTENI?!

Farkasként csapott le rám. Fogai egy szemvillanás alatt belemélyedtek a nyakamba. Az elragadtatás forró lángjai csaptak föl bennem. Belenyalt a torkomból csorgó vérpatakba, majd elkezdte szívni. Úgy tapadtam hozzá, mint egy fuldokló matróz, mint egy szerető. Az én sziklám, az én gyönyöröm.

Ereztem, ahogy kezd kihűyni az életem. A szemeim elhomályosodtak, még utoljára felnyögtem. Kiszakadtam ebből a fájdalmas és sötét létből, felemelkedtem, elhagyva rángatózó s egyre inkább elnehezülő testemet. Lehullt az utolsó szem is a homokórában. Oly nyugalom van itt, végre meglettem a békét.

Ez a halál, a végső...

Forróság! Fájdalom! Zavar! Valami keserű ízt éreztem a számban. A jéghideg undor kirántotta lelkemet nyugalmából. Felém nyomta a csuklóját. A benne gyöngyöző élet vörös ragyogása oly hívogató volt. Csak egy dolgot tudtam: innom kell, hogy életben maradjak.

Oh Uram, könyörülj rajtam!

Lecsaptam, akár egy vadállat. Daidalmasan nyaltam végig a bőrén. A forró folyadék kellemesen cirógatta a torkomat. Örültem a melegének. Keztem magamhoz térni. Sikoltani akartam, a vére csak folyt tovább, egyre inkább megtöltve üres testemet. A fájdalom gyönyörre változott. Micsoda rendkívüli, étellel teli haldoklás. Egygé váltunk.

De mivé?

Üvöltve nyúltam az életet jelentő forrás felé. Eltűnt. Elterültem a földön. Valahonnan a közelből üvegcsörömpölést halottam. Egyedül maradtam. Az élet még mindig szorította torkomat, midőn elmerültem a rémálmok világában."

ELŐSZÓ

Vámpírok, farkasemberek, varázslók. Sok, magát bölcsnek tartó ember szerint ezek mindössze a képzelet s legendák szülöttei. Pedig ez nem több, mint ostoba önámítás, mint számtalan tény s bizonyíték semmibe vétele. Ezek a lények igenis léteznek, noha valódi mivoltukat gondosan s ravaszul álcázzák.

Hol is kezdjem a történetet? Az érintetlen vadonokat járó s szent helyeiket fanatikusan védelmező farkasemberekkel? Vagy a technika világa ellen minden eszközzel küzdő mágusokkal? Esetleg az örökké vadászó, a nagyvárosok forgatagában rejtőzködő vérszívókkal, a vámpírokkal?

A VÉRSZÍVÓK

Az ám, a vámpírok... Ha valakik igazán közel állnak a sötétséghez, hát akkor ők azok. Elvégre nehéz embernek maradni úgy, hogy közben mások vérére táplálkozva rejtőzől örökké a napfény s rád vadászó ellenfeleid elől. Mert bizony még nekik is akadnak ellenfeleik, noha fizikai és szellemi erejük egyaránt félelmetes. Ott vannak például a farkasemberek, akik a legtöbbször szó nélkül széttépi az utukba kerülő vérszívókat. De említhetném a számtalan boszorkányvadászt is, akik az igazságot megsejtve minden erejükkel küzdenek a vámpírok ellen. Nehéz küzdelem ez, hisz a sötétség gyermekei egyáltalán nem olyan védtelenek, mint azt a legendák alapján gondolnánk. A fohagyom s egyéb füvek példának okáért mit sem érnek ellenük, de a legtöbbször még a kereszt is hatástalan. A farkaró komoly sebeket okozhat, de korántsem elég egymaga egy vámpír elpusztításához. Egyedül a tűz és a napfény lehet végzetes számukra.

Fantazmagória

A vérszívók természetesen éjszakai lények, de nappal se teljesen tehetetlenek. Ilyenkor mély álomba merülve pihennek rejtkehelyükön, amit nem egyszer csapdák és hűsleges szolgálják védenek. Ebből az álomból azonban fel tudnak ébredni, noha ilyenkor jóval gyengébbek s lassabak, mint egyébként.

A vámpírok élete voltaképp nem egyéb, mint egy állandó küzdelem a bennük lakó fenevad s az éhség ellen. A legtöbben közülük elvesztik ezt a csatát, s egy lélekelen, ámde annál kegyetlenebb gyilkológéppé válnak. Rebesgetik, hogy néhányan ráleltek a békére s harmóniára, de jómagam erősen kételkedek ebben.

A vérszívók már igen rég felismerték egy rendezett közösség előnyeit, így aztán klánokba tömörültek. Ezek a klánok nem csak elnevezésükben különböznek, hanem értékrendjükben s belső szokásaikban is. Nincs két egyforma klán, mint ahogy nincs két egyforma klántag sem.

A FERTŐZÉS

A legendák szerint mindenki vámpírrá lesz, kinek egy ilyen fenevad kiszívta a vérért. Istennek hála ez nincs így, hisz akkor rajtuk kívül nem sok élőlény lenne a földön. Senki nem tudja, hogy mi ad erőt a vérszívóknak, hogy mi tartja őket évekredeként át közöttünk. Egyesek szerint Káin leszármazottai, míg mások szerint egy ősi faj utolsó fennmaradt példányai. Egy biztos: történetük a legősibb időkre nyúlik vissza. Testükben valami nem e világi folyadék kering, amivel egy halandót megítatva szolgáljává teheti azt. Igen, elég egyetlen korty vámpírvér, s máris a hűsleges szolgáljává váltal. S ami még különösebb: ez a mágia még magukon a vámpírokon is működik, igaz nekik háromszor kell inniuk a vérből, hogy szolgáljává váljanak.

A vámpírrá válásnak is megvan a maga ritusa. A maga kegyetlen, örült, átkozott ritusa. Először a fenevadnak ki kell szívnia áldozata összes vérért. Ezután a vámpírnak saját véréből meg kell itatnia a kiszemelt halandót, s már vége is a folyamatnak.

Egy nagyon fontos dologról még nem szóltam, s ez a vámpírok generációi. A legendák szerint Káin teremtette az első generációs vámpírokat, ők a második generációsokat és így tovább. Ez azt jelenti, hogy egy nyolcadik generációs vérszívó egy halandót megfertőzve csak egy kilencedik generációba tartozó vámpírt hozhat létre. Így hígult fel az ősi vérvonal generációtól generációra. S így csökkent a vérvők hatalma is, hisz a második vagy első generációba tartozó ősök mostanra már legendává fakultak. Azt rebesgetik, hogy valamikor majd teljesen felhígul ez az ezerszeresen elátkozott vér, s ekkor majd végérvényesen megszűnik az átok.

Van azonban még egy sötét s rettentetes titok is: ha egy vámpír kiszívja egy nála hatalmasabb és ősbibb fajtársa vérért, átörökli annak erejét, tudását. Ez az a titok, ami miatt számtalan belső harc robbant ki, ami miatt az öreg vámpírok már-már paranoliásan kerülnek a többi vérszívó társaságát.

A VÁMPÍROK ÉS AZ EMBEREK

A legnagyobb boszorkányvadászok sem tudják pontosan, hogy egészen pontosan hány vérszívó él közöttünk. Életmódjuknál fogva a nagyvárosokat kedvelik, máshol nem is nagyon fordulnak elő. Elvégre a vadonban nehezebben jutnak táplálékhoz, nem is beszélve a farkasemberek állandó támadásairól. Óvatos becslések szerint a városokban minden 100 000 emberre jut egy vámpír, s ez a szám többé-kevésbé állandó. A vérszívók vezetői már rég felismerték, hogy csak addig ma-

radhatnak fent, amíg csak igen kevesen tudnak létezésükről. Viszont ha túlzottan elszaporodnának, előbb vagy utóbb bizonyosan fény derülne létezésükre. Épp ezért a klánok vezetői igen keményen szabályozzák, hogy ki hány szolgát és alárendelt vámpírt teremthet magának. Sőt, a legtöbb esetben megkizárólag a herceg (klánfőnök) kiváltsága.

Az újonnan teremtett vámpír, akár egy újszülött, még nem életképes, hisz meg kell tanulnia használni emberfeletti adottságait. Ezek az adottságok klánról klánra változnak, a vér-mágia használataától egészen az ember fölötti erőig terjedhetnek. Am nem csak ezek teszik a vérszívókat erőssé, hanem évszázados tapasztalataik és tudásuk is.

Egy biztos: a vámpíroknak a véreben van (mily morbid szóvicc) a politika és cselszövés. Ez különösen vonatkozik a Ventrue, Nosferatu és Tremere klánokra, de a többinek sincs oka a szégyenkezésre. Sok vérszívó mögött hatalmas vagyon és rendkívüli kapcsolatok állnak, nem is beszélve a különböző szolgáljakról és szövetségekről. A legtöbben készséggel együttműködnek az emberekkel, bár közelebbi kapcsolatot érhető módon nem szokták kialakítani.

Ha mindent nem is, de legalább néhány érdekesebb dolgot remélem el tudtam mondani a vámpírokról. Egy valamit senki ne felejtse el: ezek a lények hatalmas és erős ellenfelek. Még ha sikerül is eggyel végezni (ami nem túl valószínű), a társai megkeresnek és bosszút állnak. Nem is annyira a testvéreim miatt, mint inkább a saját biztonságuk érdekében. Én figyelmeztettem mindenkit... Akiket pedig még részletesebben érdekel ennek az ősi és sötét fajnak a története, az keresse a Vampire - The Masquerade című szerepjátékot. S ne felejtsetek: ez csak játék...

T.J.



1036 Budapest,

III. ker., Lajos utca 40.

Tel.: 250-41-57

Nyitva: H-P: 10-18 óráig,

Szo: 10-14 óráig

FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

AD&D angol nyelvű szerepjáték, minden létező kiegészítőjével.

Havonta 4-5 féle újdonság!

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

Középföldé, Star Wars.

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

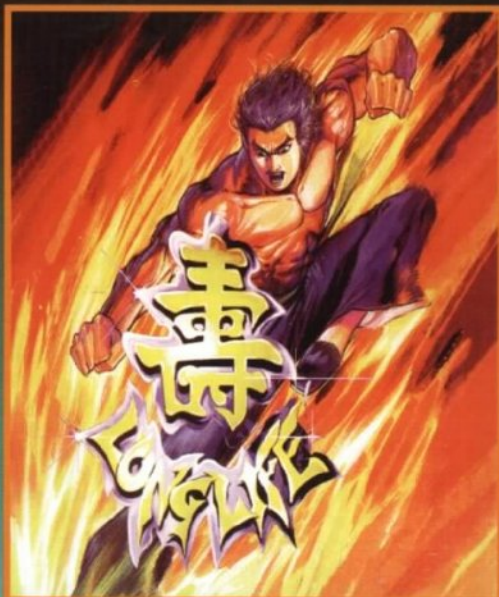
A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK, A LEGALACSONYABB ÁRAKON!

Nagyon kedvező áron kiszolgálunk kiskereskedőket is.

EZT LÁTNÍ KELL!

Az ötlet kipattanásától a LONG LIFE díszdobozba bűjtatásáig egészen pontosan 276 nap telt el, amelyből a konkrét fejlesztés 275 napot tett ki, a maradék 1 nap pedig a szokszorosításból, csomagolásból és az üzletekbe való kiszállításból állt. És ez nem vicc! Az utolsó pillanatokban is bekerült egy-egy apró szépítés a játékba, hogy az utolsó bitig perfekt legyen az alkotás. Meginterjúvoltam a játék programozóját, Domokos Sanyit, hogy áruljon el néhány kulisszatitkot a fejlesztés körülményeiről, a játékban felhasznált trükkökről és egyéb nyalánkságokról. Megpróbálom a laikusok számára is érthetővé tételre elmondani, amit Sanyi hexadecimális kódszavakban és szubrutinokban fejezett ki. Íme:

A fejlesztés első szakaszában rohamléptekkel alakult, szépült a játék, annak ellenére, hogy a kerettérmet még csak nagy vonalakban körvonalazódott akkortájt. Sanyi azal magyarázta ezt, hogy szerinte egy verekedős játéknál nem a sztori határozza meg a



pen aktuálisan használt (azaz információ-hordozó) területek vannak letárolva, a többi

magyarán "magára" sűríti szét az adathalmazt, anélkül, hogy hibát vétene. És itt kezdenek összeállni a dolgok: ugyanis ennek használatát csak a figurák nagyon gondos, a fenti módszerrel megvalósított tervezése tette lehetővé. A szereplők megalkotásához egyébként egy Amiga 500-ast használtak (a DELUXE PAINT-et segítségül hívva), ugyanis az idő rövidsége miatt nem volt érdemes külön erre a célra egy sprite- és karaktereditort kifejleszteni, nemeg a 96 mozgásfázis megrajzolása az Amigákkal sokkal fürgébb munka, mint C64-en. Ez a büvös 96-os szám egyébként úgy jön ki, hogy a karakterek balra illetve jobbra állva is meg vannak rajzolva, ami azért volt szükséges, mert a C64-es 1 MHz-es sebessége nem elegendő a real-time-os tükrözés megvalósításához.

Sanyi az utolsó szó jogán még annyit tett hozzá kaján mosollyal: már a fejében van a LONG LIFE DATA DISC minden byte-ja, ami egy újabb vá-

EXKLUZÍV

Titkos infók a készítőitől!

játszhatóságot és a termék összhatását, hanem a karakterek kidolgozottsága, sokszínűsége és mozgásuk látványossága. Ezért is fektetett nagy súlyt a figurák megvalósítására.

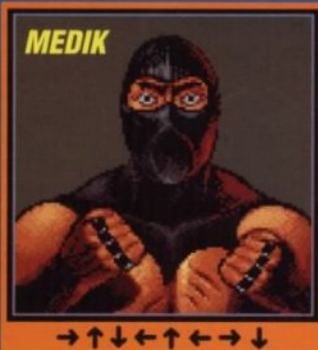
Olyan technikát dolgozott ki, amivel az egyik szereplő sprite-okból, a másik pedig karakterekből van felépítve. Ezzel érte el, hogy a C64-es

színskálájához és egyéb lehetőségeihez mérten a lehető legtöbb színt varázsolja a két szembenálló fél alakjára. Ez emberenként 3-3, azaz 6 főle szín egyidejű használatát teszi lehetővé.

Ismerve a C64-es tárhelykapacitását és annak használhatóságát, a lehető legjobb helykihasználás érdekében egy másik trükköt is be kellett vetnie. Minden egyes karakter 9 sprite-ból, avagy 64 karakterből épül fel. Ezek természetesen számos helyen "lyukak", ugyanis nem négyzetöbök, hanem vékonyka figurák harcolnak egymással. Rutinja segítségével a memóriában csak az ép-

"kinullázására = kilyukasztására" kódtáblázatot használt. Ezzel a sprite-os ábrázolás esetén 1/3-nyi, a karakteres ábrázolásnál pedig 1/2-nyi memóriahelyet tudott megszö-

lasztható szereplőkkel, keményebb ellenfelekkel és egy bazinagy végelelfelel megspékelt adatiemez lenne. Az eladási statisztikák őt igazolják, hiszen az első héten 350



rolni. Ha ezt a trükköt és e "nemes" célnak alárendelve néhány egyéb finomságot nem alkalmazott volna, akkor a 96 féle mozgásfázis (plusz a hátterek, kód, zene) 3 darab C64-es memóriájába fért volna csak be. Nem semmi, mi?!

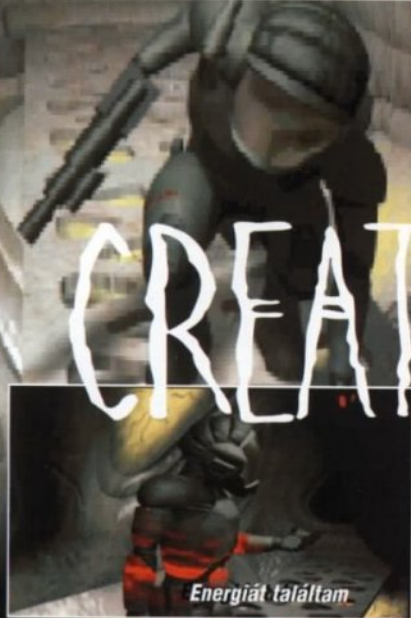
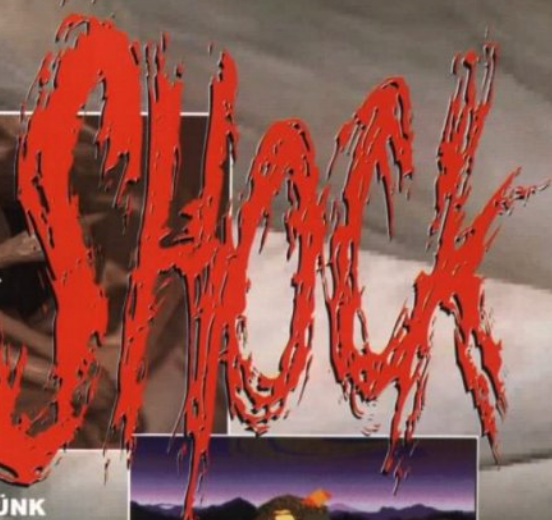
Kiemelkedő munka az a tömörítő rutin is, amellyel a lemezről betöltött adatok sűrítése történt. Hatástoka 40-50%-os, ami igen magas szám a gyorsaságához képest. Észrevehetetlen az a néhány tizedmásodperc, amíg az adatok kitömörítése megtörténik. A kitömörítő rutin érdekessége, hogy nem használ 1 byte-nyi többletmemóriát sem,

darab fogyott el a díszdobozos játékból, és ez még csak a kezdet...

A kézikönyv utolsó mondatai között van a "Lehet, hogy nem csak SATO-val lehetünk, ha egyedül játszunk?!" kételkedő kérdés. Mit jelenthet ez a sokat sejtető mondat? Hát azt, hogy egy titkos joystickmozgatói kombináció segítségével valamennyi, eddig piros keresztel áthúzott karakter is választhatóvá válik! Az alábbiakban megadjuk az első három kódot, amellyel MEDIK, STROGOFF és SNAKE is kiválasztható a karakterképernyőn a joystick mozgásával. A Commodore billentyűvel újra próbálkozhatunk, ha elrontottuk. Folyt. köv.

A CD-ROM TECHNIKA TÖKÉLETES ERŐDEMONSTRÁCIÓJA!

CREATURE



Energiát találtam



TÚLNÉPESEDTÜNK

A 2123-as évben a Föld népeisége annyira megszapordott, hogy hatalmas felderítő űrhajókat kellett szöfküldení a Galaxis minden irányába, amelyeknek egy a Földhöz hasonló lakható bolygót kellett találniuk. Az egyik ilyen hajó kapitánya Playmate of the Month: Miss Juni-us 2120 volt (legalábbis a méreteiből erre következte-



Az űrhajós lövöldözős pálya

A CREATURE SHOCK két CD-je **tényleg dupla élvezet.**

Csak nézem az asztalomon tornyosuló PC CD halmot és szörnyű gyanúm támad: itt újabb temetés lesz! Hiába tartanak sokan cinikusnak, ezúttal tuti biztos vagyok benne, hogy a SZÁMÍTÓGÉPEK ES KONZOLOK temetőjében a következő kriptát a PC le-
Orájt, hogy igazán látványos játékok a legkönnyebben CD-s verzióban lehet készíteni, és ugyebár minek megmászni a lépcsőt, ha ott van mellette a mozgólépcső...?

ELKÉPESZTŐ GRAFIKA

...mindamellet néha én is inkább a mozgólépcsőn megyek fel. És ez a CREATURE SHOCK hiába egy egyszerű akciólövöldözős anyag, a grafikája egyszerűen csodálatos. Az animációhoz hasonló én még nem láttam, ezek közül külön kiemelném a főhős mozgását - ez az eddigi legtekintélyesebb PC-n előforduló ember-mozgás.



Céllövészet a űr-vursliban

tek) aki egyedül vágott neki a nagy utazásnak. Rövidesen azonban egy szörnyű katasztrófa történt: egy hatalmas méretű idegen organizmus került hatalmába a gépet. Már csak annyi ideje maradt, hogy egy jeladó szondát lőjön ki a világűrbe...

ÉS FELTŰNIK A HŐS!

...melynek jeleit szerencsére a Földön is fogták. Útnak indították hát a legjobb harcosukat (azaz a játékos) hogy derítse ki mi vagy ki áll a támadás mögött. Hősünknek 5 pályán kell túljutnia, melyek közül kettő űrhajós lövöldözős, a másik három pedig a csodálatos 3 dimenziós máskálós stílusból való. Az egész játék lényegében egy állati fantasztikus filmnek felel meg - legalább egy órányi átvezető filmmel megtoldva - amelyben a továbbjutás csak tőlünk függ...

IRÁNY A VÉGTELEN!

...vagyis attól, hogy milyen jól tudunk az egérrel egy kis űrhajót irányítani. Az első pályán ellenséges gépek és aszteroidák között kell átlivizolni, a harmadikon ugyanez a feladat, de egy bolygó felszíme felett...

LÉNYEG AZ ÁTÉLÉS!

...de közben persze beugrik a második helyszín, az idegen űrhajó belseje. Itt kezdésként leteszhetjük az Operation Wolfban szerzett céllövő képességünket, majd neki kell vágnunk egy ezerfelé ágazó kacifántos labirintusnak. Jópár órányi felfedezés és szörnylövészet közben találunk némi fegyver energiát és az útvesztő végén megjeljük Miss Juniust is. A gyártócég egyébként azt javasolja, hogy játék közben kapcsoljuk le a villanyokat és a hangszórók helyett használjuk fülhallgatót...

AZOK A FRÁNYA IDEGENEK

...amit a negyedik és ötödik pályán szerintem vegyük le, mert egyébként szivrohamot kapunk a szörnyek hangjától (pedig csak SB PRO-n hallgattam)! Szóval ez a 4-es labirintus már jóval egyszerűbb felépítésű, az ötödiken pedig szinte gyerekjáték megelni a főgonoszt - de a



A fő bajkeverő

"trófea-múzeumba" mindenképpen kukkantsunk be! No-de a CREATURE SHOCK nem az a játék, amelyet csak úgy "Hübele Balázs" módjára végig lehet vinni...

KEZELÉS

...ezért megpróbálok egy kicsit segíteni. A pályákon nem kódokat kapunk, hanem a teljesített részeket automatikusan megjegyzi a gép. A 3D-s pályákon egy szondát tudunk mozgatni, amely a képernyőn vezetve megmutatja a lehetséges irányokat (kezdetben csak jobbra/balra állapodik meg a piros nyíl, később már fel/le is). A BAL egérgombbal tudunk lépni, löni, kapcsolni, nyitni, felvenni. A fali tárolókat érdemes kinyitogatni, hiszen fegyver és energia töltő lehet bennük. Ami a legfontosabb: az egér JOBB gombjával VEDEKEZNI lehet és ezzel az egyszerű mozdulattal a legnagyobb szörny legszörnyűbb csapását is el lehet hártani! De aztán jó időben védekezettek, mert eközben a fegyver energiája gyorsan fogy. Ami még életbevágó lehet: a szörnyeknek mindig a GYENGE PONTJÁT kell löni, csak ez a hatásos. Ha a célkereszt sarkain megjelenik a 4 háromszög, akkor jó helyre céltunk (általában a szemek és a testrészekon lévő színes foltok a célpontok). Ne feledjétek tehát: célszás és védekezés!

Martin

576 KByte ÉRTÉKELŐ KIDJÁ: **CREATURE SHOCK VIRGIN**

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

ÖSSZAHATÁS 94%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: VGA CPU: 486 CD: 2 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CALYPSO LEGACY

OUTPOST UTÁN SZABADON

A hibernációs álomban töltött hosszú évek után az első emberi hang, amit hallasz, tudományos tanácsadó mély basszusa: "Köszöntöm a hidon, Kapitány. 2135-öt írunk. Hajónk a Beta Caeli csillagrendszerben tartózkodik, 55 fényévre a Földtől. Ez lesz az új otthonunk." Egy pillantás a monitorra. A látványban gyönyörködni azonban nincs idő, rengeteg munkát kell még elvégezned ahhoz, hogy lényeg otthonodnak nevezhesd ezt a csillagot és a körülötte keringő bolygókat, holdakat.

A Sierra On Line legújabb játéka lényegében szimuláció. Feladatunk egy ismeretlen és idegen csillagrendszerben való letelepedés. A hosszú élethez fel kell fedeznünk a bolygókat, fel kell építenünk rajtuk bázisainkat, s ki kell aknáznunk nyersanyagaikat.

Eközben persze fel kell készülnünk az idegen támadások ellen, s állandóan kutatnunk kell új technológiák, ismeretek után. A téma sajnos már kezd elég sablonossá válni, a megvalósítás azonban még tartogat meglepetéseket, úgyhogy ismerkedjünk meg egy kicsit behatóbban a játékkal.

A játék irányításához egy egér elegendő. A különböző helyszíneken a bal gombbal tudjuk az egyes funkciókat kiválasztani, a jobb gombra pedig egy általános menü jelenik meg, melynek segítségével a fontosabb képernyőkhöz egy kattintással tudunk eljutni.

A HÍD

Dolgos hétköznapjaink a Calypso parancsnoki hidján telnek. Itt találjuk meg a csillagterképet és öt tanácsadónkat, akik a különböző feladatokat elvégzésében fognak segíteni. Ha bármelyiküknek fontos mondanivalója van, személyi hívónkon küld

NEM TE VAGY AZ ELSŐ EMBER,
AKI IDEGEN HŐDÍTŐK ELLEN VESZI FEL A HARGOT,
DE HA VESZTESZ TE LEHETSZ AZ UTOLSÓ!



● Új csillagrendszerünk előtérben a Gaea.

üzenetet, melyet a hívó kis lámpájára bökve a beszélgetést videofonon azonnal le is bonyolíthatjuk. Ha felkeressük valamelyik tanácsadónkat, a kép alján területének legújabb információit olvashatjuk. Az *Advice* gombbal tanácsot kérhetünk, a *hossz* gomb lenyomása után pedig utasításainkat adhatjuk ki.

ÜRTÉRKÉP (SPACE MAP)

Ezen a képen a csillagrendszer összes bolygóját látjuk. A színes pöttyök űrhajóinkat jelölik. A kép

jobb szélén az összes bolygó kis rajza sorakozik. Itt a bal gombbal jelölhetjük ki, hogy melyik bolygó legyen az előtérben, a jobb gombbal pedig azt, hogy melyik legyen a középpontban (ez az idő múltával is ott marad). Az alsó gombokkal nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, illetve elforgathatjuk az egész rendszert. Mellette a csúszó gombbal az idő múlását lassíthatjuk vagy gyorsíthatjuk, a *Stop*-pal pedig teljesen megállíthatjuk. Ilyenkor könnyen elvégezhetjük a szükséges teendőket, de természetesen hajóink és az építkezések mindaddig állnak, amíg újra nem indítjuk az időt.

Ha a térképen valamelyik bolygóra a jobb gombbal rábökünk egy menü jelenik meg. Ebben a *Colonies* a bolygó telepeit mutatja meg, a *Vehicles* pedig az itt található űrhajókat. A bal gombbal kiválasztva egy égitestet, annak térképe jelenik meg a képen.

BOLYGÓTÉRKÉP (MERCATOR MAP)

A térképnek általában csak egy részét látjuk a képen. Ha a többi területet is meg akarjuk vizsgálni, a bal szélén látható négy gombot kell használnunk. A felszín négyzetekre van osztva. Telepeinket egy-egy ilyen négyzetbe építhetjük fel, repülünk is egyszerre egy egységét tud felkutatni. Ha már van telepünk a bolygón, kattintsunk rá, s a telep térképéhez jutunk (erről még lesz szó).

A térkép fő feladata a bolygó felfedezése, így használni is csak akkor tudjuk igazán, ha van legalább egy hajónk a bolygón, amit felfedezés-sel bízunk meg. A kereséshez először vigyük a hajót a kiválasztott szektorba (kattintás a bal gombbal a négyzeten). Természetesen az az út is üzemanyagba kerül, ezért figyeljünk rá, hogy vissza is tudjunk térni.

A hajón három (kezdetben csak kettő) kereső műszerünk van. A csille az ércet, a villám az energia, az ember pedig az életformák felhőyeit kutatja fel a környéken. A műszer használatához tartuk lenyomva a megfelelő gombot. Ekkor egy fokozatosan táguló kör jelenik meg a hajó körül, amely bejelöli azokat a szektorokat, ahol nyersanyagot találunk. A műszerek használatakor azonban vigyáznunk kell, hiszen rohamosan fogyasztják hajónk energiáját. A munkagépek gombjával egy új telepet építhetünk hajónk alatt (ha a terület valami ok miatt nem megfelelő, arról üzenetet kapunk). A játék során legfeljebb 48 telepünk lehet.

A hajóra jobb gombbal rábökve egy menü jelenik meg, melyben kiírhatjuk a rakteret, visszatérhetünk a telepre vagy bolygó körüli pályára állhatunk. A bal egérgombbal pedig a szektor felfedezését kezdhethetjük meg.



● Az első működő telep.



● Megkezdődött a robotok nyártása az új Terra.

REPÜLES (SCIENCE ADV.)

Itt a repülészsimulátorokból megszokott kép tárul szemünk elé. Nagy részt a gép, s az alatta elterülő táj foglalja el. Jobboldal az irányító, a kapitány, a szektor térképe, rakományunk és üzemanyagunk látszik. A térkép elég érdekesen viselkedik, ugyanis amikor valamelyik oldalon kirepülünk a szektorból, az ellenkező oldalon visszatérünk ugyanarra a területre.

A gépet a kurzorgombokkal vagy a műszerfalon látható nyilakkal irányíthatjuk. Ez a repülés azonban távolról sem szimulátor, hiszen a gép egyszerűen minden gombnyomásra egy kicsit odébbmegy. A műszerfal többi gombja balról a következő: nézetváltás, nyersanyag keresés (ugyanígy működik, mint a bolygóterképen, de egyszerre keres mindent, és szelvényeket fogyaszt), plazma bomba (a környéken minden életet és nyersanyagot elpusztít) s végül a rakomány listája (a lórken helyén jelenik meg).

Menet közben a megtalált nyersanyagok és kincsek kis rajzok formájában jelennek meg a gép előtt, melyeket a bal egérgombbal vehetünk fel. Egy rajz alatt több adagnyi érc vagy energia is lehet, ekkor csak annyit szedünk fel, amennyi elfér a hajón. A többit legközelebb ugyanitt meg fogjuk találni. Repülés közben lézerez is lövedőzhetünk. Ehhez nyomjuk meg a célón a jobb gombot. A lövés csak a célt semmisíti meg, s sokkal kevesebb energiát fogyaszt, mint a bomba.

MÉRNÖK (ENGINEERING ADV.)

Itt a *Sites* gombot lenyomva telepeink listájához jutunk. Itt minden telepről megtudjuk lakosait, épületei és rakétái számát. A következő sorban az itt található nyersanyag, energia, még nem foglalkoztatott ember és robot sorakozik. Itt két számot látunk: a felső a jelenlegi mennyiség, az alsó pedig a következő évre (egy év 24 körig tart) várható változás. A negatív szám természetesen csökkenést jelent. Ha valamelyik telep adataira rábökünk, annak térképe jelenik meg a képen.

TELEP TÉRKÉPE

Itt a térkép alatt ugyanazokat az adatokat találjuk, mint az előző listában. A repülő gombbal az itt parkoló hajók listájához jutunk. A terület látható részét a bal egérgombot lenyomva tartva tudjuk mozgatni a négy irányban.

Ha valamit építeni akarunk, először a jobb oldalon lévő ablakban válasszuk ki az épületet. Az épület alatt olvashatjuk, hogy a megépítéséhez mire lesz szükségünk. Ha valamiből nincs elég raktáron, az építkezést el sem kezdhetjük. Az építkezés megindításához fogjuk meg az épületet a bal egérgombbal, s vigyük a lórken egy üres helyre. Egy településen legfeljebb 16 épületet állíthatunk fel. A térképen a működő épületeket zöld, a leállítottakat piros, a még el nem készültet kék, a felújítandókat pedig sárga lámpa jelzi.

Ha valamelyik épületre a jobb gombbal rábökünk, egy menü jelenik meg. Ebben az *Upgrade* felújítást, a *Dismantle* lebontást, a *Go Off/Online* pedig ki/bekapcsolást jelent. A gyáraknál ezen túl beállíthatjuk, hogy mit állítsanak elő, a laboratóriumoknál pedig azt, hogy melyik tudományterületen kutassanak. Ha a jobb gombbal nem elég érdekes bökünk, egy másik menübe jutunk. Itt tudjuk az egyes telepet megszüntetni. Persze előtte érdemes a telepről minden használható dolgot elszállítani, s az épületeket lebontani.

TUDÓS (SCIENCE ADV.)

A *Technology* gombot lenyomva a kutatások irányát szabhatjuk meg. Ezen a képernyőn a felfedezhető vagy már felfedezett technológiákat nézhetjük végig. Ezek között a kép alján látható jobbra-balra nyíllal lapozhatunk, a kiválasztott újdonság hasznát pedig olvashatjuk el. Egy-egy új dolog felfedezéséhez általában mind a hét tudományterület eredményeire szükségünk lesz. Ezek a kép közepén sorakoznak. Az egyes tudományok felett egy szám jelzi, hogy abban az ágban hány ismeret szükséges a kiválasztott technológia megalkotásához. Az alsó szám a rendelkezésünkre álló ismereteket jelzi. Ha mind a hét tudományban elegendő ismeretünk van, nyomjuk le az *Invent* gombot, s máris megkezdődik a felfedezés.

Az egyes tudományágak ismereteit kétféle úton gyűjthetjük össze. Az olcsóbb de bizonytalanabb, hogy a bolygók felszínén összegyűjtjük az idegenek által otthagyt dolgokat. Ennél biztosabb, hogy telepeinken laboratóriumokat építünk, s ezeket a különböző szakterületekre állítjuk rá.

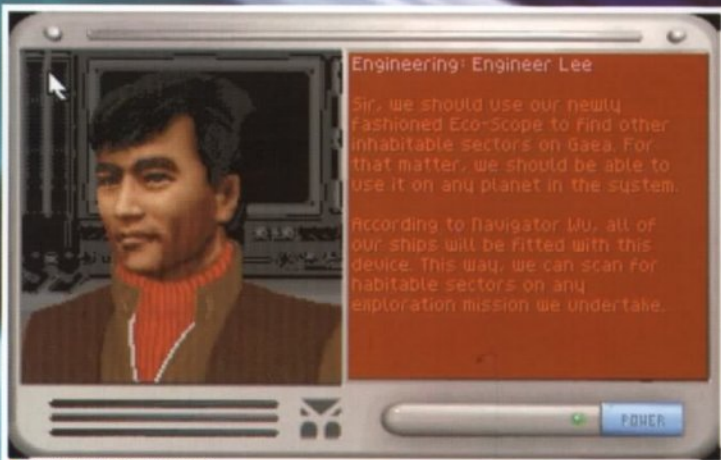
A felfedezések egy része közvetlenül nem használható. A hajókat, amikor megérkeznek valamelyik telepünkre, azonnal ingyen ellátják a legújabb eszközökkel. A telepeken az épületeket viszont nekünk kell felújítanunk.



● Újabb fizikai ismereteket találtunk.

NAVIGÁTOR (NAVIGATION ADV.)

Innen a *Vehicles* gombot lenyomva az űrhajók listájához jutunk. A listából kiderül, hogy melyik hajó hol van, mi a rakománya, mennyi az üzemanyaga,



● Lee mérnök videófonon jelentkezik.

ki vezeti és milyen parancsot teljesít. A jobboldali listákkal a hajók egy-egy csoportját választhatjuk ki. A játékban legfeljebb 150 hajónk lehet. Ha a listában kiválasztunk egy űrhajót, amelynek még nincs parancsa, a hangárba jutunk. Itt a jobb felső gombbal a feladattípusok között válogathatunk:

Exploration: A bolygó felszínének felfedezése. Ilyenkor a bolygó felszíni térképéhez jutunk, s ott a már leírt módon irányíthatjuk hajónkat.

Probe: A hajó a rendszer valamelyik bolygója vagy holdja körüli pályára áll, s adatokat gyűjt az égitestről. Mindaddig ott marad, amíg a kiadott parancsot meg nem változtatjuk.

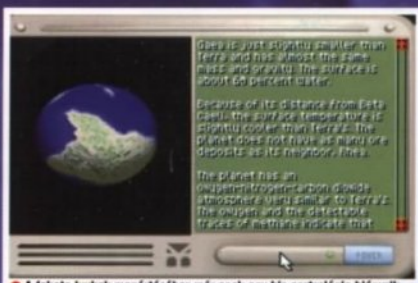
Transport: Két telep között szállíthatjuk a kitermelt ércet, energiát, életfenntartáshoz szükséges anyagokat, embereket és robotokat. A szállítást választva a kép közepén kell feltöltenünk a rakteret. Az öt kis rajz alatti számok jelzik a már berakott mennyiséget. Az egyes árukból berakodni a bal, visszavenni pedig a jobb egérgombbal tudunk. A *Load* felirat alatt a hajó kapacitását és a már elfoglalt helyet, alatta az üzemanyagot, legalul pedig az állomás raktárkészletét látjuk.

Pipeline: Ez szintén szállítás, de míg a *Transport* egyetlen utat jelent a célállomás felé, itt megadhatjuk, hogy hány kört tegyen oda-vissza

Space Station: Egy távoli bolygó vagy hold körül űrállomást létesíthetünk. Ezen később vagy újabb telepet építhetünk vagy egyszerűen üzemanyagot tárolhatunk a még távolabbi bolygók felé tartó hajók számára. Egy égitest körül csak egyetlen űrállomás lehet.

A feladat gombja alatt a célállomást választhatjuk ki. Az itt megjelenő helyek a feladat típusától is függnek. Ha rámutatunk valamelyik állomásra, megtudjuk, hogy mennyi üzemanyag és idő szükséges az úthoz. Mivel az összes bolygó más sebességgel kering a központi csillag körül, ezek a távolságok a játék során állandóan változnak. Előfordulhat tehát, hogy egy hajó elmegy egy távoli bolygóra, de onnan egy jó ideig nem tud visszatérni. Erre az sem megoldás, hogy a rakteret tolerakjuk energiával, hiszen az energiából üzemanyagot csak az állomásokon tudnak csinálni (1 energia = 1000 üzemanyag).

Végül a pilótát kell kiválasztanunk. A robotpilóták jobban bírják a nagy gyorsulást, így gyorsabban tudnak manőverezni, az emberek viszont gyorsabban és jobban reagálnak váratlan eseményekre. Pilótaként valamelyik tanácsadókat is elküldhetjük, akinek távollétében a hidon helyettesse veszi át munkáját.



● A fekete lyukak megértéséhez már csak egy kis asztrológia hiányzik.

Status: Összes telepünk nyersanyag, ember és robotszámát nézhetjük meg.

Damage: Az utolsó lapon szerencsétlenségek, lázadások, külső támadások közben elszennvedett veszteségeink sorakoznak.

VÉGÜL NÉHÁNY TANÁCS

Eleinte érdemes kevés de a saját lábán is megálló telepet létrehozni. Egy telepen először az emberek szállását építsük fel, hiszen a többi épület már csak emberi segítséggel húzhatjuk fel. Szintén nélkülözhetetlen lesz az erőmű és egy érceket bányászó gyár. Energiát és életfenntartó anyagokat bolygó körüli pályán sokkal hatékonyabban lehet előállítani. Különösen sok energiát nyerhetünk egy gázóriás mellé pályára állított űrállomással.

A Sierra tehát az *Outpost* után - mellett - egy másik hasonló stílusú játékot adott ki. Az *Alien Legacy* méreteiben, grafikai és zenei jellemzőiben elmarad az egy CD-t teljesen kitöltő társtól. Maga a szimuláció, a megoldandó feladatok és irányítandó tevékenységek viszont szerintem még teljesebbek, tökéletesebbek lettek. Egy beinduló játék során annyi mindenre kell odafigyelnünk, hogy az már-már képtelenség. Ilyenkor bizony jól jönne, ha néhány tevékenységet rábízhattunk a gépre (valamelyik tanácsadónkra). Ennek hiányában azonban csak annyit tehetünk, hogy sürgős tennivalóink alatt megállítjuk az órát, ami persze zavaró akadozást jelent a játék menetében. De azt hiszem, a szimulációs programok szerelmesei hamar túlteszik magukat ezen a néhány problémán, s néhány nap múlva hatalmas városok, űrállomások fognak keringeni a Beta Caeli körül.



● Az első vizsgálatok eredménye a Gaedról.

a hajó (a *Trips* alatti számra kell kattintgatni). A szállítmány megadásánál most két sor jelenik meg. A felsőben az odafele, az alsóban pedig a visszafelé úton fuvarozandó árukat adhatjuk meg. Ilyenkor a hajó mindaddig folytatja útját, amíg a körök száma le nem jár vagy a parancsot meg nem változtatjuk. A hajó akkor is továbbindul egy állomásra, ha ott nincs annyi áru, amelylyel teljesen megtelne a raktára.

A hajót a *Launch* gombbal engedhetjük útjára, az előzőleg kiadott parancsot pedig a *Change* gombbal változathatjuk meg.

KATONA (MILITARY ADV.)

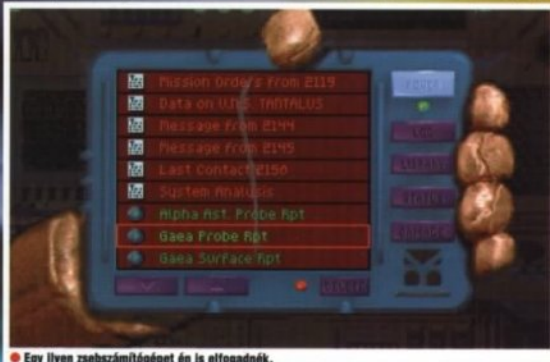
Itt valójában semmit sem csinálhatunk. Rázós esetekben viszont remek tanácsokat kapunk, melyeket érdemes megfogadni.

ROBOT (COMPUTER)

A *Captain's PDA* gombbal zsebszámítógépeinket vesszük elő. Itt négy további gombtalálunk:

Log: Üzenetek és tennivalók listája. Ha valamelyik feladatot befejeztük, ez törölődik a gépből.

Library: Itt tanácsadóink, lefelderítő hajóink részletes jelentéseit tároljuk.



● Egy ilyen zsebszámítógépet én is elfogadnék.

576 KÍVÁRÁS ÉRTÉKELŐ KÍVÁRÁS

ALIEN LEGACY SIERRA

grafika ■■■■■■

hang/zene ■■■■■■

kezelhetőség ■■■■■■

kíváras ■■■■■■

PITE ■■■■■■ KORREKT ■■■■■■ MEMÉNY ■■■■■■

ÖSSZSHATÁS

78%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM 4MB HD: 22MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS: HOLLAND ADLIB

A három részesre tervezett legenda megkezdődött. Az előjelek biztatóak!

A fantasy környezetben játszódó játékok eddig nem nyerték el túlságosan a tetszést, talán a játékmenetük miatt, ugyanis a küzdelmek során változó különböző health-, meg skillpontok figyelése számomra nem okozott semmilyen izgalmat. A MINDSCAPE Dragon Lore-ja viszont azonnal belopta magát a szívembe. Ez pedig nem csak gyönyörű grafikájának és animációinak volt köszönhető, hanem a kalandokkal teli sztorinak, az egyszerű játékmenetnek, s a még egyszerűbb kezelhetőségnek.

A játék irányítása igaz nagyon egyszerű, viszont elsősre kicsit szokatlan, tehát most szokásomtól eltérően részletesebben kitérek rá. Természetesen végig csak az egérre lesz szükségünk, kivéve, ha az options menübe akarunk jutni, amit az Esc-pel tehetünk meg. A bal egérgombbal tudunk a megfelelő irányba haladni, de ugyanazzal lehet a tárgyakat felvenni, használni, odaadni is. A jobb gombbal lehet a tárgyakat eldobni, a szereplőkkel beszélgetni (ilyenkor vigyázzunk, nehogy fegyver legyen a kezünkben), s ezzel tudunk küzdeni is. Ha a képernyő bal felső sarkába clickelünk a jobb gombbal, az inventory jön be, mellette hősünk alakjával, akire feladhatjuk páncéltáit, valamint fegyvert vagy varázskönyvet nyomhatunk a kezébe. (Ha nincs fegyverünk, a bal karjára clickelve az öklét használja.) Hősünk fejére mutatva megnézhetjük energiaállapotunkat, valamint varázserőnket. (Ez utóbbinak nincs akkora jelentősége, mivel elég hamar regenerálódik.) A tárgyakat a figura fejére rakva

lehet megvizsgálni, valamint a varázskönyvben olvasni is ugyanígy tudunk. Ha a játék során majd meg akarunk enni illetve inni valamit, azzal is ugyanígy kell cselekednünk. Még egy fontos dolog: ha egy legyőzött ellenség holttestét kívánjuk értékeitől megszabadítani, ilyenkor a jobb gombbal kell a testre clickelni, de ugyanezt kell tennünk az inventory-nkban is, amikor egy tárgy egy másik tárgyat rejthet magában (pl. a zsák). Az inventory-ból kilépni a jobb gombbal tudunk. Ha varázskönyv van a kezünkben, a játékter aján jelennek meg művelethez választható rúnák. A kész varázslatot a jobb gombbal lehet aktivizálni.

A világ, amelyben történetünk játszódik a filozófusok szerint az Atya Sárkány, azaz Wyrn egy álma. Az álomban először csak sárkányok éltek, de aztán benépesült a legkülönbözőbb kreatúrákkal, úgy mint Trollokkal, Dwarfokkal, Efekekkel, Kétlábúkkal de legfőképp emberekkel. Sok sárkány egy-egy elemi erőn kívüli az emberekben találta meg a tökéle-



Diakonov szörnyétől nem volt túl nehéz megszabadulni.

tes kiegészítőjét, így alkotva frakciókat, s harcoltak az általuk kiválasztott oldalon. Az álom azonban hamarosan rémálommá változott, megjelentek ugyanis az Örcök, akik - talán azért mert kihagyták őket a világ felosztásából - minden más nemzetet, akik az útjukba akadtak barbár módon legyilkolták, kirabolták. Ebben a helyzetben Arthus of Erwyndyll, Archmage segítségével, aki egyedüli módon varázserőjével képes volt az Álmodóval kommunikálni, s

befolyásolni az álmot, úgy döntött, hogy egy völgy körül a mágia segítségével létrehoz egy hatalmas falat, mely megvédi a bennlévőket az Örcöktől. Arthus az emberek közül Axel von Wallenrodot bízta meg, hogy népét a biztonságos falak mögé vezesse. A hosszú háborúban az Örcök



Az ajtóhoz a gyűrűm volt a kulcs.

Dragon Lore

ellen sok lovag elesett, de végül a Dwarfok kivételével az összes nemzet menedékre talált a völgyben. A visszavonulás után béke jött el a völgy lakóira, ám tizenöt évvel később (tizenhét évvel ezelőtt) Axel von Wallenrod titokzatos körülmények között meghalt. A gyamú riválisára, Haagen von Diakonovra terelődött, de nem volt ellene bizonyíték. Ezután Arthus jobban odafigyelt a Völgy belső irányítására is, s megalapította a tizenhat tagú Sárkány Lovagrendet (a sárkányok beleegyezésével.)



Elindultam a sárkány-méh odújába.

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt-akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akard beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"			AMIGA 1200			CD32					
DELTA V	6999	4999	SUBWAR 2050	4999	3999	BRIAN THE LION	4999	2999	PILOT WINGS	6900	4500
DOOM 2	6999	5999	FIELDS OF GLORY	4999	3999	DANGEROUS STREETS	1999	1299	SMASH TENNIS	8900	6999
DREAMWEB	6999	4999	UFO	4999	3999	KID CHAOS	3999	2999	SPACE ACE	5900	3999
HAND OF FATE	5999	4999	C64 LEMEZ			MYTH	2999	1999	TROLLS	7900	5999
LEMMINGS 3	3999	2999	ATOMINO	799	599	PREMIERE	3999	2999	GAME BOY		
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	BAAL	799	599	SUMMER OLYMPIX	1999	1299	ADVENTURE ISLAND	3900	3999
RETRIBUTION	5999	3999	BLUES BROTHERS	999	599	SUPER PUTTY	2999	1999	CASTELIAN	3900	3999
PC CDROM			CAPTAIN FIZZ	799	599	SURF NINJAS	2999	1299	HUDSON HAWK	3900	3999
ARMORED FIST	7999	4999	DALEK ATTACK	799	599	TROLLS	1999	1299	OUT TO LUNCH	4900	3999
BATTLE ISLE 2	5999	3999	DEMON BLUE	699	499	UFO	4999	2999	PAPERBOY 2	3900	3999
BLOODNET	6999	4999	DYNASTY WARS	999	599	SNES NTSC			SPANKY'S QUEST	8900	7999
DARK LEGIONS	6999	3999	ELVIRA II	999	720	CRAZY CHASE	9900	7500	XENON 2	3900	3999
DREAMWEB	6999	4999	KIDS PACK (6 játék)	999	699	DOUBLE DRAGON V	9900	7900	SEGA MEGADRIVE		
ECSTASIA	8999	6999	LETHAL WEAPON	799	399	JURASSIC PARK	9900	7900	BALL Z	8900	6999
INFERNO	6999	4999	OPERATION HORMUZ	699	599	POWER RANGERS	11900	8000	BARNEY THE DINO	7900	6999
LOTUS CHALL.	4999	3999	POPEYE CO. (3 játék)	999	699	PUSH OVER	5500	3700	BUBBLE AND SQUEEK	7900	5999
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	POSTMAN CO. (3 játék)	999	699	SNES PAL			DYNAMITE HEADY	9900	7000
RETRIBUTION	5999	3999	STEIGAR	699	599	ADDAMS FAMILY 2	5500	3700	INCREDIBLE HULK	9900	6900
SEA WOLF	6999	4999	SUBURBAN COMMAN.	799	599	DRAGON	9900	6000	MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
STARLORD	6999	4999	TROLLS	899	599	INCREDIBLE HULK	10900	8000	MICRO MACHINES	8900	7500
WOLFPACK	6999	3999	WINTER S. SPORTS	999	699	MAGIC BOY	7900	5900	NHL HOCKEY '94	7900	6000
			WRATH OF DEMON	999	799	OUT TO LUNCH	8900	6400	OUTRUNNERS	9900	6000
									SUBTERRANIA	8900	6999
									TAZMANIA 2	9900	7900

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékokat kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

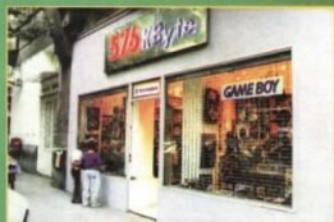
ÉRVÉNYES 1995 FEBRUÁR 10-IG!
Ezen szelvény bemutatása a felsorolt játékokra a fenti akciós árakon felhasználható még.
EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JÓVON!

576

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

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



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



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZEGED,
Vadász u. 5.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL