

# 576 KByte

C-64  
AMIGA

1992/1





1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



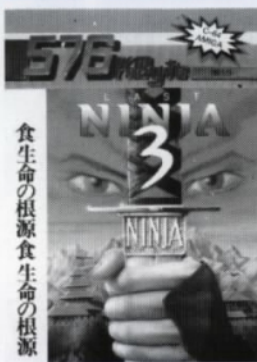
1991/2



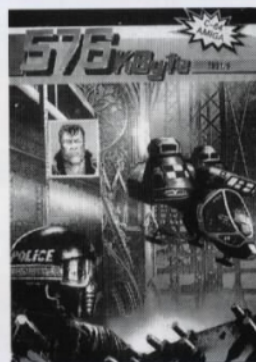
1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



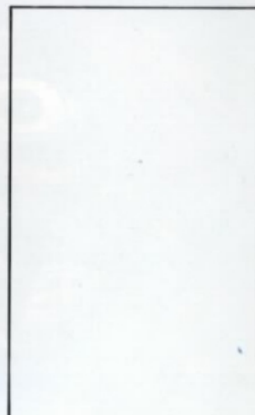
1991/10



1991/11



1991/12



# TARTALOM

HÍREK .....	2
BARBARIAN 2 .....	4
FATE-GATES OF DAWN .....	5
ILYEN A BOX .....	7
MOONFALL .....	9
TRADERS .....	11
CISCO HEAT .....	13
BUNDESLIGA MANAGER PROFI .....	14
SHADOW SORCERER .....	15
EXKLUZÍV .....	17
ALIEN BREED .....	18
ROBOCOD .....	19
JÁTÉK TALLÓZÓ .....	20
1000 MIGLIA .....	23
MEGALOMANIA .....	24
TOP LISTA .....	26
EXILE .....	27
ÉSZBONTÓ .....	28
LOTUS TURBO CHALLENGE II .....	29
SMASH TV .....	30
GETEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER .....	31
VOLFIED .....	32

## Új olvasóink!

Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható:

- Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért
- Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Ez már szuperkedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,- Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,- Ft/példány áron kaphatja meg.

Postacím: COMGAME GmK  
1389 Budapest, Pf. 132

## MOONFALL .....

9



## BUNDESLIGA MANAGER PROFI .....

14



**576Kbyte**

1992/1. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt  
Helyettes szerkesztő: Martin  
Kiadja a COMGAME GmK 1026 Bp., Filler u. 47/b.

Fedélgrafika:

Temesvári Ferenc (Temi)  
Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Magyar Posta  
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME GmK)  
1389 Budapest Pf. 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen újra felhasználása

csak a kiadó engedélyével lehetséges  
ISSN 0865-8226

Novotrans Nyomda '92 • Felelős vezető: Várlaki Imre

A karácsonyi játékozón már decemberben tetőzött, de a cégeknek még mindig vannak újdonságok a tarsolyaikban. A **CODEMASTERS** például **STEG** című játékát készíti, amely szinte egy az egyben a Millenium Flood-jának ígérkezik. Egy kis zöld állatkát irányítunk egy csatornarendszerben, „akinek” célja, hogy fogjul ejtse a kószáló ízeltlábúakat, így szereve élelmet kicsinyeinek (Amiga). Ide tartozik, hogy a **BULLFROG** viszont tényleg dolgozik a **FLOOD 2**-n, de még igen kezdeti stádiumban tartanak. Szintén mászkálós örület lesz a **SYSTEM 3 FILBO'S QUEST 2**-je is, amely egy kicsit tartalmasabb és sokrétűbb lesz, mint elődje (Amiga, C-64). Érdekesnek ígérkezik az új angol cég, a **HEX** első játéka is a **TOP BANANA**. A félig logikai, félig ügyességi program egy sikeres tv-műsor alapján készült, zenéjét pedig a Coldcut zenekar szerezte. Aki egyenesen a cégtől rendeli meg a játékot, az még egy szuper ingyenes pótlót is kap (a telefonszámuk – i... (071) 701 0652). Persze nem árt angolul érdeklődni (Amiga).

A **MILLENIUM** folytatja „isten” sorozatát a **GLOBAL EFFECT**-el. A játék Sim City szerű lesz, de egyszerre ketten is részt vehetnek benne (Amiga, C-64?). A SC-nél maradván – a **MAXIS** egyesíteni akarja a **SC** és a Railroad Tycoon sikerét az „A TRAIN” játékban. Egyszerre építhetünk városokat és vasútrendszereket, aztán majd győzzünk mindent szemeltartani! Aki inkább a grafikus/szöveges formát kedveli, az keresse a **DOMARK** cég **JEKYLL AND HYDE**-ját. Az ósrégi regény-film cselekményét feldolgozó program a Demoniak-hoz fog hasonlítani, tehát a grafikával biztosan nem lesz baj. Az sem baj, amire a **VIRGIN** és a **PSYGNOSIS** programozói készülnek: Virgin-ék a Spirit of Excalibur, Psynosis-ék a Beast folytatását készítik. Az elsőnek **REVENGE OF EXCALIBUR**, az utóbbinak **SHADOW OF THE BEAST 3** lesz a címe. A Beast 3 gárdája, a Reflections szerint a legújabb epizód sokkal jobb lesz tartalmilag is, mint elődje (persze ezt ígérték legutóbb is!). Ugyancsak a **VIRGIN** fogja kiadni a világszerte közkedvelt hős, Conan kalandjait feldolgozó programját. Az arcade/adventure típusú **CONAN THE CIMMERIAN** kb. 1992 februárjára készül el. Még mindig **VIRGIN**, de most a **KGB** készül. A Szovjet titkosszolgálat dolgait szerepeltető program igazi csemegének ígérkezik, főleg hogy a Lucasfilm Games szerű „point and click” rendszert használja majd. Mivel egy „valós cégről” van szó, a játékból kimaradtak a vállalási és kínzásos részek. Az, aki ebben a játékban az ifjú tiszt szerepében sikert arat, az akár az életben is beválna titkosügynöknek! Igaz vagy nem, de a **PSYGNOSIS** másik fele az Eye of Beholder sikerére pályázik a **HIRED**

# Hírek

**GUNS**-szal. A grafika adott, a fiúk szokásos formát fogják hozni. Az érdekeség, hogy a képernyőn egyszerre 4 ablak látszik, minden játékosnak egy. Mivel a játékkal nem kevés meló van, csak 1992 közepére készül majd el.

A **MICROPROSE** megunta, hogy egymás után dobja piacra az unalomig ismert „F” betűjelű gépeket bemutató szimulátorait, ezért most valami újdonságra készül. Másfél éve foglalkoznak **ATAC** (Advanced Tactical Air Command) nevű munkájukkal, amely a nem túl távoli jövőben játszódik. Az USA már nem bírja a harcot az egyre

növekvő kábítószergyártás ellen. A játékos a parancsnoka annak az egységnek, amely 4 F-22-es szupergépből és 2 helikopterből áll. Fel kell deríteni a célkörnyéket, adatokat kell szerezni, hogy hol gyártják a drogokat, ki kell kémlelni a vízi és szárazföldi szállítási vonalakat, s meg kell tervezni a támadási stratégiát, az utak optimális bombázását, azaz a háborút! A programban előre rögzített küldetés nincs, mindenki belátása szerint cselekedhet. Ezután végre jöhet az igazi szimulátor rész, a repülés. Természetesen nem kell kétségbe esni, a cég a szokásos grafikát, repülési realizitást és gyorsaságot nyújtja a szimulátorok szerelmeseinek. Aki nem akar pilótaülésbe szállni, az választhatja az auto-pilot funkciót, s a székében hátradölvé nézheti végig a légcsapásokat. Ha esetleg meggondolja magát, bármikor beszállhat (vagy kiszállhat) bármely gép irányításába (ból). A hírszerzés működik, az ellenség vígan szállítja termékeit, a gépek repülnek, a játékos tervez, irányít, harcol, esetleg még előtt pilótá-



EPIC

1991/7-8

PARASOL STARS





DOMARK SHADOWLANS

ATAC



ANOTHER WORLD



kat is megmenthet, ez a játék tuti siker lesz! Addig is álljon itt kép a főszereplő gépről (PC verzió).

Még egy **MICROPROSE** újdonság, de ezúttal a játékosnak nem egy több tonnás szupergépet kell irányítania, hanem egy jól kiképzett katonai csoportot, mégpedig a **SPECIAL FORCES**-ben. Az arcade/szimulációs programban egy 4 tagból álló csoport a főszereplő. A fiúknak számos küldetésben kell bizonyítaniuk rátermettségüket kábítószerek, terroristák, stb. ellen. Az Airborne Ranger-hez hasonlóan lesznek havas és szaharai tájakon is küldetések, csapdák, s persze egy halom ellenfél. Mivel 4 ember áll rendelkezésre, sokkal több támadási lehetőség adott (különváltás, fedezés), mint a nagy elődben.

A kanadai **READYSOFT** legújabb játéka a **SPACE ACE 2**, de már készül új bombájuk, a **GUY SPY**. Az arcade/adventure stílusú játék a Wrath of the Demon méltó utódja, de annál sokkal(!) szebb grafikával készült. Valami olyan-

ra készülünk fel, mint a Dragon's Lair, de a szereplőnket ezúttal 100%-osan mi irányíthatjuk. A **DOMARK** is folytat, de ők a **Hard Drivin' 2-t**, a **RACE DRIVIN'**-el. Amellett, hogy a játék sokkal szebb és gyorsabb lesz, mint elődjei, tele lesz ugratokkal, alagutakkal és lo-op-okkal is (ez a trükk a nyugati hullámviasutakon látható, amikor a pálya egy hurkot csinál, s a kocsi fejfelé lefelé van).

A C-64-es tábor se érezze veszettnek a helyzetet, mert a legtöbb cég végre belefogott, hogy nagy Amiga játékaikat átkonvertálják. A következő hónapokban biztosan várható, hogy megjelennek: **CREATURES 2-THALAMUS**, **GEM'X 2-DEMONWARE**, **RACE DRIVIN'-DOMARK**, **DEATHBRINGER-EMPIRE**, **SILLY PUTTY-SYSTEM 3**, **FIRST SAMURAI-VIVID IMAGE**, **BARBARIAN 3-PALACE**, **MEGA TWINS-U.S. GOLD**, **SPACE CRUSADES-GREMLIN**, **ROBOCOP 3-OCEAN**, **WWF WRESTLING-OCEAN**, **INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE-EMPIRE**.

A **DIGITAL INTEGRATION** most egy Dungeon Master szerű játék felé kalandozott el, melynek címe **DRIFT**. Az úrben játszódó programban egy zsoldoscsapatot vezetünk, 70 karakter, hát-tér és idegen faj közül választhatunk. Az „első személy” perspektívában ábrázolt játék 1992 elején jön ki. Szintén akkorra várható a sakkpiacon beállt csendet megtörő **WORLD CLASS CHESS**, a **DISK COMPANY**-tól. Ebben lesz minden: 2D, 3D, vakjáték, stb. Egy előző számban már szoltunk az örökéletű Rainbow Islands folytatásáról, a **PARASOL STARS**-ról. Most már képet is tudunk mutatni róla. Az már biztos, hogy a játékot az **OCEAN** dobja össze. Szintén nem ismeretlen olvasóinknak az **OCEAN** több éve készülő játéka, az **EPIC**. Nos, a megjelenés napjainkban várható, de ez a program annyira gyönyörű, szuper, fenomenális, minden-nél jobb, hogy elkerülhetetlen volt közölni egy preview fotót róla.

Rossz hír a C-64-es tábornak: most már 100%, hogy az **ACCOLADE NEM** készít több játékot erre a gépre. Utolsó munkájuk a Cycles volt, tehát **TEST DRIVE 3** tuti, hogy nem lesz (hacsak nem egy másik cég kiadja???)

Szokatlanok, de egyben érdekesnek ígérkezik a **ZEPPELIN GAMES** tisztán vektorgrafikát használó football játéka, a **GRAME SOUNESS'S VECTOR SOCCER**. Többet nem nagyon lehet mondani róla, a kaputól a játékosokon át a labdáig minden vektorokból épül fel benne.

Nagy volumenű játék lesz a **DOMARK SHADOWLANS**-je. Az **RPG** stílusú programban egyszerre 4 embert irányíthatunk, ami újdonság a Cadaver-hez, és az Immortal-hoz képest. Azért ezeket a játékokat említem, mert kinézetre (fotó) a **SL** hozzájuk hasonló. Hátborzongató, újdonságszámba menő effekt lesz pl., hogy minden szobának saját fényforrása van, s azok a karakterek, vagy lények, akik ezen kívül esnek, fekete árnyalakoknak látszanak csupán. Ezt az effektet a készítő „Photoscape”-nek hívják. Az irányítás rendkívül barátságos, kizárólag az egérre s annak 2 gombjára korlátozódik. A felvett cuccok a szereplők hátizsákjaiba kerülnek, onnan bármikor kivehetők. Mivel a karakterek rendkívül különböző tulajdonságokkal bírnak, az a helyzet is előállhat, hogy míg egyikük egy ajtót próbál kinyitni, addig másikuk egy szörnyvel küzd. A grafika szintje képünkről látszik, s gondolom az is szembevetendő, hogy a szereplők stílusa tökéletesen Japán. Már csak emiatt is győztes lesz ez a program.

Végezetül ismét egy játék, amely mindenki kedvence lesz, s már szoltunk is róla: **ANOTHER WORLD**. A **DELPHINE** kiadott egy előzetes programjából, amiről csak annyit, hogy vesztélyesen szuper. Izelítőnek itt egy fotó.

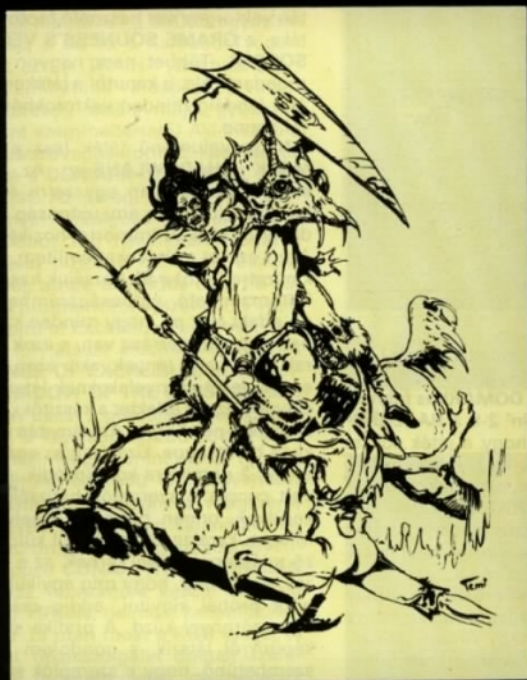
by B

A B2 előző része a PSYGNOSIS egyik első játéka volt Amigán. Ott látszódtott először, hogy ezek a fiúk tudnak valamit. Hosszú idő elteltével elkészült a folytatás, ami tartalmilag és formailag szinte alig különbözik elődjétől.



Game Paused, press esc to resume f10 to quit  
You have completed one percent of Hogor's quest

## Újra itt van | BARBARIAN 2



Hogor, a hős réges-régen legyőzte Necron-t, az ördögöt. Most azonban megtudta, hogy fő ellensége újraéledt porából, elindult tehát, hogy most végleg végezzen vele. Ezúttal sisakot és bőrruhát öltött, s belevetette magát a gonosz várához vezető erdőbe. Sajnos, hősünknek nincs kardja (akkoriban a bor és a nők gyorsan vitték a pénzt), ezért kezdetben csak öklét és lábát használhatja.

A B2 tehát horizontálisan scrollozó pályára oszlik. A játék stílusa tisztán verekedős, tehát senki ne keressen kaland elemeket benne. Az elődtől eltérően itt nem a mouse-zal, hanem egyszerűbben, joy-al irányíthatjuk figuránkat. Útni-rúgni különböző irányokba és magasságokba tudunk, de nem árt szerezni valahonnan egy kardot, ami hatásosabb fegyver az erdő lakói ellen. A farkasemberek, lovakok és giant-ok legyilkolásával pénzt és erő italokat nyerhetünk, amelyek jól jönnek majd barangolásunk során. Időnként betérhetünk boltokba is, ahol fegyvertárunkat újíthatjuk fel. Utunk során nem árt térképet készíteni, mert a számtalan vakvágányon könnyen eltévedhetünk.

A grafika a szokásos Psygnosis minőségű, jól animált, kisméretű sprite-okkal, szép hátterekkel. A játszhatóság okosan felépített, kezdetben hívogatóan könnyű, de az utolsó pályán igen nehezzé válik. Aki szerette az előző részt, az ezt is kedvelni fogja, a többiek inkább válasszanak valami komolyabbat!

	AMIGÁ	C-64
GRAFIKA	93	
ZENE	91	
JÁTSZHATÓSÁG	83	
Összesen:	89	

# FATE – GATES OF DAWN

A játék végcélja, visszakerülni a valós világba, számtalan úton elérhető, sok különböző alternatívát választva teljesíthető. A kaland menetét minden apró esemény befolyásolja, semmi sem történik ok nélkül és mindennek lesz következménye. A vándorlás során törekedünk arra, hogy minden részét bejárjuk a világnak, ismerkedjünk meg minél több szereplővel és bocsátkozunk bele bátran minden kalandba.

A játékban található hét várost, tizenkét többszintű kazamata rendszert, közel 10 000 (!) helyiséggel. Erdőkben, mezőkön és hegyekben kalandozhatunk és halózhatunk folyókön és tengereken is. Utunk során mintegy 600 különböző ellenféllel találkozhatunk, melyek lehetnek közönyösek, ellenségesek vagy barátságosak. A segíteni kész cimborákból csapatot ill. csoportot (!) verbuválhatunk. Élvezhetjük a természet hangjait, az eső zuhogását, mennydörgést, hófúvást, a víz csobogását, a madárcsicsergést. Fülünk figyelmeztet az ellenség közeledtére, hallani a lépéseket, a kigyók surrogását és még számtalan egyéb zajt, ami segít az atmoszféra megteremtésében.

Intelligens ellenfeleink és barátaink 32 karakterosztály és tizenegy különféle faj képviselői. A 17 féle varázsló-osztály mintegy 200 féle varázslat alkalmazására képes. A program egérrel játszható, (billentyűvel is) menüvezérelt. Minden szituációban számos lehetőség áll rendelkezésünkre, hogy vérmérsékletünk, kedvünk vagy pillanatnyi szeszélyünknek megfelelő magatartást választhassunk. A mondatok párbeszédeselemei előre meghatározottak, beírni nem kell semmit.

A játékban a szokásostól eltérően nem generálhatunk saját karaktereket, a csapatot a későbbiekben tudjuk kialakítani úgy, hogy megpróbáljuk rábeszélni azokat a fazonokat, akikell találkozzunk, hogy legyenek segítségünkre. Így akár több csapatot is létrehozhatunk.

## 1. Játékképernyő

A játék betöltése után a játékképernyőn láthatunk hét fiókot, melyek a karaktereket tartalmazzák. A karakter nevét, a W, R, V, A, betűk a harci osztály helyzetét, (ld. tárgyak megvizsgálása) közepen fent Hit pontjai számát, a HM a mágikus pontok számát, az alsó hét kisablak pedig a szükségleteit jelzi pl. ha

*A RELINE elkészítette legújabb Fantasy-szerepjátékát, amely októberre már a hazai RPG rajongókat is megörvendeztette.*

*A háttértörténet némileg különbözik a hasonló jellegű játékoknál megszokottól. Egy fiatal ember egy varázsló átka folytán egy, a miénkkel párhuzamos világba vetődik, amely a fantázia, a realitás és mese érdekes keveréke. Sok izgalmas és váratlan helyzetben kell helytállnia, csak szerencséjére és ügyességére számíthat, hogy társakat találjon a kiút kereséséhez.*

éhes az első ablakocská fehér lesz, (ha szürke, akkor már nagyon éhes;) a második szürkül, ha szomjas stb.

A képernyő közepén lévő ablakban láthatjuk a 3D-s tájat, itt jelennek meg a statisztikai és más adatok is. Az alsó részen látható papírtekerccsen jelennek meg az információk, itt zajlik a párbeszéd is. A jobb oldalon található a menüablak, két szreze választva; a felső kisebb részben az éppen aktuális menüpont látható, alatta pedig felsorolva a választható opciók. Váltáskor mindig a kisebb részre kell klickelni. Itt jelenik meg az iránytű, alatta a választható haladási irányokkal.

Az első karakterünk Winwood, egyben főhősünk is. Az öt rejtő fiókra klickeelve az arcképe megjelenik és a következő menüt kapjuk:

CHARAKTER	felszerelés
AUSRÜSTUNG	fogyasztás
KONSUMIEREN	varázslás (aki képes rá)
ZAUBERN	adatok
DATEN	csapat
PARTY	játék opciók
SPIEL	cselekvés
AKTIONEN	a pontos idő
UHRZEIT	

Gondolom, ebből már kiderült, hogy a jelenleg forgalomban lévő verziója a játékoknak német nyelvű. Nem kell megjedni! Nincsenek hosszú szövegek, és a játék szellemessége *valóban* megéri azt a kis szótár forgatást. A me-

nüpontokat az alábbiakban ismertetem, biztosan jelent egy kis segítséget. A menüből az elsőt választva a HANDHABE AUSRÜSTUNG – felszerelési lehetőség áll rendelkezésünkre, ahol a következőket csinálhatjuk:

ANLEGEN – felszerel, két lehetőség (kéz) ERSTE-első, ZWEITE-második WEGWERFEN – eldobni (nem talál-tam meg újból amit letett!)

GEGENSTAND – tárgy használata (BENUTZEN-használni)

PRÜFE – megvizsgálni; választhatunk, hogy mit vizsgálunk meg

WAFFE – fegyver

RÜSTUNG – felszerelés (ruházat)

HELM – fejfedő

HANDSCHUHE – kesztyű

SCHUHE – lábbeli

GEGENSTAND – tárgy

kiválasztása után információt kapunk a tárgyról:

GEWICHT – súly grammokban

KAMPFKLASSEN PLUS – harci jellemzők WK, RK, –VK, AK

SCHADEN – sérülés okozó képesség

WERFBAR BIS x m – eldobható x méterre

BENUTZBAR FÜR – kik által használható

MAGISCHE KRAFT – mágikus erő

BENUTZBAR GEGEN – kik ellen használható

ÜBERGEBEN – továbbadni v.mit egy kiválasztott karakternek

EDEISTEIN – drágakő, felhasználásakor egy térképet kapunk, mely egy klickelesre eltűnik

## KONSUMIEREN

ESSEN – eszik (1 karakter)

TRINKEN – iszik (1 karakter)

TRANK – varázssital elfogyasztása

GEM.ESSEN – esznek (aki éhes)

GEM.TRINKEN – isznak (aki szomjas)

VERTEILEN – eloszt (készleteket a csapat tagjai közt)

DATEN CH-WERTE – karakter értékek

NAME – név

KLASSE – osztálya (pl. kalandor, vadasz stb.)

ALTER – kora

RASSE – faj (pl. ember, gnóm stb.)

LEVEL – szintje

STÄRKE – erő

AUSDAUER – kitartás

GESCHICK V. – A. – ügyesség védekezésben (VERTEIDIGEN) és támadásban (ANGRIFF)

INTELLIGENZ – intelligencia

WEISCHEIT – bölcsesség

CHARIZMA – karizma

HITPOINTS ERF. – tapasztalati pontok

MAGIE AKTIVE MAGIE – aktív varázslatok

MAG.KRAFT – varázserő

ANTI MAGIE – védelem varázslat ellen

ANTI.VERST – ?

ANTI.KRIT. – ?

ANTI.GIFT – ellenméreg

ANTI INFEKT – védelem fertőzés ellen

ANTI FEUER – védelem a tűz ellen  
 ANTI GESCH. – ?  
 ANTI CHARM – védelem bűbáj ellen  
 MAG. AUGÉ – mágikus szem  
 MAG.UNWERWUNDBARKEIT – se-

bezhetetlenség

GEPÄCK – poggyász  
 ERWEITERTE LAST – plusz teher  
 WASSERFLASCHEN – vízes palack  
 ESSENRATIONEN – élelem adag  
 EDELSTEIN – drágakő  
 SCHRIFTRÖLLEN – tekercsek  
 DIAMANTEN – gyémántok  
 KRISTALLE – kristályok  
 PIASTER – pénz  
 STATISTIK – statisztika  
 PARTY ZUGEHÖRIGKEIT – csapat-

hoz tartozni

GESTORBEN x MAL – hányszor halt meg (feléleszthetők!)

SCHWERE SÜNDEN – súlyos bűnök  
 KLEINE SÜNDEN – kis bűnök

KEINE ERLAUBNIS ZUM ERHÖREN

– a karakter fejlődése nincs engedélyezve, valószínűleg a bűnök miatt, hiába lépne a következő szintre nem fejlődik, csak ha a bűnei alól már feloldozást nyer. Nagy bűn pl. békés polgárok megölése. Segít, ha van egy szerzetes a csapatban, aki ismeri a BEICHT – gyónás varázslatot vagy felkereshető a városban a CHAPEL OF SOULS Lélekmentő lroda, ahol jó pénzért meg szabadítanak bűneiktől.

KEINE NEUEN ZAUBERSPRÜCHE – nincs új varázslat

KAMPFE STATISTIK – harci statisztika

TREFFER – találatok

DIREKT – közvetlen

MAGIE – varázslatok

LISTEN – cselek

SCHÜSSE – lövés

WÜRFE – dobás

GRIFFE – fegyverforgatás

BEZAUB. – elvarázsolás

WIRKUNG – teljesítmény

GEGENST. – tárgy haszn.

DIEBST – lopás

VERSTECKT – rejtőzködés.

PARTY TEILEN – felosztani (több csapatot alkothattunk)

TRANSFER – eljuttatni valamit valahova

ENTLASSEN – elbocsájtani egy karaktert

INFO – itt kapunk információt az alábbiakról:

LEVEL – csoport tagok szintjei, szintugráshoz szükséges pontok száma  
 STATISTIK –

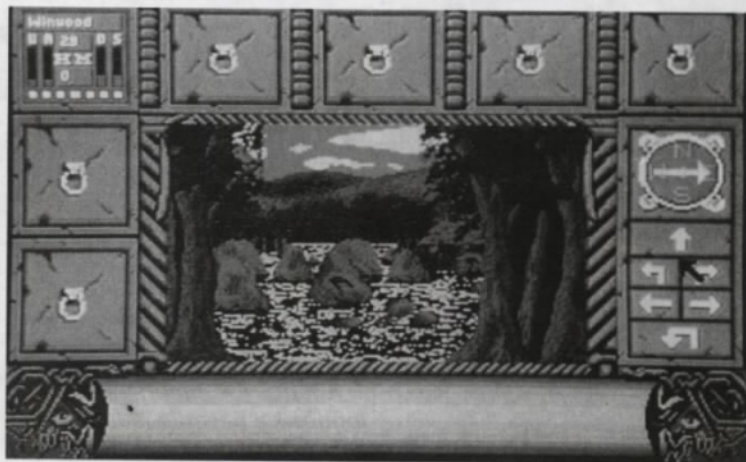
SCHRITTE – lépések, BEGÜNGEN – találkozások, KAMPFE – csaták, NIEDERLG. – vereség, GETÖTET – megölt ellenségek, GESPRÄCHE – beszélgetések, FLUCHTEN – menekülések, ERMORDET – megöltek, SPIEL DAUER – játék időtartam, FAHRAUSWEIS – utazási jegy

POSITIONEN – csapataink pozíciója

FAHRSCHEINE – menetjegy

FÄHIGKEITEN – képesség

WECHSEL ZU – átváltani egyik csapatról a másikra



AUSTAUSCH – kicserélni  
 RASTEN – pihen, SCHLAFDAUER – alvásidő, órában beállítható.

SPIEL OPTIONEN

SPEICHERN – állás, kimentés egy formátált lemezre

NEUSTART – újra indítás előlről

BEENDEN – befejezés

EINFRIEREN – befagyasztás, itt a PAUSE!

LADEN – kimentett állás betöltése

PAUSEN – a szöveg megjelenítés közti szünet beállítása (legjobb a klicken)

AKTIONEN

KÜSSEN – megcsókol valakit a csoportból

BERÜHREN – érint valakit a csoportból

GRABEN – ás

SUCHEN – keres

Másokkal való találkozásokor a csapat vezetőjének arca megjelenik a fiókon és a következő menübe jutunk:

BEGEGNUNG – találkozás

KAMPFEN – harcol

ENTSCHÄRFEN – hatástalanít

AKTIONEN – cselekszik

SPRECHEN – beszél

VORGEHEN – közelebb megy

KAMP – harc

ZUSCHLAGEN – támad

ZAUBERN – varázsol

GEGENSTAND – tárgyat használ

SCHIESSEN – lő

WERFEN – dob, hajt

SPEZIELLES – specialitás (ld. külön)

WAFFEN – fegyverváltás, felvétel

VERTEIDIGEN – védekezik

KAMPF SPEZIELLES

BEZAUBERN – elbájol

BRÜLLEN – ordít

BERAUBEN – kirabol

ÄRGEN – bosszant

GREIFEN – megragadt

HINTERGEHEN – hátramegy

VERSTECKEN – elrejtőzik

A forduló végén néha a következő menüt kapjuk:

RUNDE BEENDEN – forduló befejezése

FORTFAHREN – folytatása a harcnak

VORGEHEN – közelebb megy

FLUCHTEN – menekül

ANFLEHEN – könyörög

BESTECHEN – megveszteget

AUFHÖREN – abbahagy

EINFRIEREN – befagyaszt (pause – gondolkodás céljából)

AUFGEBEN – felad

ENTSCHÄRFEN

FLÜCHTEN – menekül

IGNORIEREN – semmibe vesz

VERSTECKEN – elrejtőzik

BETEN – imádkozik

BESTECHEN – megveszteget

SINGEN – énekel

SPÄSSCHEN – tréfálkozik

AKTIONEN

ÄRGEN – bosszant

BRÜLLEN – ordít

SCHRIFTRÖLLE – tekercset használ

SELBSTMORD – öngyilkosság

INGRABEN – visszavonul, beássa magát

AUGEN ZU – behunyja a szemét

LACHEN – kinevet

SPRECHEN GESPRÄCH – beszélgetés

FRAGE nach – kérdés, lehet választani, miről kérdezzünk

– BERUF – foglalkozás

– HILFE – segítség

– HINWEISE – utalás, útbaigazítás, adat

– GEGENST. – tárgyakról

– PERSONEN – személyekről

– WESEN – állapotokról, dolgokról

– NAME – neve

– SELBST – magáról beszéljen (általában nem mondják el az LEBENS-

LAUF – életrajzukat)

WARTEN – várakozunk (dudorászva, hátha meggondolja magát)

GESCHWÄTZ – fecsegés, itt is választ-hatunk

– BELEIDIGEN – megsért

– LOBHUEDELN – hízeleg, dicsér (ez szeretik!)

– BEZAUBERN – elbűvöl (csak a másik nemmel szemben)

– VERFLUCHEN – átkozódik

– SPÄSSCHEN – tréfálkozik



- PRAHLEN – dicsekszik
- SPINNEN – mesél (a legjobb szövegek, hasznos)
- VORSTELLEN – bemutatkozik (tulajdonképpen itt kellene kezdeni)

**AUFNEHMEN** – felvesz, a legfontosabb, itt érdeklődjük meg, hogy van-e kedve velünk tartani

**TSÜSS** – üdv. és elválunk békével  
**ALMOSEN** – alamizsnát ad  
**HANDELN** – kereskedik  
**DROHEN** – fenyeget

Néhány tipp és segítség: Induljunk el nagyjából északi irányba és az úton haladva nyugatfelé fordulva hamarosan LARVIN városába érünk. Közben vegyünk be a csapatba akit csak tudunk és készítsünk kimentést. A város kapuja délen van, északi irányban a város közepén van a TREASURE STORE, itt varázstárgyakat lehet vásárolni, eladni. KAUFEN – vásárolni, VERKAUFEN – eladni HERUMGEHEN – körülnézni (itt eltűnik néhány percre a karakter, ha van kedve és lehetősége „körülnézni”, ami leginkább lopást jelent, és néha talál valakit, aki beállna

hozánk. Az üzletekben lehet aludni – FEILSCHEN, eladás előtt nézzük meg, mennyi az ára amit el akarunk adni, mert ha túl sokat kérünk rablónak nézve kirúgnak az üzletből. Vannak kocsmák – TAVERNE ahol készleteinket frissíthetjük fel, megkóstolhatjuk a helyi étel és ital specialitásokat, körülnézhetünk, LAUSCHEN – kihallgathatjuk a beszélgetéseket, RAUFEREI – verekedhetünk, UMSCHALTEN – átkapcsolhatunk, léteznek a többi RPG-ben már megszokott további képző helyek, pl. GUILD OF THIEVES, GUILD OF SQUIRA stb. ahol tanulhatunk. Vannak GASTHAUS – fogadók, ahol többféle minőségű szállás között válogathatunk, fegyver boltok pl. SMITHY SHOP, TAGOON SMITHY, ahol fegyvereket és felszereléseket vehetünk. BANKOK is találhatóak, bár pénzünk a legkevesebb és van vasútállomás is BAHN-STATION.

A CAPELLE – kápolna a gyógyító munkahelye, itt választhatunk HEILEN – gyógyítás, ENTGIFTEN – méregtelenítés, KURIREN – kúrálás, AUSTREIBEN –szellem kiűzés, VERJÜNGEN – fiatalítás, BELEBEN – életrekeltség és

ALLES HEILEN – mindent gyógyítás között.

Itt is kaphatunk feladatokat, pl. LARVIN-ban valami gond van a vasúti alagúttal (TUNNELBAHN). A bolyongás során néha egy kitüntetett helyszínhez érünk, pl. forrás, lyuk a falon stb. Ekkor egy cselekvés választási menüt kapunk:

UNTERSUCHEN – megvizsgál, LAUSCHEN – figyel, fülel REINGUCKEN – kukucskál, BERÜHREN – megérint, BETÄTIGEN – működtet, AUFMACHEN – felnyit, bont, REINGREIFEN – belenyúl, ANDERE – más (további lehetőségekhez lapoz)

TRINKEN – iszik, NEHMEN – fog, vesz, SCHLAGEN – üt, GRABEN – ás, LESEN – olvas, SCHLISSEN – betöm, bezár, KLETTERN – mászik, ZAUBERN – varázsol, DRÜCKEN – nyom, KÜSSEN – csókol, AUFNEHMEN – felvesz, REINGEHEIN – bemenni, GEGENSTAND – tárgyat használ.

A város képe elfér egy A3-as kockás lapon, nem éppen picike. Hát ennyi kezdetnek, üdv a haladóknak!

GABRIEL

Végre ökölvívásban is megszereztük első világbajnoki győzelmünket. Ez a nagyzerű esemény pedig arra készítetett bennünket, hogy röviden áttekintsük a C-64-en és Amigán eddig megjelet bunyós programokat.

## TKO

Kezdjük egyből az Accolade legfrissebb és talán legérdekesebb játékával. A programban egy eddig teljesen ismeretlen szemszögből vívhatjuk mérkőzéseinket. A képernyő ugyanis két részre van osztva, és a részekben a boxolók arcát, felsőtestét és kesztyűit láthatjuk. Így az egész játék sokkal élhetőbb lett, hiszen kapkodunk kell fejünk a felénk záporozó ütések elől és ott kell megütnünk ellenfelünket, ahol nem védi őt két hatalmas kesztyűje. A kép jobb szélén a ringet látjuk felülről, alatta és felette pedig egy csík a két versenyző erőnlétét jelzi.

A játékot egyébként egy vagy két személy játszhatja 3, 5 vagy 10 menetig. Kezdetben készíthetünk magunknak egy minden igényt kielégítő boxolót, hiszen beállíthatjuk emberünk erősségét gyengességét, ütéseirejét és erősebb kezét is. A menetek közötti szünetekben és a mérkőzés végén statisztikát olvashatunk a két boxoló ütéseiről és az okozott sérülésekről.



FOTÓ: AMIGA

## Bunyós programok

# ILYEN A BOX

A mérkőzés végén, ha kiütés vagy leléptetés nem vetett véget idő előtt a játéknak, a bírók a bevitt ütések alapján hirdetnek eredményt.

Az Accolade nevéhez hűen a játék annyira szép és az új nézőpont miatt olyan érdekes lett, hogy valószínűleg még a nagy verések után sem fogja senki abbahagyni.

## Pro Boxing Simulator

Ebben a jóval egyszerűbb programban hat különböző erősségű ellenféllel vehetjük fel a harcot. A játék tulajdonképpen nem is igazi box, hiszen egy mérkőzés nem 3 menetig tart, hanem addig, amíg valamelyik játékosnak elfogy mind az öt élete.

Az élet elvesztésének egyszerűbb módja egy-egy menet pontozásos, illetve kiütéses elvesztése. Az érdekesebb mód pedig az, amikor valamilyen szabálytalanságot követünk el, például belerúgunk ellenfelünkbe. Ha megnyerjük a mérkőzést, máris jön a következő, egy fokozattal erősebb ellenfél, és kezdetjük az egészet előlről.

## Ringside

Ez a viszonylag régi program még mindig őrzi előkelő helyét ranglistámon. A játékban 1 vagy 2 játékos mérkőzhet egymás vagy a gép négy fokozata ellen.

A program igazi érdekessége az, hogy kezdetben kapunk 100 pontot, amiből beállíthatjuk emberünk különböző ütéseinek erejét és védekezését. Ezt a pontszámot később minden győzelmünkkel tovább növelhetjük. A mérkőzés a már megszokott módon zajlik, a szünetben viszont egy kis plussz munka vár ránk: egy törülközővel kell legyezgetnünk versenyzőnket, mindaddig, amíg visszanyeri elvesztett erejét (joy fel-le). A program a mérkőzések közben folyamatosan statisztikát vezet eredményeinkről, melyet a ranglista állásával együtt lemezen is tárolhatunk.

## The Champ

Mivel ez a játék már szerepelt legelső számunkban, csak néhány szót: a mérkőzéseket egy vagy két játékos játszhatja. Az újdonság csak annyi, hogy ebben a programban van először lehetőségünk némi edzőtermi kínládásra is a verekedéseken túl.

## Final Blow

Ez pedig már megint egy új program. A mérkőzéseken két, C-64-en szokatlanul hatalmas figura csap össze, talán a világbajnoki címért. A grafika ennek következtében elég jó. Kár, hogy feltehetően a kis gép korlátai miatt a játékosok lábainak mozgására már nem futotta a szerzők erejéből. Egyébként itt is egy vagy két játékos játszhat, illetve gyakorolhatja az alapütéseket.

## Street' cred' boxing

Ez a program lóg ki leginkább a boxok sorából, hiszen inkább utcai verekedésre hasonlít. Itt tulajdonképpen egy hat fős csapattal kell megverekednünk, s a helyszín sem egy szorító, hanem egy edzőterem. A játék kezdetén mind a hat csapattagunkról be kell bizonyítanunk, hogy méltóak a nagy verésre. Ehhez minden emberünkkel egy homokzsákokat kell püfölőnünk tíz másodpercig, és a terembe csak azok az



FOTÓ: C-64



FOTÓ: AMIGA

emberkék léphetnek be, akik ez alatt az idő alatt elég sokszor (ha jól számoltam a szint 13) eltalálták a zsákokat. Ha mindez sikerült, és még megmaradt emberünk, jöhet a harc. Ekkor mindkét felet egy figura képviseli és a csapat következő tagja csak akkor száll be, ha elődjét már kiütötték. A programnak egyébként elég elnagyolt a grafikája, de aki jól bírja a verést, mindenképp próbálja ki!

## Star Rank Boxing

A végére maradt az egyik legérdekesebb box. Ebben játszhatunk sima meccseket és világbajnoki sorozatokat is. Kezdetben létrehozhatunk egy új öklözőt (3 súlycsoport közül választhatunk), akinek ezután a program minden eredményét lemezen jegyzi. A baj-

nokságban mindig erőnknek megfelelően kell kiválasztanunk következő ellenfelünket, majd el kell készítenünk az edzéstervet is. Az edzéseken egy meghatározott időt oszthatunk fel a futás, gyorsító és erősítő gyakorlatok és edzőmeccsek között.

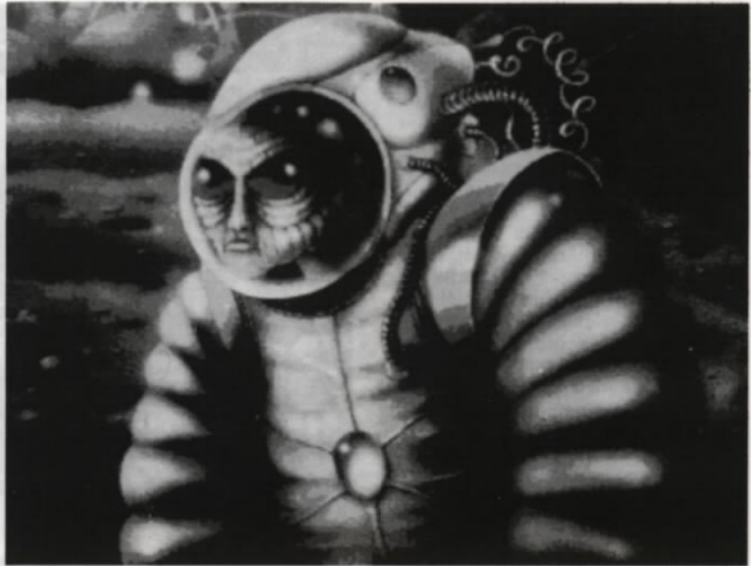
Mérkőzés közben a játékosok mozgása nagyon tetszett. Főleg az a rész jó, amikor egy KO után ellenfelem összeesik (igaz ez más programokban is különösen izgalmas esemény).

Hát ez a választék. Remélem mindenki talált legalább egy kedvére való. Én mindenesetre már több világbajnoki címet is nyertem, de a legutóbbi programot még mindig nem untam meg.

Temesvári Tibor

Megmondom őszintén, többet vártam a 21ST CENTURY ENT játéktól. Félreértés ne essék, a játék jó, de szerintem egy kicsit elkésett. Ha összegezni akar-nám, hogy mit rejt a Moonfall, azt mondanám, hogy az Elite-ből és a Tau Ceti-ből lett össze-gyúrva, s emiatt csak a kitar-tó játékosoknak ajánlom. A meg-nyerésig ugyanis napok fog-nak eltelni, s a végére az egész kereskedősi (lövöldözősi) repkedősi egy kissé unalmas-sá válhat. Annyi pozitívuma azért van, hogy ez az utóbbi idők egyik legkomolyabb C-64-en is megírt játéka – ezért e leírás is a C-64-es verzióról készült. Amígán egyébként a lényeg ugyanaz, csak a kezelő-gombok különböznek.

A Dedalus 1 volt az első intergalaktikus űrhajó, amit az ember épített. A fel-szállásra 2052-ben került sor. A bátor utazók célja az volt, hogy eljussanak a Wolf 359 nevű vörös csillaghoz, s ott vessék meg a lábukat. Mivel a cél kb. 3.1 fényév távolságra volt, hosszú útra kellett készülniük. Generációk nőttek fel, míg a hatalmas űrhajó képernyőin feltűnt a Wolf 359. A tudósok készen-álltak, hogy hozzákezdjenek a bolygók betelepítéséhez, de megrázó felfede-zést kellett tenniük: a naprendszerben 2 gázóriás volt, s egy csomó aszteroi-da öv, de bolygó egy sem! Közlebbi szemlélődés után kiderült, hogy az aszteroidák között ezernyi bányász egység tevékenykedik. Úgy látszott, hogy valakik szándékosan robbantot-ták fel a bolygókat, így téve könnyebbé a termelést. A körengetegen feltűnt valami, ami bolygónk túl kicsi, asz-teroidnak túl nagy volt. Kiderült, hogy egy holdról van szó, amit a felfedezők „Frontier Alfa”-nak kereszteltek. A hold-on két életforma tanýázott – az ural-kodó szerepet alakító gépek, a Robo-form-ok, és a kistermetű golyósszemű élőlények, a Remusian-ok. Mint ké-sőbb kiderült, a Roboform-okat a Re-musian-ok készítették, de elkövelték azt a hibát, hogy hagyták a gépeket a fejükre nőni. Így tehát a Remusian-ok rejtett városokba tömörültek, s egyelő-re minden baj nélkül éltek együtt a gépekkel. Mindkét félnek egy célja volt – minél nagyobb profitot termelni. Az emberek azt gondolták, hogy lesz hely számukra is – tévedtek. A Roboform-ok megkaparontották hajójukat és fog-jul ejtették tudósaikat, akik azóta rabszolgaként dolgoznak Holdbázisai-kon (Moonbase), Erőműveikben (Po-wer Plant) és Gyáraikban (Factory).



FOTÓ: AMIGA

Hát ez nem egy Damocles!

# MOONFALL

A játékos feladata, hogy ügyes ke-reskedéssel sok pénzt szerezzen, minél több bázist megvegyen, s az egész hold urává váljon, s mellesleg titokban tartsa kiltét; no meg nem árt megmen-teni a tudósokat sem. Ehhez Robo-formnak kell álcáznia magát – segítsé-gére vagy egy átalakított Roboform jármű, amit Pajzssal és fegyverekkel is felszereltek – a Roboformok nem len-nének túl jókedvűek, ha megtudnák, hogy gépükben egy ember rejtőzik. Miv el az árút is ezzel a járművel kell szállítani, a törvényenkívüliek és az űr-kalózok előszeretettel vadásznak majd a játékosra.

A pilóták több fokozatot is elérhet-nek, ami a későbbi játék során lesz lé-nyeges. Őt besorolás létezik – Dove, Raven, Orchid, Sun, Supernova – me-lyek közül az első négy további 5 alfo-kozatra bomlik – Iron, Copper, Silver, Gold, Platinum –. A besorolás felfej-lesztése azért lényeges, mert így kül-detéseket hajthatunk végre, melyek si-kere vagyonunk növekedésével jár együtt. Összesen 10 küldetés van, pl. egy űrhajó kíséréte egyik helyről a másikra, vagy egy inváziós flotta le-győzése.

A gép irányítása egyszerű: mindig horizontálisan vagy vertikálisan mo-zog, plusz a sebességre kell ügyel-nünk. A hegyekkel való ütközés sem veszélyes, az ellenséges lövedékek vi-szont annál jobban. A masina két haj-

tóművel rendelkezik: egy kémiai és egy nukleáris üzemanyagot használó-val. Az utóbbi (booster) gyorsabban „eszi” a naftát, de gyorsabban halad-atunk vele. Ezt használjuk akkor, ami-kor nincs város a közelünkben. Vigyá-zat, ha elfogy a nafta, hívhatjuk, majd várhatjuk az újratöltőket, ami kemény 100 lunarium-ba kerül. Kezelés:

- Sace – gyorsítás
- Commodore – lassítás
- \* – joy/billentyűzet irányítás
- balra nyíl – booster be/ki
- F1 – kilátás előre
- F3 – jobbra
- F5 – balra
- F7 – hátra
- Z – rakéta (missile) be/ki
- X – bomba (mine) be/ki
- C – kábitó (stunner) be/ki
- V – robot (bait droid) be/ki
- B – lézer/plasma fegyver
- M – navigációs computer
- N – multi/hí-res grafika
- Return – megjelenítés részletessége
- I – inventory
- S – státusz
- 1\* közelítés
- + - 2\* közelítés
- P – pause
- Q – újrakezdés.

Minden városnak van egy leszálló-helye, amelyre állva a tűz gomb meg-nyomásával juthatunk le a komple-xumba. A szobák és folyosók falán Com-link-eket láthatunk, melyeknek

nekisétálva bonyolíthatjuk le üzleteinket. Vethetünk felszereléseket (equip); árut (buy); eladhatunk (sell); megvehetjük a városot, infokat kaphatunk, küldetéseket fogadhatunk el (info). Vigyázzunk, mert a sikeres küldetések után vissza kell jelentkeznünk, csak így kapjuk meg a pénzt! Bármelyik lehetőséget is választjuk, a kezelés ugyanaz: a joy-al választjuk ki a nekünk tetsző opciót, vételnél gépeljük be a kívánt mennyiséget, több oldalnyi választási lehetőségnél a „page” funkcióval léphetünk tovább. Az információkérés igen lényeges, mert itt akár rejtett Remus kolóniák koordinátáit is megkaphatjuk. A „clone” pontnál bonyolíthatjuk le a save/load problémáinkat.

A Navigációs computerre kapcsolva a környezetünk „térképét” kapjuk. Három mód közül választhatunk a „CTRL” gombbal. Alapállásban a fehér villogó pont középen saját gépünket jelöli, a többi fehér pont a Holdbázisokat és Erőműveket, a zöldek a Gyárakat, a bíborok pedig a Remus bázisokat. A STATUS mód alig különbözik az előzőtől. DATA módban a látható városokról kaphatunk információkat. Az 1-8 gombokkal a nagyítás mértéke változtatható.

Gépünk kapacitása 200 tonna rakodásúig terjed. Összesen 18 féle dologgal kereskedhetünk. A gépen maximum 4 pajzs helyezhető el, melyek egyenként kb. 16 találatot képesek hárítani. Felszerelések:

Solar Cell – az üzemanyag-felhasználást csökkenti 1/5 részére.

Missile – az ellenséges célpontot a célkereszttel jelölhetjük ki.

Mine – bombaként használható, ha nem robbant fel, rárepülve újra felvehető.

Stunner – hasonló, mint a rakéta, de erősebb.

Bait Droid – a legjobb fegyver, megzavarja az ellenség gépének computerit, kezelőszerveit.

A Plasma Gun energiája sajnos véges, ezért csak módjával használjuk. Ha kimerül, egyetlen módja az újratöltésnek, hogy belerépülünk egy „vilám-viharba” (ez elég kockázatos).

Érdekes dolgok még a földben élő férgek (dustworms), á lá Dune. Ezek néha a felszínre jönnek, s begyűjtve ókt jó pénzt lehet kapni értük.

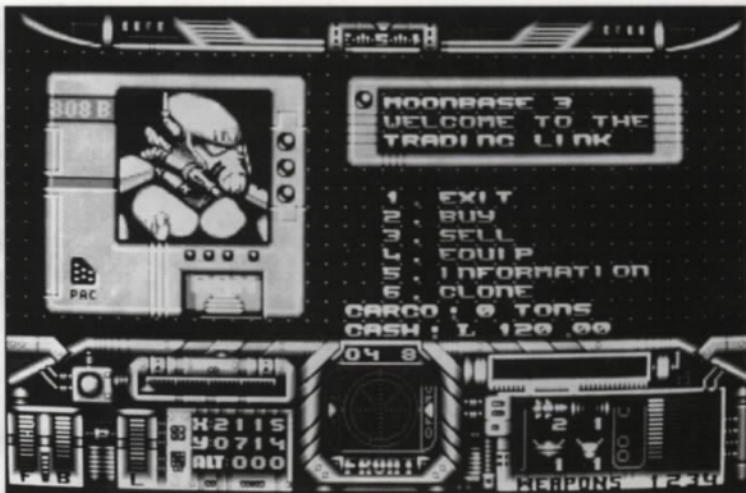
#### A termékek

##### Class 1:

plankton-300  
greenery-600  
dustworms-2000  
ant farm-1500  
spices-2200

##### Class 2:

water-4100  
oxygen-6500  
crystals-12 300  
generators-25 200



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: C-64



grafika mindkét változatnál funkcionális, kiemelkedő érzést csak a villám – viharba repüléskor és egy-egy hegyek közé rejtett bázis megtalálásakor érzünk. Aki Mercenary, Tau Ceti, Cholo, vagy Elite rajongó, és elég türelme van, hogy ilyen nehézségi árán is csinosszon vagyont, majd Frontier Alfa-t szeressen, annak mindenképpen melegen ajánlom a játékot, hiszen a maga nemében rendkívül klassz. És ne felejtse el, C-64-en is jól megállja a helyét! Azért egy DAMocles-nek jobban örültem volna.

#### Class 3:

chemicals-53 400  
polymers-32 300  
components-124 900  
robots-134 000

#### Class 4:

translator-231 400  
exotic pets-413 600  
leisure kit-525 100

#### Class 5:

antiques-674 000  
scientists-745300

A Holdbázisok mindig Class 1, az Erőművek Class 2, a Gyárak Class 3 termékeket gyártanak, a Remus bázisok pedig Class 4-5-öt.

A Moonfall-ban erősen érvényesül az Elite hatás: mérhatalmenül sokat kell üzletelni, de ehhez még többet kell kutatni, hogy mi – hol kapható, hol található. A küzdelmek is egy idő után unalmassá válnak, hiszen amikor hajónkat tökéletesen felszereljük, kevés komoly ellenfelünk marad, előtte viszont szinte lehetetlen csatát nyerni, még extra pilóta tudással megáldott játékosoknak sem. Éppen emiatt végigjátszást nem lehet adni a programhoz, hiszen mindenki tetszés szerint haladhat: inkább üzletelget, vagy a veszélyesebb küldetéseket választja? A

by B

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	73	69
ZENE	74	63
JÁTSZHATÓSÁG	94	93
Összesen:	96	98

## FIGYELEM!

Várjuk azoknak a programozóknak a jelentkezését, akik már kész játékprogrammal, vagy esetleg tervvel rendelkeznek. Kedvező feltételekkel bel- vagy külföldi forgalmazásra átvesszük.

Jelentkezni a szerkesztőség címén vagy telefonján lehet.

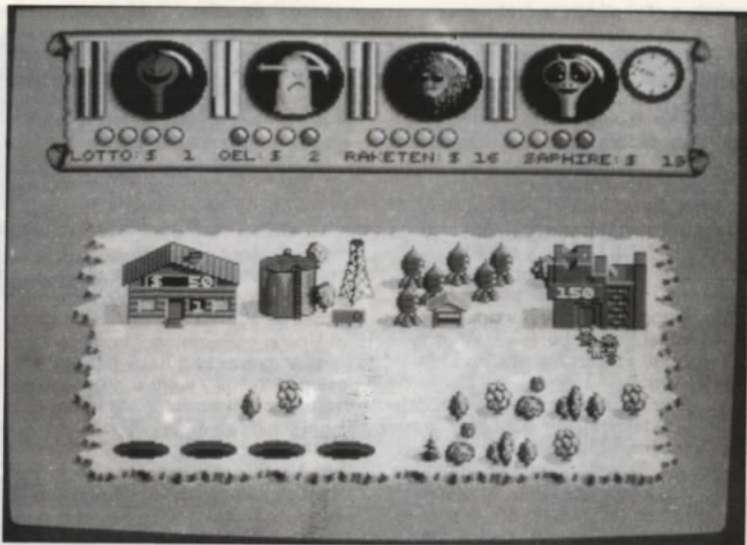
*Az igazán veterán C-64 tulajdonosok tudják, hogy az Impossible Mission és a Wizard of War mellett az egyik legnagyobb klasszikus a M.U.L.E. volt. Sajnos, ez idáig semmi hasonlót nem tapasztalhattunk Amigán. Mígnem megérkezett a Traders...*

Amikor a játék elindult, rögtön nyilvánvalóvá vált, hogy en nem más, mint a MULE egy profi kivitelezésű, '91-hez méltó változata Amigára. Ennek ellenére, több órába tellett, amíg kapisgálni kezdtem a szabályokat. Ha nem ismerem volna a kiváló elődöt, valószínűleg én is legyintve kikapcsolom a gépet, mint sokan mások. Így azonban azt hiszem, a jelenleg (és valószínűleg még sokáig) legjobb társasjátékot mutathatom be Amigára.

A játékot négyen játszhatják, ezek mindegyike lehet emberi és számítógép is. Az első két játékos joystickel, a harmadik a nyilakkal és a numerikus bill. nullájával, a negyedik játékos a QAYX gombokkal és a space-szel játszhat. A játékosok egy-egy különböző fajba tartozó úrlénnyel vannak, amelyek egy lakatlan bolygó gyarmatosításával próbálnak meggazdagodni. Az eleinte gazdátlan területeit a játéktérnek szép sorban elfoglalhatjuk, és különböző dolgokat (víz, parfüm, virág) termelhetünk rajtuk. Mint jó üzletemberek, a felesleggel kereskedhetünk. Sajnos adót is kell fizetnünk a telepvezetőnek, Fat Mike-nak, méghozzá CSIGÁBAN. A csigákat rakétákkal gyűjtögethetjük. A játékot az nyeri, akinek a készpénzvagyonra elsőként eléri a 10 000-50 000 (megállapodás szerint) dollárt.

A dolog elsőre nagy marhaságnak tűnik, de közben kiderül, hogy még nagyobb. Ennek ellenére (vagy talán ezért) nagyon jó játék, hisz nem kötötte a programozókat a realitáshoz való ragaszkodás. A programot játszhatjuk lebutított verzióban is, amikor csak területeket foglalunk és kereskedünk, de bekapcsolhatunk mindenféle extra funkciót (háborúzás, kalózok, katasztrófák stb.) amelyek sokat adnak a játék ízéhez. A játék, mint minden társasjáték, körökből áll. Itt azonban nem egymás után lépnek a játékosok, hanem egyszerre, így nem nagyon kell egymásra várni. Most következék részletesen az, hogy mi is történik egy körben (olyan játék esetén, amikor minden extrát bekapcsolunk).

1) A kör elején kimutatást kapunk arról, hogy kinek mennyi pénze, árúja, földje van, és melyik játékos hogyan áll a többiekhez és az előző körökhöz képest. Akkor lépünk tovább, ha minden játékos megnyomta a tűzgombot (ez a kör minden további részénél így lesz).



FOTÓ: AMIGA

*Négyen játszhatják*

# TRADERS

2) Ha be van kapcsolva a „katasztrófák” funkció, akkor azok ilyenkor következnek be. Eredményük gyakran terület vagy telepítmény-vesztés, ill. változás.

3) Következik a területfoglalás. Ez az első körben kivételes, mert a területfoglalás előtt még le kell raknunk a kezdő házikónkat is (csak síkságra lehet). Érdemes ezt a térkép közepéhez minél közelebb elhelyezni. Minden körben egy új területet kapunk. Ez egy más által nem birtokolt, meglévő területünkkel szomszédos mező kell hogy legyen. Kiválasztása egyszerű: menjünk rá a kívánt mezőre, és nyomjunk tűzgombot. Ezután építhetünk az új vagy meglévő területeinkre. Tűzgomb megnyomása után fel-le-vel választhatunk, hogy mit akarunk telepíteni: medencét, virágot, krumplit (barna virág) vagy rakétát. A medence virágot termesz, de üzemeléséhez víz és parfüm szükséges, a virág parfümöt termel, de víz és virág kell hozzá, a krumpli vizet ad, de virág és parfüm kell hozzá. Nyilván, ha jó helyre telepítjük ezeket, többet termelnek, mint fogyasztanak. A rakéta egy speciális telepítési lehetőség. Rakétával távoli bolygókkal való kereskedés útján csigákhoz juthatunk, amelyek létfontosságúak, mert ezekkel kell adót fizetni. Ha egy mezőn már van valaminek, természetesen rakhatunk rá mást is. Ha készen vagyunk, vissza kell szaladni a házuunkba. Ha az „olaj” funkció be van kapcsolva, akkor ez az egész dolog idő-

re megy, amit a fejünk melletti olajcsövek jelképeznek. Fogy az idő, fogy az olaj. Az első két körben célszerű rakétát telepíteni.

4) Ezután indulnak el rakétáink csigáért. Meg kell adnunk, hogy melyik csillagra küldjük őket. Olyan csillagot érdemes kiválasztani, amely neve mellett néhány I van, és saját színű P (vagy nincs P). Annyi rakétánk száll fel, ahány területre telepítettünk. Ha a kalózok opció be van kapcsolva, előfordulhat, hogy a kalózok lelővik néhány rakétánkat, de baráti kalózoktól kaphatunk olajat is.

5) Itt számolja ki a program, hogy melyik mezőnkön miből mennyi termelt. A rakéták a csigákat szaporítják, a többi a 3.-nál felsoroltakat. Érdemes egyensúlyra törekedni (vagy egy cikkből monopóliumra).

6) Ha be van kapcsolva a „robot” funkció, akkor lehetőség van egymás megtámadására. Ez arra jó, hogy ha szét tudjuk löni egy ellenfelünk bunkerját, akkor zsákmányolhatunk tőle pénzt és árucikkeket. Minden körben \$500-at költhetünk fegyverkezésre (ha nagyon gyengén állunk, valamivel többet). Elsőként mehetünk bevásárolni. Négy bolt van, az első a robotbolt. Itt fejleszthetjük harci robotunk fejét, testét és lábát. A fej a tűzerőt és fosztogatópotenciált, a test a lőtávolságot és a védettséget, a láb a sebességet és mozgékony-ságot jelenti. Ha egy új alkatrezt ve-

szünk, a régi alkatrész árát a program beszámítja, így lehetséges, hogy a 700 dolláros alkatrészt is megszerezhetjük előbb-utóbb. A második boltban löszert vehetünk. Az első a normál robotlőszer, a második a védőágyúk lövedéke, a harmadik a nyomkövető rakéta. A harmadik boltban hidat vehetünk, amellyel akkor mehetünk át ellenfelünkhöz, ha víz választ el tőle. Az utolsó boltban vehetünk védelmi eszközöket, úgymint falat, aknát és védőágyút. Ezekből mindenkinek már eleve van valamennyi! A vásárlás befejezéséhez balra, a kocsmához kell menni. Egy üzletbe fel-lel lépünk be, le-vel lépünk ki, bal-jobb-al választunk, a tűzgombbal vásárolunk.

A vásárlás után kell felrakni védelmünket. A falakból minél többet rakunk egy mezőre, annál erősebb akadályt képeznek. Ezen átmenni nem lehet, az ellenfélnek szét kell lőnie. Az aknákon át lehet menni, de ettől az ellenséges robot megsérül. A védőágyúk automatikusan lőnek a közelükbe jövő ellenséges robotra, amíg van lőszerük. Az A-D osztályú szuperágyúkból egyszerre csak egy lehet, ez a bunkerbe kerül. Igen hatékony védekezés, de sajnos csak egy körig van meg. A védekező eszköz kiválasztásához a P-re kell menni, tűzgomb, választás, majd újabb tűzgomb. Aki tudni akarja, hogyan érdemes a védelmét felállítani, annak javaslom, hogy nézze meg, a gép hogy csinálja.

A védelem felállítás után következik a támadás. Ez igen egyszerű: szét kell lőnünk az ellenfél bunkerjét. Ha ez sikerül gazdag zsákmány a jutalmunk. Persze ilyenkor általában nemcsak az ellenfél védelmét kell lepusztítani, hanem a robotját is, de erre való a nyomkövető rakéta (előhozása homályos – tűzgomb + előre??). Ha már senki sem akar támadni, de van még kint néhány robot, a legegyszerűbb továbblépés az ESC gomb.

7) A harc után következik a tőzsdézés. Vizet, virágot, parfümöt és csigát

vehetünk és adhatunk el. A képernyőn mindig megjelenik, hogy éppen milyen áru cserél gazdát, kinek mennyi van belőle, és mennyi kell az ültetvényeinek üzemeltetéséhez (tartályon fekete csík, műszereken saját színű vonal). Először is azt kell megmondani, hogy venni akarunk vagy eladni. Aki lent marad, az vesz, aki fent az elad. Ha valamiből hiányunk van, venni érdemes, ha többelünk, eladni. Miután mindenki eldöntötte, hogy mit csinál, következik az üzletelés. A vevők és eladók a fel-le-vel állíthatják mennyit kínálnak ill. mennyit kérnek az adott árucikkért. Ha a kereslet-kínálat egy szinten van, létrejött az üzlet. Vigyázni kell, hogy nehogy a feleslegesen túl is eladjunk (tűzgombbal visszaugorhat az eladó). Ha nem akar venni senki semmit, Fat Mike-nak akkor is el lehet adni.

8) Néha Fat Mike jólelkősége folytán lehetőség van hogy egy ügyességi játékban mindenki gyűjthesse a négy alapcikkből. Ez a rész nem igényel különösebb magyarázatot.

9) Most következik az adófizetés (persze csigában). F. M. három ajánlatot tesz adóra. Az ajánlatot tűzgombbal lehet elfogadni. Itt nagy szerepe van a kockázatvállalásnak, hiszen ki tudhatja, hogy a második vagy harmadik ajánlat nagyobb lesz-e, mint az első? Ha elfogadjuk az első ajánlatot, lehet, hogy a második jobb lesz, de lehet, hogy rosszabb. A nagyon jó ajánlatot mindig érdemes elfogadni. Megtehetjük azt is, hogy nem fizetünk adót, de ilyenkor a következő körben nem kapunk új területet, sőt sokszor még el is vesz tőlünk F. M. Néha már mindenkinek túl sok területe van, teljesíthetetlen adót is szokott kérni.

10) Az adózás után következik a lotózás. Mindig három húzás van, egy négy, piros/kék színekből álló sorozatot kell eltalálnunk (1:16 nyerési esély). Itt vehetünk rakétát is. Ha „olaj” funkcióval játszunk, olajat is ennél a résznél vehetünk, és lehetőség van „kristály” funkció esetén zafirkövek változó árát

val manipulálva nyereségre szert tenni (tőzsdézés). Az irányítás ugyanúgy megy, mint a fegyverbolton részénél.

11) Minden harmadik körben az, akinek a legtöbb csigája van, kap egy nagyobb pénzösszeget vagy egy extra területet. Ez a terület bárhol lehet, olyan mezőn is, amely nem szomszédos saját mezővel. Így ha valakinek elfogyott a terjeszkedési lehetősége, újabb területekhez juthat. Aki nem fizetett adót, az természetesen nem indulhat itt.

Nos, ennyi a játék. Elsőre biztos, hogy nagyon bonyolult, ezért javaslom, hogy mindenki úgy játsszon, hogy az összes extra funkciót kikapcsolja, aztán majd mindent fokozatosan vissza. A főmenüben a szintbeállításnál adhatjuk meg, hogy milyen funkciók legyenek ki- és bekapcsolva. A „preferencés”-ben állíthatjuk az üzletelési időt (ezt érdemes max. 30-ra állítani), a kezdeti pénzt, a nyerési feltételt (még a minimális 10 000-nél is nagyon sokáig tart a játék!) és a játéktér méretét. Lehet állást menteni/tölteni. A főmenühöz a játékból kör elején, a diagram kirajzolásakor, a HELP billentyűvel lehet visszatérni.

Mint minden, a computer ellen egyenlő feltételekkel játszott játékban, itt is rengeteget lehet tanulni a programtól. Hova rak, miket vesz, hogyan üzletel – figyeljük el tőle, aztán verjük el a saját módszerével! Az igazi persze az, ha négy ember játszik egymás ellen.

Mike Murphy

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	82	
ZENE	74	
JÁTSZHZATÓSÁG	95	
Összesen:	99	

# Kedves Olvasónk!

Biztosan megkapja lapunkat,  
ha előfizet.

Megrendelőlapot a 25. oldalon talál.

**576** K8Byte



FOTÓ: C-64

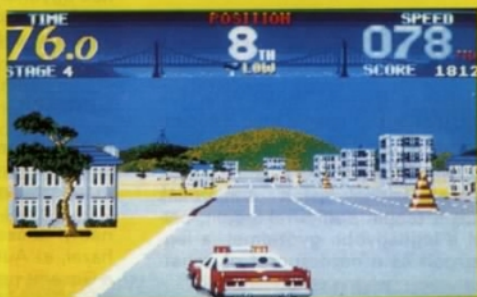
San Francisco utcáin

**A**CH játéktérmi változatával a BNV-n találkoztam, de sajnos olyan tömeg állt a hatalmas, kocsit ábrázoló gép körül, hogy nem sikerült kipróbálnom. Valószínűleg mindenhol ez a helyzet, ezért az IMAGEWORKS programozói elkészítették a C-64-es és Amiga változatot is. A program az Out Run klónba tartozik, de annak sajnos nem kiemelkedő tagja.

San Francisco-ban a rendőrség nagy versenyre készül, hogy eldöntse, a régi vagy az újabb típusú rendőrkocsik-e a jobbak. Hogy-hogynem erről a lakosságot nem értesítették, így az utcák tele vannak autókcal, villamosokkal, taxikkal. Ilyen kavalkádban kell a játékosoknak célba érnie. Öt pályán kell végigmenni, amelyek Cisco híres városrészein – Golden Gate híd, Twin Peaks – keresztül vezetnek. A tűzgomb nyomására szirénázhatunk egy kicsit, de ez nem riasztja a szemtelen taxisofőröket, akik erőszakosan szorítgatják le a kocsinkat.

Mind a két változatban jól szimulálják a Cisco-i közlekedési viszonyokat – dombra fel, dombról le. Sajnos a játék nem listaelső, mert a scroll még csúcsebbségnél sem túl gyors, ennél a Probe

FOTÓ: AMIGA



már sokkal gyorsabban csinált (Out Run Europa, Turbo Out Run). A viszonylag jó grafika miatt azonban a megszállottan nyugodtan próbálják ki.

by B

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	94	79
ZENE	83	74
JÁTSZHATÓSÁG	65	73
Összesen:	79	69

Sajnos az idei kupaküzdelmek során is beigazolódtott az a tény, hogy a német labdarúgó bajnokság színvonala sokkal magasabb a miénknél. Most azonban itt a nagy lehetőség, hogy visszavágjunk minden sérelmünkért és végigverjük az egész Bundesligát. A gyönyörű programban egy csapat menedzselését, edzői és gazdasági feladatait kell ellátnunk (kár, hogy a meccseket már nem mi játszuk le). A program információi németül jelennek meg, de szerencsére a lényeges dolgokat beszédes ikonokkal kell elvégeznünk, a néhány ismeretlen szó pedig rövid játék után egyértelművé válik.



FOTO: AMIGA

## A visszavágás lehetősége

A bajnokságban legfeljebb négy játékos vehet részt. Kezdetben minden játékos válassza ki kedvenc csapatát, majd az egér jobb oldali gombjára a főmenübe jutunk, ahol a kép szélein látható hat ikon segítségével intézhetjük el minden feladatunkat. Ha egy menüpont a játék valamely szakaszában nem használható, körülötte pókháló jelenik meg. A rajzok között változtatva a következő lehetőségeink vannak:

### Íróasztal

Általában a főmenü képeit választva kilenc újabb ikon jelenik meg a képen. Ebben a pontban például a menedzser feladatait jelképező hat ábrát láthatjuk.

A grafikonnal jelölt statisztikák között a csapat eddigi rekordjait, például a legnagyobb győzelmet, a legtöbb gólt és a nézőcsúcsot olvashatjuk.

A nagykönyvben az előző évi bajnok és kupagyőztesek nevét találjuk meg.

A stadiont választva a megjelenő ablakban a nézőtérre kívülről ülő- és állóhelyek számát növelhetjük, világítást szerelhetünk fel és megváltoztathatjuk a jegyárakat. Itt válasszuk ki azt az adatot, amit változtatni szeretnénk, majd a jobb felső részen megjelenő nyilakkal állítsuk be a kívánt értéket. A változtatást a jobb gomb lenyomásával fejezzük be.

A bankban hitelt vehetünk fel, illetve tartozásainkat kell törlesztenünk.

A következő ikonban reklámszerződéseket köthetünk az érdeklődőkkel. A reklámokat rakhatjuk mezünkre és a pályát körülvevő palánkokra, természetesen egyszerre mindenhova csak egyet. Itt először válasszuk ki valamely

lyik, még üresen álló felületet (például a játékos mezét). Ezután nézzük végig az ajánlatokat (le-fel nyilak a kép közepén). Vigyázzunk, mert vannak olyan ajánlatok is, amelyek több évre szólnak ugyanannyi pénzért. Ha egy szerződést megkötöttünk, helyére másikat abban az évben már nem tehetünk.

### Címerek

Itt kilenc ábra jelenik meg középen. Itt az egyes sorok az első- második- és harmadosztálynak felelnek meg.

1. oszlop: az egyes osztályok pillanatnyi állása. Itt a Heim gomb csak a hazai, az Auswärts csak az idegenbeli, a Gesamt pedig az összes meccs utáni állást jeleníti meg.

2. oszlop: az egyes forduló párosítása és a már lejátszott meccsek eredménye. Az alsó nyilakkal az egyes fordulók között mozoghatunk.

3. oszlop: a csapatok kondíciója, technikája és formája csapatrészekre (csatárok, középpályások...) bontva.

### Mezek

Ebben a pontban a csapat összeállítását és a mérkőzésekre való felkészülést intézhetjük el.

Kispad: a csapat szerződötött játékosainak névsorát nézhetjük végig. A nevek mellett a lejátszott meccsek számát (SP), a játékosok kondícióját, technikáját és formáját (Stärken) a lött gó-

lokot (To) és fejlődésének irányát (Td) látjuk. Az egér bal gombjával itt a kezdőcsapat tagjait (Inteam), a jobb gombbal pedig a cseréket (Reserve) adhatjuk meg. Ugyanitt tudjuk meg, ha valamelyik játékosunk sérült, vagy kiállítás miatt eltiltották. A kép jobb oldalán a papirost kiválasztva a játékosok szerződését tanulmányozhatjuk, a pálya alaprajzán pedig a csapat felállítását változtathatjuk meg. Itt először válasszuk ki azt a játékost, akit odébb akarunk vinni, majd jelöljük ki az új helyet. **A jobb felső sarokban, az Einsatz ikonon a csapat erőbedobását állíthatjuk be.**

Játékospiac: itt egyrészt csapatunkból tehetünk átadólistára játékosokat (ehhez nyomjuk meg az egér gombját a nevének. Ha meggondoljuk magunkat, még vissza is vehetjük veszteség nélkül). A jobb oldalon a vásárolható játékosok adatait és árait (Wert) találjuk. A Kontostand mellett bankszámlánk tartalmát jelzi a gép. Amikor kiválasztunk egy játékost, meg kell mondanunk, mennyit adunk érte. Ha ez túl kevés, az üzlet természetesen meghiúsul. A képen még két gombot találunk: a Leihen-t választva a kiszemelt játékost csak kölcsön vesszük csapatától, így az ára is jóval kevesebb lesz. A Kaufen a megvételt jelenti.

Edzőterem: itt 36 labdával állíthatjuk be, hogy a tréningeken a csapat mely tulajdonságait akarjuk továbbfejleszteni. Amikor gyakorlat mellett csíkon megnyomjuk az egérgombot, a gép a csíkot a kurzor helyéig feltölti



labdákkal. A kép alján a Jugend feliratnál az ifik támogatásának mértékét változtathatjuk meg.

**Edzőtábor:** Ebben a pontban a szállodaárakat és az egyes táborok nyújtotta lehetőségeket (pihenés, sportfelszerelés, pályaminőség, szobák felszerelése, ellátás) olvashatjuk.

**Góllövőlista:** itt csapatunk és az egész bajnokság legjobb góllövőit láthatjuk.

## Kupa

Ebben a menüben négy kupa képe jelenik meg középen, ahol a Német Kupa, a BEK, a KEK és az UEFA kupa sorsolását és eredményeit nézhetjük végig.

## Lemez

A szokásos lemezmuveletek mellett itt nézhetjük meg az eddigi legjobb ered-

ményeket, megváltoztathatjuk az alapbeállításokat és új játékokat kezdhetünk.

## Fej

Ez a gomb a játék befejezését jelenti.

Ha a következő mérkőzésre teljesen felkészültünk, nyomjuk meg a tüzgombot a naptár fölött, s máris kezdődik a soron következő meccs. A mérkőzések közben a képen csak az eredményjelző táblát és a nagyobb helyzeteket látjuk. Ezek a kicsinyített akciók viszont igen látványosak, bár egy idő után csak ismétlődnek. A táblán a hátralevő időn és az eredményen kívül csapatunk sárga és piros lapjait, a sérüléseket, a pályán lévő játékosok számát, a kihagyott helyzetek számát és a nézőszámot látjuk. Itt tulajdonképpen az összes tevékenységünk a cserék irányítása és a csapat felállításának megváltoztatása lesz. Ehhez nyomjuk le a tüzgombot a tábla felett, mire a főmenüben már megismert menübe jutunk. A mérkőzés végén a gép megmutatja

a többi eredményt, majd az egyes bajnokságok állását is. Ezután leolvashatjuk a másnapi sport beszámolóját, benne a játékosok értékelésével (az osztályzatok között az 1 a legjobb). Végül visszajutunk a főmenübe, és kezdődik minden előlről.

Gondolom a leírásból is látszik, hogy ez a fantasztikus játék mindent tud, amit egy menedzserprogramtól elvárhatunk (ezért előre elnézést kérek, ha valami kimaradt volna), és persze mindezt gyönyörű grafikával és új ötletekkel tudja. Remélem C-64-re is hamarosan elkészül a játék hasonlóan szép változata.

## Temesvári Tobor

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95	
ZENE	-	
JÁTSZHATÓSÁG	99	
Összesen:	100	

*Újabb és újabb AD&D játékok jelennek meg az SSI-től. Nyilván már ők is érzik, hogy a Pool of Radiance típusú játékok ideje lejárt, ezért jelent meg az Eye of Beholder. Az inkább ügyességre, mint szerepjátásra alapuló játékok (Heroes of the Lance, Dragons of Flame) is egy új fejezethez érkeztek. A Shadow Sorcerer a jelenleg oly népszerű izometrikus ábrázolást használó játék, sokkal komplexebb, több lehetőséget kínál mint a korábbi ügyességi AD&D játékok.*

## Egy új SSI játék – új formában

# SHADOW SORCERER

dunk állást menteni és tölteni, feladni a játékot. A másodikban van azoknak a karaktereknek a listája, amelyek a menekültekkel tartanak. A listában mindig az első négy figura az, akinek a csapatát irányíthatjuk. A listában clickelve cserélhetjük a karaktereket. Az utolsó menüben tudunk adatokat kérni a menekültekről, illetve mozgásra nógatni őket. Alapban szorgalmasan követnek

minket, tehát erre nincs szükség, de ha nincs kajájuk, vagy külön akarunk tőlük válni, akkor nekünk kell az útvonalat meghatározni számukra.

Ha valamilyen fontos mezőre lépünk, vagy egyszerűen csak arra a mezőre clickelünk, ahol a csapatunk áll, a kép átvált 3D-re. A képernyő sarkaiban látható a csapattagok arca. Ha ide clickelünk, megnézhetjük tulajdonságait,

FOTÓ: AMIGA



A történet ezúttal a Dragons of Autumn Twilight című könyv végét dolgozza fel, amikor is a Dragonlance történetek jól ismert hősei elpusztítják Pax Tharkas sárkárldját, és kiszabadítanak a draconianok fogságából több száz rabot. A feladatunk, hogy a menekülteket biztonságos helyre, vagyis Thorbadinba, a hegyek mélyén meghúzódó törp királyságba vesszük. A problémát azonban nemcsak az élelemhiány és a néha makacszkodó rabok jelentik, hanem az üldözésünkre induló daconian seregek és Ember, a vörös sárkány is.

A játék kezdetben a térkép tetejéről, Pax Tharkasból indul. A térképnek csak azon mezőit láthatjuk, amelyekre már ráléptünk, így a dolgunk egyben felderítés is. A program mouse-vezérelt. A pull-down menük közül az elsőben tu-

és megadhatjuk, hogy harcban hogyan viselkedjenek. Amelyik kapcsolót kékre állítjuk, azokat a választási lehetőségeket adjuk meg a figuránknak. A varázslathasználóknál a varázslat (CAST) és a menekülést (FLEE) érdemes bekapcsolni, a harcosoknál a támadást és a messzire ható fegyver használatát (ha van). A varázslathasználóknál van MEMORIZE opció is, itt tanulhatjuk vissza az elhasznált varázslatokat. Ezekre most nem térnék ki, megtalálhatóak az 1. 576 KByte Dragons of Flame leírásában, csakúgy mint a szereplők ismertetése.

Ha ráclickelünk egy figurára, parancs-ikonokat kapunk. Ezek a figura manuális irányítására szolgálnak. Ezek balról jobbra, felülről lefelé a következők:

1. Támadás kézfegyverrel
2. Támadás távolsági fegyverrel
3. Varázslat elmondása
4. Körülnézés (ha láda mellett állunk, akkor láda vizsgálata)
5. Tárgy felvétele (tárgy közelébe kell mennünk)
6. Beszélgetés (néha csak az ellenfél bosszantására futja)
7. Mozgatás (ahová clickelünk)
8. Teljes csapat mozgatása
9. Automatikus támadás

Az automatikus támadást legegyszerűbb az F5-el az egész csapatra kiadni, ha harcra kerül a sor, ilyenkor mindenki azt csinálja, amit a fej-ikonnál beállítottunk neki. Ha egy tárgyat felvesszünk, rá kell vinnünk egy hátizsák-ikonra. Ha egy tárgyat használni akarunk, a hátizsák-ból kell elővenni, és rávinni a használó arcára. Így cserélhetjük ki a fegyverünket is. Fegyvercserénél érdemes megnézni az adatlapunkat, hogy az új fegyver plusza nagyobb-e. Ha igen, érdemes volt cserélni.

Legjobb partiösszeállítás: Sturm, Caramon, Goldmoon és Raistlin. Mivel

Goldmoon a csapatban van, tudunk gyógyulni. Ezt minden csata után célszerű használni (File menü, Heal opció). Harc elején érdemes mindig egy Prayer varázslatot elmondani Goldmoon-nal. Raistlin, ha van elég helye, a harcot fireball-al kezdje. Kíván némi gyakorlást, míg belejön az ember, hogy magára ne robbantsa a tűzlabdát, de ha belejött, minden szörnyet könnyedén le fog győzni. Ha találkozunk valakivel, és a kép átvált 3D-be, és nem látunk senkit, érdemes kapásból egy tűzlabdát felfelé (kelet) hajítani, mert ellenfeleink láthatatlanok (Detect invisibility megmutatja őket). A tűzlabdával akadályokat (növények, sziklák) is eltávolíthatunk, és így rejtett tárgyak is előkerülhetnek.

Ha valamelyik karakterünknek kevés a HP-je, a leggyorsabban úgy tudjuk megmenteni, ha manuális irányítással kimozgatjuk a képernyőről. Ha egy karakterünk magától vagy a mi irányításunkra kiment a képből, akkor a File menü Regroup opciójával újra összehozhatjuk a csapatot. Ez arra is jó, hogy, ha egy szobán nehéz átmenni, nem kell végiggyalogolni a kijáratig az egész csapattal, csak egy karakterrel, és utána Regroup. A 3D-ből térkép üzemmódba a 0 gomb megnyomásával léphetünk át (nem dungeonban!).

Sajnos a játékban nem lehet tapasztalati pontot szerezni, ezért a karaktereink nem fejlődhetnek. Többek között ez az oka, hogy a játéknak semmi köze sincs a szerepjátékokhoz. Ha az egész csapat kipusztul, nincs probléma, mert feltámasztják őket a többiek (csak sajnos csökken az egészségük, így a HP-jük is).

Végezetül néhány tanács a játékhoz. Az első útelágazásnál a menekülteket nyugatra vezessük, mert itt sokkal több élelem található (pl. ha megszerezük a mézet a méhektől, a törpe faluban cse-

rébe kaját adnak). Itt, az erdőben található meg az Agharok, másnéven gully dwarf-ok barlangja, ahol található egy varázspálcát. A varázspálcát egy kővé változtatott rézsárányon tud életre kelteni, amely nélkül nem sok esélyünk van a vörös sárkány ellen.

No persze, mindez nem azt jelenti, hogy nem kell felderítést végeznünk a keleti részen, a síkságon. Fontos információt kaphatunk a beszélő szobortól a folyómenti hobgoblin barlangban, és a kulcsok nagyrészt is erre felé gyűjthetjük össze. Az egyik kulcs egy hajóroncs mellett található. A megjelenő csontvázkra Goldmoon Turn Undead-et alkalmazzon! A mocsár mellett fontos bejárunk a gyíkemberek barlangrendszerét, egy segítőtársat szerezhetünk. Célszerű a játékot gyakran menteni (normál DOS-lemezzre).

A Shadow Sorcerer majdnem egy nagyon jó játék lett. Apróságok hiányoznak, a játszhatóság és a megoldási koncepciók terén. A grafika ellen nem lehet kifogás. De hiába a sokfajta ellenfél, nincs igazi karakterisztikájuk, szükség lenne némi szöveges kíséretre. Pl. amikor a trollal találkoztam, onnét jöttem rá, hogy troll, hogy órákig püföltem, nem dőglött meg, míg a tűzlabda azonnal végzett vele. Az újsághirdetések alapján többet vártam a játéktól.

Mike Murphy

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	86	
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	72	
Összesen:	76	

# Új előfizetési akció!

A szerencsés nyertések ismét AMIGA 500-ast és sok más

**576 KByte**

értékes díjat nyerhetnek!  
A feltételek a 29 oldalon!

**576 KByte**



## Exkluzív

*Ehavi Exkluzívunk egy kicsit rendhagyó, hiszen a hazai programújdonságok helyett egy világgraszoló eseményről közlünk tudósítást. Ez az esemény december 7-8-án volt itt, Magyarországon, pontosabban a Puskin utca 4. szám alatt. Igen, a Computer Karácsony '91 nevű kiállításról van szó.*



Nagy szorongással vágtunk bele a más helyen, de ugyanolyan magas színvonalon megrendezésre kerülő kiállítás szervezésébe. Leginkább attól tartottunk, hogy az ismeretlen és szokatlan helyszín sokakat távol fog tartani a rendezvénytől, de nagyon kellemesen csalódtunk! Már a szombati 9 óras kezdéskor alig lehetett megmozdulni a standunk körül. Ezt valószínű annak köszönhetjük, hogy több újdonsággal is előrukkoltunk a kiállítás kedvéért. Először is összehoztunk egy csinos 12-es számot, amin egy csúcs fantasy-kép látható. Ennél a grafikánál csak a mostani szám fedőlapja frankóbb (mindkettő új grafikusunk, TEMI alkotása). Második újdonságként először mutattuk be Magyarországon a Game Boy és Game Gear konzolokat. Ezekről a játéksodákról Martin tartott egy remek ismertetőt, nagyon nagy sikert aratva. Egész nap bombáztak bennünket az érdeklődők kérdéseikkel, hogy hol, lehet hozzájutni ezekhez a kicsodákhoz. Nos, azt hiszem nem árulok el titkot, ha elmondom, hogy hamarosan az 576 velük is foglalkozni fog.

A következő nagy eseményként az előfizetési akciónk főnyereményének, az Amiga 500-asnak az átadását említhetném. A szerencsés nyertes Simon Róbert, szolnoki olvasónk volt, aki személyesen vette át ajándékát. Röviden elbeszélgettem vele, ahol is elmondta, hogy még '87-ben egy C-64-essel alapozta meg számítógépes múltját. A Szolnoki Művelődési Ház klubjában szokott barátaival programokat cserélni, elemezni, végigjátszani, de saját maga is programozott. Október hatodikán volt 15 éves, mikorra is hosszas unszolására édesapja egy Amigával ajándékozta meg. Elég szerencsésnek mondhatja magát, mivel egy hónapra rá egy második gépet nyert! Legalább lesz mivel préselje a virágyűjteményét... Egyébként kedvenc játéka a mázskálósak közül valóak, legszívesebben a Shadow of the Beast II-t nyűstöli.

Legnagyobb durranásnak azonban az originál programjainkat tartom. Valamennyi Starbyte produkció, gépkönyvekkel, gyönyörű dobozokkal és fantasztikusan olcsón (ismerve a hazai software árakat). Úgy tervezzük, hogy hamarosan más cégek termékeire is kiterjesztjük a forgalmazást, mivel a kiállításon nagyon jól vizsgázott ez az akciónk is. Figyeljétek az 576 hirdetéseit, felhívásait, hogy le ne maradjatok bármilyen akcióról.

Azt hiszem dióhéjban ennyit tudnék a kiállításról elmondani. Aki ott volt nagyon élvezte, aki kihagyta, az sajnálhatja. Természetesen mindenkit elvárunk a következő karácsonyra is, a résztvevőknek és a szervezőknek pedig (az újság részéről is természetesen) köszönjük a részvételt és segítséget. Ez jó mulatság, férfi munka volt!

Zolee



FOTÓ: AMIGA

2191-ben vagyunk

# Alien Breed

Az *Alien(s)* filmek már nem egy számítógépes játék ihletői voltak. Az *Alien Breed* egy újabb változat, amely nem kötődik ugyan a filmhez, de története, stílusa ugyanaz. 2191-ben vagyunk. Az Intex rendszer egy fontos kutatóállomásával megszakad minden kapcsolat. A legközelebbi járőrhajó, fedélzeten két kommandóssal, leszáll, hogy körülnézzenek. Az egész bázist ellepő, nyüzsgő idegen sereg fogadja őket...

A program egy felülnézeti, mászkálós-lövöldözős játék. A felülnézet ellenére, a látvány és a hangulat fantasztikus! A játékot ketten is játszhatják. Ilyenkor problémát okozhat, hogy a játékosok nem tudnak egymáson átmenni, így egyik játékos beszoríthatja szerencsétlen társát az idegenektől hemzsegő szobába.

A játékban hat szintet kell végigjatszanunk, mindegyiken egy adott céllal. Az első szint amolyan „bemelegítő terep”. Amellett, hogy az idegeneket irtjuk, gyűjthetünk elektronikus kulcsokat, amelyek az ajtókat nyitják, szerezhetünk elsősegély-csomagokat, amelyek az energiánkat növelik vissza, muniációt, felvehetünk extra életet és szerezhetünk pénzt. A pénzért a mindenhol megtalálható (és nagyjából) még üzemképes) Intex System számítógépeinek vásárolhatunk. Azon kívül, hogy kezdeti géppisztolyunknál komolyabb arzenállal láthatjuk el magunkat (lángoló, lézerfegyver, stb.; fegyverváltás ALT-tal), meg is vehetjük a korábban említett felszerelési tárgyakat (muniáció, kulcs, elsősegély, élet). Lekérhetjük a szint térképét, és vehetünk egy kis kézi radart, amivel ezt ezután bármikor megismételhetjük (M billentyűvel). Az Intex System (méh békeidőből) tartalmaz egy faltenisz játékot is.

Egy kis kikapcsolódás, ha valaki unja az Alien Breed-et. Pénzt nemcsak találni lehet, minden megölt idegenért fejpenz gazdagítja hitelkártyánkat.

Utunkat nemcsak zárt ajtók és förtelmes idegenek nehezítik meg, hanem erőtér, elektromos és energiacsapdák, és persze az egyre terjeszkedő idegen organizmus váratlan meglepetései (csapdák a padlón, savval teli tavak). Térkép nélkül igen nehéz a tájékozódás – az első néhány játék a kulcsok hiánya miatt fog véget érni, nem pedig azért, mert elfogynek az életeink.

## TIPPEK A VÉGIGJÁTSÁSHOZ

Mint már említettem, az első szint csak gyakorlás. Érdemes szinte mindent összeszedni itt. Kivételt képeznek a zárt ajtók mögött levő pénzek. Egy kulcs ugyanis többet ér 100 creditnél. Megfelelő mennyiségű tápolás és lövgyakorlat után keressük meg a liftet (kék kör), és menjünk át a második szintre.

Itt a rendszer főszámítógépé kell „életre keltenünk”. Jó módszer új szintre érkezésnél, ha elővesszük kézi radarunkat, és megtervezzük az útvonalunkat. A számítógép a pálya jobb oldalán, középen van. Hogy eljuthassunk oda, a térkép teljes alsó felét be kell járnunk (a felsőbe nem érdemes menni). Eleinte elég, ha csak megtaláljuk a célt, később már figyelhetünk arra is, hogy milyen mellékutakon milyen tápszerkeket lehet begyűjteni. A számítógép aktiválásához egyszerűen érintsük meg. A háttér vörös árnyalatra vált, és megindul a visszaszámítás. A lifthez gyorsan visszajuthatunk, egyszerűen csak végig kell menni balra a folyosón. Érdemes azonban még előbb elmenni felfelé, majd a jobb felső sarokból balra, mert itt van egy kiváló tápszoba.

A harmadik szinten a generátort kell megtalálnunk, amely a jobb alsó sarokban van. Legcélszerűbb útvonal lefelé, majd jobbra a kanálisban. Ezek az idegen trutyival teli árkok nem veszélyesek, de csak bizonyos helyeken lehet kimászni belőlük! A végcél egy jól megteremtett anyakirálynő-szörnyeteg őrző. Ez, és a későbbi pályákon előforduló kollegái ellen biztos taktika az, ha közeledtére a sarokba tapadunk (itt nem tud elérni), majd amikor eltávolodik, megsokszorozzuk. Ha közeledik, vissza a sarokba.

A negyedik szinten először érdemes elmenni a nyugati szekcióra tápolni. A cél a keleti oldal közepénél valamivel lejjebb van. Ezen a szinten még inkább, mint a többin, előfordulhat hogy elfogy a kulcsunk! Ne spóroljunk tehát, inkább vegyünk, ahelyett, hogy arra várunk, hogy belebotlunk egy-két darabba. Ezen a szinten már vannak elektronikus kereszteszűrés-zárak, amelyek csak egy irányba engednek

át, de ha valaki ügyes, középre beállva, ferde lövéssel kapásból átkapcsolhatja őket. Az anya legyűrése után még egy egyszerű ügyességi részen is át kell küzdenünk magunkat. Mindenki vegye elő a régi ugrálós játékokban nevelt reflexeit.

Az ötödik szint már annyira visszataszítóan komplex, hogy én sem rajzoltam le a papírra, feltérképezve a maximális tápolás útvonalát, hanem csak igyekeztem átvergődni rajta. Haladási irány kelet-délelet, majd észak, és a jobb felső sarokból nyugat. Az utat könnyen meg lehet találni kézi radar segítségével. A célunk valahol a bal felső blokk közepén van (a radar X-el jelöli). Visszafele jönni másfelé kell, délre, majd keletre.

A hatodik szinten már sem tápszerék, sem terminálok nincsenek, csak nyüzsgő alien sokaság. Az út aránylag rövid, de veszélyes, és itt már nem sok élete szokott lenni az embernek. A főidegen a jobb alsó sarokban tanyázik, őt kell a szokásos technikával hidegre tenni. Amikor a szirénák megszólalnak, nem kell a starthelyre visszamenni, csak egyszerűen kimegyünk jobbra, és megnyertük a játékot.

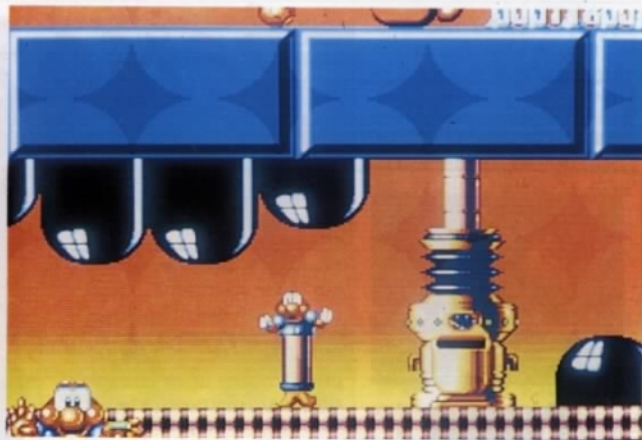
Általános tanácsok: a 2. szinten vegyük meg a plazmavetőt (vagy amint tudjuk), a negyedik a lézert. Más fegyvert nem érdemes venni. Mindig tervezzük meg, merre akarunk menni, nézzük meg a térképen, hány kulcs kell, és inkább vegyünk, minthogy közben fogyjon el. Folyamatosan mozogni kell, egy percre sem szabad megállni. Mivel sok extra életet találhatunk, viszont nem lehet több életünk a kijelzőtől, inkább az extra életek felszedésével tankoljunk mint vörösrekesztes csomagok vásárlásával.

A játék jól játszható, nagyon szép grafika van, változatos. Nem elég az örült lövöldözés, pontosan meg kell tervezni az útvonalunkat, felmérni, hogy hol, milyen készleteket találhatunk utunk folyamán. A játék intrója is nagyon látványos, olyan, mint egy részlet egy igazi sci-fi-ből (200 fázisú ray-tracing animáció). A kiváló hangeffektek mellett döbbenetesen jó minőségű digitalizált női hang tájékoztat arról, ha valamiben hiányt szenvedünk, megérkezünk valahová, vagy belépünk a számítógépbe. Sajnos a programban van néhány bug, pl. bennragadhatunk a falban. Ilyenkor nincs megoldás, újra kell kezdeni a játékot.

Mike Murphy

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	92	
ZENE	94	
JÁTSZHATÓSÁG	82	
Összesen:	86	

## Robocod



FOTÓ: AMIGA

### Félig hal, félig robot

*Aki ismeri a Super Mario sorozat valamely tagját (a Nintendo cég gépein léteznek), az ismeri a világ egyik legsikeresebb ügyességi-mászkalós játékát. Eddig ilyen „abszolút” program Amigára nem született, mondjuk a Rainbow Islands majdnem feljutott a csúcsra. Most a MILLENIUM jövötből megszületett a ROBOCOD, s valami csodálatos!*

Az előd, a James Pond sem volt rossz játék, szép volt, érdekes, de egy idő után felejthető. A folytatásban a gonosz főszereplő, Dr. Maybe most kissé északabbra helyezte főhadiszállását, s halálos pingvineket készít játékgyárában, fenyegetve ezzel a pingvineket is, meg a vásárlókat is. James Pond, alias ROBOCOD azonban nem télenkedik, s szuper robo-ruhájában útnak indul, hogy útját állja az örült tudósnak – hiszen ő az állatok és emberek nagy védelmezője.

A játék az első képernyőtől az utolsóig tökéletesen megszerkesztett, s ebbe beletartozik a grafika is. Első látásra mintha számtalan szín lenne a képernyőn, s ezek bombasztikusan vannak egymás mellé válogatva. A sprite-ok jópofák, mókások, az egész hangulat nagyon humoros. A pálya parallax scrollozása sima, a tárgyak és épületek mozgása úgy van megoldva, hogy tényleg térbeliség érzetét kelti. Ezek még teljesebbé teszik az élvezetet. Mivel az első pályán nincsenek ellenfelek, a játékos tökéletesen begyakorolhatja a joy kezelését; szükség is van rá, mert Robo csúszik, mászik, ugrik, nyúlik! A tűz gomb folya-



matos nyomására hősünk megnyúlik, így kapaszkodhat fel magasan levő objektumokra, ugrás közben pedig ráhuppanhat az ellenfelek fejére, így irtogatva őket.

A játékgyár 14 pályára oszlik. Minden pályára egy ajtón kell belépni, amelyen ábrázolja van, hogy milyen helyzetet is találunk bent (teniszütő a sport-szinten, teddy macsó a játékkállatok szintjén, kérdőjelet a fő ellenségek-nél). Bejuthatunk persze rejtett szobákba is, de ezek a megnyeréshez nem szükségesek. A pályákon midig meg kell találni bizonyos számú pingvint, aztán usgyi a kijárához! Aki a pontszám növeléséért játszik, az minden egyes szintet járjon végig, de egyébként elég mindig a főellenségek előtti legnehezebb pályát végigcsinálni, hogy tovább lehessen jutni (azaz az eddig zárt ajtó is kinyílnak).

Oldalakat lehetne még írni a ROBOCOD-ról, de felesleges. Ajánlom, hogy mindenki, még a szimulátorrajongók is próbálják ki. Régen szorult önnyi szuper ötlet egy játékba. Bravo Millennium!

by B

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99	
ZENE	93	
JÁTSZHATÓSÁG	95	
Összesen:	96	

# Játék tallózó



## Pegasus

Jónéhány shoot'em up készült már Amigára, de mitológiájú témájú alig. A PEGASUS-ban Perseus szerepét játszuk, aki nem kisebb feladatra, mint a Sátán elpusztítására készül. Ehhez segítségére lesz egy csodálatos szárnyas ló, Pegasus. Amíg eljutunk a pokolba, 4 pályán kell átjutni: sivatag, mocsár, jég és háború. A horizontálisan

scrollozó szintek további 5 részre oszlanak, tehát hosszú küzdelemre készüljünk fel. Először mindig a ló hátán ülve harcolunk, majd gyalogosan kell megküzdenünk a Sátán zsoldosaival. Mint minden lövöldözős programban, itt is találkozunk a szokásos extra fegyverekkel, amelyek sajnos nem túl látványosak. A GREMLIN GRAPHICS grafikusai alapos munkát végeztek – a játék szuper hátterei feledtetik velünk, hogy csak egy bugyuta játékkal állunk szemben. Viszont egy lövöldözős játékhoz kevés a szép háttér, ezért nem fog a Pegasus a listák élére kerülni. Talán az 50 szint egy kicsit sok egy átlag játékosnak, főleg, hogy a program egyáltalán nem könnyű.



## Death Bringer

Aki igazán szép játékot akar látni Amigán és megigéri, hogy mélyebb tartalmat nem fog keresni benne, az töltse be a DEATHBRINGER-t! Soha nem látott hátterek, gyönyörű sprite-ok, bombasztikus hatású scroll, atmoszférius hanghatások jellemzik. Sajnos, ezzel kimerült a pozitív jelzők tára. Egy átlagos mászkálós programmal állunk szemben, amiben a joy tekergetésén és folyamatos időzítésén kívül nem sok teendőnk van (aki elég jól tud angolul, az még egy mini novellát is elolvashat a játék elején). A történet is kínálja ezt: hősünk megsze-

rez egy mágikus kardot, amit egy jó varázsló készített, de egy gonosz varázsló megbűvölt. Emiatt a karddal folyamatosan gyilkolni kell tulajdonosának. Ha nem kap „vérutánpótlást”, teljesen elgyengíti hordozóját. A megoldás tehát, hogy lekasabolunk minden élőlényt, amely mozog! Ez egyébként senkinek sem fog nehezére esni, mert a kígyók, óriások, goblinok s hasonló dögök szinte kínálják magukat. Annyit azért elárulok, hogy előbb utóbb valami megnyerésfélt is láthatunk, ami valószínűleg kárpótol szenvedéseinkért. Mint már említettem, a grafika csodás, tehát a vizuális élmény garantált – egyelőre csak az Amiga tulajdonosoknak.



## CJ in USA

Az Elephant Antics sem kerülhette el a sorsát, neki is megszületett a kistestvére. Bár sok változást nem hozott az elsőhöz képest, de a jólismert Ash and Dave alkotópáros most is jó munkát végzett. A figurák to-

vábbra is ennyivalóak, a grafika maradt a régi, megsokkolt magas nívón, a zene/fx szintén hangulatos. Igazi mászkálós játék a rá jellemző minden humorral és bájjal. Akik szeretik a „műtűrös” játékokat, azok rajongani fognak érte (velem együtt).



## MicroProse Golf

Mi újat lehet még a golfban csinálni egy PGA Golf vagy egy Leaderboard Golf után? Ha semmi okos nem jut eszünkbe, talán nézzük meg a MicroProse legújabb próbálkozását.

Bár az alap természetesen nem változott, a körítés fantasztikus lett. A programban nem egy egyszerű golfot találunk, hanem

vagy 10 különböző játékmódot próbálhatunk végig, melyek mindegyike valami meglepetést, érdekességet tartogat számunkra. A pályán pedig szinte mindent beállíthatunk, kezdve a játékos lábainak helyzetétől az ütést rögzítő kamerák mozgásáig. Az egoisták minden ütésük felvételét visszajátszhatják, elemezhetik, a precízek pedig kinagyítva nézhetik végig a pályát és a lyuk környékét.

A program szerintem gyönyörű, érdemes kipróbálni!

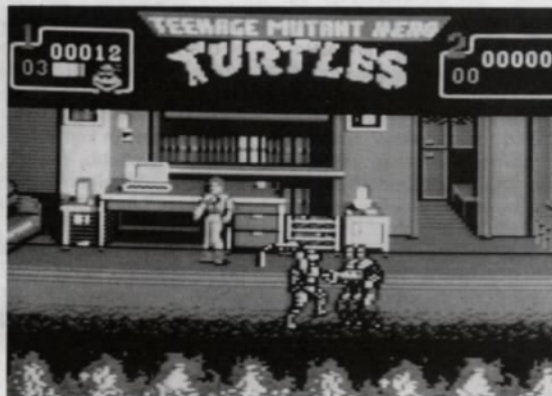
## PIT FIGHTER



Komoly várakozás kísérte a kizárólag digitalizált grafikából felépített látványos véres verekedős játék, a Pit Fighter videojáték számítógépes konverziójának megjelenését. Sajnos, semmi professzionális, a Final Fight-hoz hasonlítható dolog nem született. Az intro ugyan elég jól meg van csinálva, de a játék közben a grafika meg sem közelíti az eredetit. A figurák nagyon nyúlánknak és a zene is monoton. A játszhatóság közepesnek mondható: megvan az Exploding Fist komplex irányítása, az erre alapuló stratégián, reflexeken alapuló harc nélkül.

Érdekes néhány szót ejteni az irányításról (nem biztos, hogy mindenki rájön két perc alatt). Mindegyik tüzgombbal együtt értenőd, és ha jobbra nézünk: joy fel: ugrás; joy jobbra fel: ugró rúgás; joy jobbra: ütés; joy jobbra le: rúgás; joy le: lehajolás; joy balra le: felemelés (tárgyat és ellenfelet is); joy balra: védezés; joy balra fel: speciális támadás.

A játékban tárgyakat is vehetünk fel, amelyeket hozzávágthatjuk ellenfeleinkhez (shuriken), vagy harcolhatunk velük (bot). Játshatunk egyszerre ketten is. Egy jó ötlet van az egészben: lehet BRUTALITY BONUS-t szerezni.



## Turtles 2 - The coin op

Aki elolvassa a játék címét, az megtudja, hogy a Teknősök kalandjainak második feldolgozása a játéktermi

változat alapján készült. Szerencsére az elődtől eltérően most a C-64-es változat jelent meg elsőnek, s grafikájára igazán nem lehet panasz.

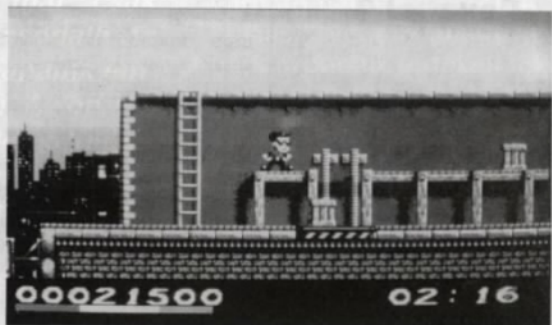
A játékban 10 pályán kell végigverekedni magunkat, a Golden Axe-hoz hasonlóan a képernyőn látható összes

ellenfelet kiirtva. A pályák végén egy külön képernyőre jutunk, ahol a fő elleneségek egyikével kell összemérni tudásunkat. Ezek a formák erősebbek és sokkal képzetebbek, mint társaik, de az első néhányat még így is minden nehézség nélkül legyőzhetjük. Az akció folyamatos, az ellenfelek tömegével támadnak ránk, s változatos stratégiákat alkalmaznak. A folyamatos támadás közben hősünk többféle módon is írhatja az ellenfeleket, a sprite animációja szokatlanul jó.

A T2 az utóbbi idők lecszebben kivitelezett C-64-es játéka. A hátterek változatosak, a prite-ok jól kidolgozottak, s szokatlanul jól animáltak. A hanghatások illeszkednek a hangulathoz. Aki a verekedős játékokat szereti, az szerezze meg (addig is, amíg a First Samurai megjelenik).

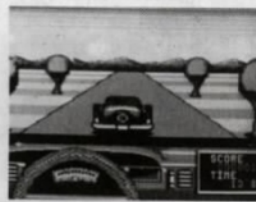
## Hudson Hawk

A mozifilmek alapján készült játékokat azért szeretik a cégek, mert a film sikere általában „eladja” a programot. Szerintem a HUDSON HAWK című film egyáltalán nem volt egy nagy durranás, így mérsékelt érdeklődéssel vártam a játékot. Megjött. Aki esetleg nem lenne tisztában a történettel: a Candy Gang nevű csoport a világ meghódítására készül, mégpedig egy „aranycsináló” gépezettel. A gép beindításához viszont szükség van néhány apróságra – Leonardo Da Vinci egy-két találmányára. Ezeket kell megszerezni foglalkozását tekintve tolvaj hősünkkel, az idővel is versengve. A játék három pályából áll, ezek pedig to-



vábbi 4 részre oszlanak. Elenségeink főként örök, örök kutyák, s hasonló jószágok. A grafika igazán jó, C-64-en is, Amigán is, de a Special Fx programozói mindig csúcs munkát végeznek. A játékmenet már nehezebben besorolható, mert egyesíti a mászkálás és ügyességi elemeket, s rá-

adásul embertelenül nehéz. A fő sprite-nak van egy sajátos „csúsztatás”, ami azért idegesítő, mert gyakran centis helyeken kell megállni, ide-oda rohangálni. Éppen ezért ezt a rendkívül szép programot csak azoknak ajánlom, akik sok ügyességgel és türelemmel rendelkeznek.

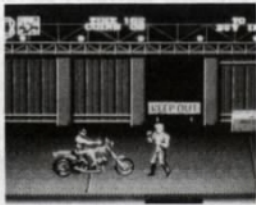


## Chevy Cheese

Hogy a játéknak mi köze van a népszerű amerikai komikushoz, arról fogalmam sincs. Lehet, inkább a Chev-

ennek az elegynek nagyon jónak kellene lennie, de nincs ez így sajnos a CC esetében. Egy olcsó autóversenyről van szó, még elviselhető grafikával, beteges effektakkal, zsenge játkmenettel. Ennél több jót nehéz lenne mondani róla.

rolet beceneve (Trabant = Trabi) van elrejtve a névben? E második tipp találobb, hiszen egy autóverseny-programról van szó. Egy kicsit Turbocharge, egy kicsit Turbo Outron, de van benne Test Drive elem is, mindez egy file-ba sűrítve.



## Double Dragon 3

A verekedős játékok legsikeresebbeként, a Double

Dragon-nak újabb része készült el, amely minden tekintetben felülmúlja elődjeit, tehát abszolút sikervárományos! A STORM programozói specialistái a játéktérmi gép átíratoknak, s ezúttal is beletaláltak: az Amiga verzió óriási (a sprite-jai különösen), C-64-en pedig mérlegelve a lehetőségeket ismét egy klassz játékot hoztak össze (mint a Rod Land-nál). A szokásos témény verekedés mellett küzdhetünk motorosokkal is, a boltokban vásárolhatunk extra-trükköket, szere-

peltethetünk más figurákat is, melyek különböző fogásokat tudnak, s számos fegyvert is bedobhatunk. Az öt küldetés során 14 különböző pályán kell átjutni, s nem kevesebb, mint 28 féle ellenfelet billenthetünk f\*#\*éken. Szerintem a sorozat előző tagjai is különösen hangulatosak voltak, két játékos számára pedig egyenesen ideálisak, s a DD3 sem kivétel ez alól. A grafika Amigán egy-egyben játéktérmi, C-64-en pedig a lehetőségekhez képest tökéletes.



## Roadrunner '91

Kedvenc rajzfilmfigurám a Kengyelfutó gyalogkakukk, ezért nagy lelkesedéssel töltöttem be a játékot. Kár volt úgy sietnem. Ha ismeretek rossz feldolgozást, akkor ez az. Blódd játékötlet (kerüld ki, bújj le, ugorj vagy gugolj érte; ezek a játékok kulcsmozgatai), semmi zene, bágyatag hangfelek. A grafika első látásra tetszett, de aztán abból is kiábrándultam. Nyolc pálya, amiből 4-4 ugyanaz, csak egy kicsit gyorsabb az előzőnél. Egyedül az tetszik, amikor a prérifarkas lezuhan a szakadékba, nagyon jópofán van megoldva. Csak elvetemült gyűjtőknek!



## Gauntlet 3

Ennek a játéknak akár Gauntlet 3D is lehetne a címe, mert az ősrégi program '91-es felújításáról van szó a történet most térben ábrázolódott. A program teljesen megegyezik elődjével, választott karakterünkkel (vagy karaktereinkkel, ha ketten küzdünk) számtalan kincsésládát kell kifosztanunk, élelmet és küldetésünket segítő cuccokat gyűjtögetnünk. A játéktér igen nagy, s változatosan ábrázolt, a kijáratához vezető út egyértelmű, így eltévedni szerencsére lehetetlen. A rántkötő szörnyeket egykét lövéssel kiírhatjuk, de mivel nagy számban fordulnak elő, érdemes „származási helyeiket”, a koponyás kalitkákat megsemmisíteni. A főcél, hogy élve átjussunk a pályákon (megleljük a kijáratot), s elpusztítsuk a „Hanyatlás Lordját”. A program igen szórakoztató, grafikája Amigán átlagos, C-64-en kiemelkedő. Az elődöktől eltérően nem csak 4, hanem 8 karakter választható, ez változatosabbá teszi minden újrajátszást.



## Amnios

A PSYGNOSIS cég egyre több lövöldözős játékot készít, amelyek közül érdekes megoldásaival emelkedik ki a különös nevű AMNIOS. Egy távoli galaxis békésen együttélő lényeit veszély fenyegeti, ezért bosszútjárja az Amnios-t, a szuperhajót, hogy győzze le a támadó ördögi lények hordáit. A szuper grafika és

hanghatások csak emelik a hangulatot, de a fő újdonság abban rejlik, hogy nem horizontálisan vagy vertikálisan, hanem felülnézetben tetszőleges irányba repülhetünk. A hátterek szinte túlrájzoltak, mindegyik csodálatos, mégpedig különös „idegen” stílusuk miatt. Az akció igen gyors, néha sajnos túl nehéz a lövedék sűrűjében utat találni. Emiatt a programban beépített kódrendszer van, amellyel később tetszés szerinti pályához juthatunk vissza.

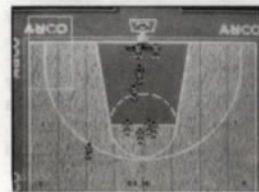
Múltkor az UTÓPIA, ebben a hónapban az AMNIOS volt az, ami megihlette grafikusunk fantáziáját. Reméljük olvasóinknak tetszik a borító.

## Tip Off

Ilyen kosárlabda még nem volt! Egy mérkőzésen akár négyen is játszhatunk, ketten-ketten egymás ellen. A bajnokságban pedig minden csapatot más-más játékos irányíthat.

A mérkőzéseket felülről látjuk, s bár a grafika szép, a játékosok szerintem elég kicsik. Nagyobb figurákkal sokkal élvezetesebb lett volna a játék.

A játékot egyébként a megszokott módon irányíthatjuk. A labdát birtokló ember rövid tüzre kosárra dob, hosszúra pedig valamelyik irányba passzol. (A dobást és a passzolászt edzésen egy, a mérkőzéseken



megszokottnál jóval nagyobb és jobban mozgó játékosokkal gyakorolhatjuk).

A program további érdekessége, hogy saját csapatot állíthatunk össze benne, melynek adatait (testsúly, magasság, életkor...) lemezen tárolhatjuk. Az azonban elég furcsa, hogy bár a program négy nyelven beszél, angolul nem tud. Mindenestre kis társaságoknak remek élményt fog nyújtani.



## Under Pressure

Minden hónapban megjelenik néhány nagyon jó játék, és több tucat középszerű, azonnal elfelejtendő program. Előbbiek arról ismerhetjük meg, hogy nyúzsógnak az újságok a hirdetéseiktől, a pozitív kritikáiktól. A tucatjátékokat legfeljebb megemlíti. Az Under Pressure az utóbbi kategóriába tartozik. Nagyon szép háttér előtt egy hatalmas robottal gyalogolunk, és ugrálunk, lövöldözünk mindenre, ami mozog. A szanaszét potyogó borus-csigák gyűjtögetésével fejlesztgethetjük pajzsunkat, fegyverünket. Bár nagyon látványos az egész, hiányzik belőle az igazi mozgalmasság, az, ami a játékost a székhez köti (lasztability).





## Fantasztikus grafikák

**1000  
Miglia**

*Autóverseny a húszas években, Olaszországban. Ma már csak múzeumokban megcsodálható versenyautókkal, nagyapáink emlékezetében élő utakon. Az önmagában is nagyon izgalmas témát az egyre inkább az élvonalba tartozó olasz szoftverház – a Simulmondo – fantasztikus grafikával kiegészítve valószínűleg a toplisták élére emelte.*

FOTÓ: AMIGA



A játékban tulajdonképpen egy itáliai körversenyen veszünk részt, ahol a vezetéssel túl autónk műszaki állapotára is állandóan ügyelnünk kell. Feladatunk azzal kezdődik, hogy a rajt előtt össze kell válogatnunk a tartalék alkatrészeket (Spare Parts), verseny közben pedig minden baleset után egyből nekiláthatunk a javításnak. (Ezt tulajdonképpen a gép végzi el, ha van elég alkatrésze, de a mi időnk megy vele.) A körverseny során részszakaszokat kell teljesítenünk. Ezek elején mindig néhány sort olvashatunk az előttünk álló utak állapotáról, az időjárásról és a várható nehézségekről. A szakasz végén pedig a gép azonnalk értékeli is vezetésünket.

A játék elején választhatunk már létező vagy előzőleg mentett versenyek között, de újat is létrehozhatunk. Ekkor a sofőr nevén és autója típusán (Choose Car) túl beállíthatjuk ügyességét (Skill), ellenállóképességét (Resistance) és műszaki érzékét (Mechanics), melyek jelentősen befolyásolják későbbi eredményeinket.

Az útvonalak teljesítése, különösen jeges útvonalak között nagy ügyességet és jó reflexeket igényel.

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	93	
ZENE	85	
JÁTSZZHATÓSÁG	92	
<b>Összesen:</b>	<b>95</b>	

A stratégiai játékok reneszánszát éljük, teljesen új formában. A játéktér 3D-s, figuráink valós időben rohangásznak fel-alá a csatatereken, és akkor is elfoglalják magukat valamivel, ha éppen nem adunk nekik semmilyen utasítást. No és persze a háború eszközei sem mindig hagyományosak... Az új kategóriát „isten-játékoknak” keresztelték el, és a Poptulous, Powermonger után most a Megalomania a soron következő.

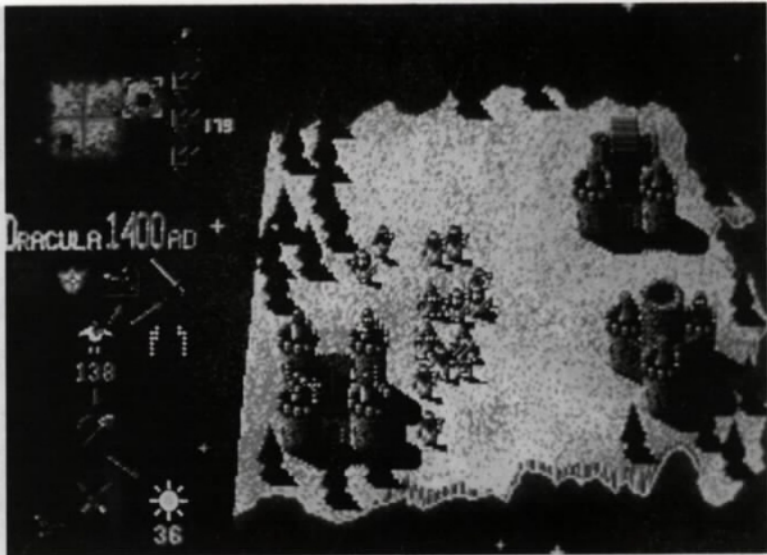
A program, bár egyértelmű, honnét vette az ihletet, rengeteg eredeti ötletet tartalmaz. Négy istenségnek kell tíz pályán megküzdenie a világ uralmáért. Minden pálya (kivéve az utolsót) három szigetből áll, amelyeken egy, két-öt vagy három isten próbál abszolút uralmat szerezni, persze rajtunk kívül. Minden pályán egyre magasabb népünk kezdeti technikai civilizációja. Ezt a pályán ki-ki izlése szerint fejlesztheti. Így fordulhat elő, hogy pl. ősemberek küzdenek meg kétfedelű bombázó repülőökkel.

A program, bár egyértelmű, honnét vette az ihletet, rengeteg eredeti ötletet tartalmaz. Négy istenségnek kell tíz pályán megküzdenie a világ uralmáért. Minden pálya (kivéve az utolsót) három szigetből áll, amelyeken egy, két-öt vagy három isten próbál abszolút uralmat szerezni, persze rajtunk kívül. Minden pályán egyre magasabb népünk kezdeti technikai civilizációja. Ezt a pályán ki-ki izlése szerint fejlesztheti. Így fordulhat elő, hogy pl. ősemberek küzdenek meg kétfedelű bombázó repülőökkel.

A program kezelése nagyon egyszerű, ikonvezérelt, és emellett tartalmazza a közelmúlt egyre népszerűbb felfedezését (amit sokan spanyolviasznak is neveznek), miszerint nagyon szépek és színesek az ikonok, de ha odairják mellé, hogy mit jelentenek, akkor még hasznosak is. Minden sziget előtt megadhatjuk, hogy hány emberrel akarjuk végigjátszani. Minden pálya elején kapunk 100 embert, ebből kell gazdálkodni a három szigeten (no meg azokból az emberekből, amelyeket az előző pályáról áthoztunk). A gép sorsolja, hogy milyen sorrendben rakhatják fel a játéktérre a kezdő váraikat. Az emberek számának megadása és a vár felrakása után kezdődik a játék.

## A JÁTÉK KEZELÉSE

A játék-kép bal felső sarkában látjuk a térképet, jobb oldalt van a játéktér, bal



A legújabb isten-játék

# MEGALOMANIA

oldalt a vezérlő ikonok. A játéktéren mindig a térkép egy mezőjét láthatjuk, a térképre cliccelve választhatunk másikat. Az ikonok közül a középső egy emberke. Ez jelzi, hogy hány emberünk van a várban, aki épp nem csinál semmit. Azaz hogy az ember sosem szereti a semmittevést, és mint köztudott, a jobbágyok el tudják foglalni magukat a kemény télen is, amikor a földeken nincs munka. Ennek következményeként az itt áldogáló embe-reink folyamatosan szaporodnak.

Ettől balra látható az izzólámpa-ikon. Itt találhatunk fel mindenféle technikai újdonságot. A három ikon-oszlopból a jobb oldalában a támadó fegyverek, a középsőben a védekező fegyverek, a bal szélsőben a várat újjáépítő pajzsok láthatóak. Az itt látható bigyókat találhatjuk fel. Az, hogy egy tárgy szerepel-e itt, kizárólag attól függ, hogy rendelkezésünkre áll-e legalább egy példány előállításához szükséges nyersanyag. Ha a tárgy bal felső sarkában W betű szerepel, ez azt jelenti, hogy nem lehet közvetlenül nyersanyagokból összefabrikálni, gyárban kell előállítani. Egy tárgy feltalálása mindössze abból áll, hogy miután kiválasztottuk, az ember-ikonnal megadjuk, hogy kis közösségünk hány szabad tagja dolgozzon a projekten. Az óra jelzi, hogy a művelet mennyi időt vesz igénybe. Ez az emberek számától és technikai fejlettségünktől függ. Talán érthető, hogy egy atombomba feltalálása még több száz középkori tu-

dósnak is komoly fejtörést okozhat... Néhány tárgy feltalálása után általában fejlődik a technikai szintünk (Hang: "We advanced a tech level"). Ilyenkor a várunk korszerűsödik, és persze változik az évszám is a főmenüben.

Vannak nyersanyagok, amelyeket egyszerű gyűjtőgéppel szerezhetünk be (fa, csont, kő), ezek automatikusan termelődnek. Vannak olyanok, amelyeket külszíni fejtéssel bányászhatunk, az ókortól kezdve. A kora középkortól már bányát is építhetünk, amivel a mélyebben fekvő nyersanyagokat (akvárium, hagyma, ???) termelhetjük ki. A késő középkorban megépíthetjük a gyárat, amelyben a bonyolultabb szerkezeteket (nyílpuska, ágyú, stb.) előállíthatjuk. Az újkortól lehet laboratóriumunk, amely az igazán komoly találmányokhoz kell.

A bánya, gyár és laboratórium építésénél egyszerűen csak azt kell megadnunk, hogy hány ember csinálja, és ettől függ, mikor készül el. Ugyanígy a nyersanyagok kitermeléséhez bányászok munkába állítása szükséges.

A felső ikon-sorban a két tekercsnél megnézhetjük, hogy eddigi találmányainkhoz milyen és mennyi nyersanyagra van szükség. A pajzsocskánál restaurálhatjuk épületeinket, ha esetleg valamelyik agresszív szomszédunk kárt tett benne. A várvédő ikonnal hős katonákat rakhatunk a bástyákra. Hogy milyen felszerelést adhatunk nekik, attól függ, hogy milyen védekező fegy-

vereket találtunk fel. Pl. van már újunk. Clickeljünk rá az újra, majd vigyük az egyik bástyáéhoz a kurzort. A várvédőt így beoszthatjuk őhelyére. Ahhoz, hogy védőket állíthassunk fel, szabad emberek is kellene! Ha van gyárunk, bányánk, laborunk, ezekben is rakhatunk védőket.

Az utolsó ikon a kard, itt egy támadó sereget rakhatunk össze. Ez állhat fegyvertelen emberektől, vagy a már feltalált támadó fegyverekkel felszereltből. A sereget a megfelelő fegyvernemekre clickelve állíthatjuk össze. Minden fegyverhez kell persze valamilyen nyersanyag (fejlettebb szerkezet esetén legyártott példány), és szabad ember(ek). Miután kész a sereg, a térképen mutassuk meg, hova akarjuk őket lerakni. Ha egy üres területre, akkor ott egy új várat kezdenek építeni. Ha ostrom alatt állunk, kirakhatjuk őket a saját területünkre, megerősítve így a védelmünket.

A térkép melletti emberke-ikkal állíthatjuk az idő múlásának sebességét. Az alatta levő pajzsok a többi játékost jelképezik. Ezekre clickelve szövetséget köthetünk, ill. bonthatunk fel. A szövetség fő előnye az, hogy az illető játékos egy ideig nem fog minket megtámadni, de előny az is, hogy együtt lehet támadni egy másik játékost.

## NÉHÁNY TIPP

Az első néhány szigetet 10–15 emberrel meg lehet oldani. Később ez a szám nő, de ha valaki ügyes, a 9. szinten már akár 300 emberrel indulhat. Eleinte hagyjuk, hogy szaporodjanak az embereink, majd törekedjünk a villámgyors technikai fejlődésre. Ha néhány szinttel magasabban vagyunk, akár tízszeres túlerővel is elbánhatunk. Viszont igaz a sok lúd disznót győz elve is. Ha van 5 repülőnk, küldjük velük még 245 ősebert, és a győzelem biztosítva lesz. Sok pályán kritikus az elhelyezkedés, ugyanis nem minden mezőn van meg minden fegyver előállításához szükséges nyersanyag. Ha rossz mezőt választottunk, annyi baj legyen – kezdjük újra a pályát, ahelyett, hogy kínlódunk (ESC). Érdemes legalább még 1–2 várat építeni, hogy az embereink jobban szaporodjanak. Megfigyelésem szerint akinek rengeteg embere van, biztosan nyer, akár milyen technikai fejlettsége van az ellenfélnek (legalábbis a kezdeti pályákon).

A 6. szintől megváltozik a helyzet, ugyanis elérhetővé válik az atombomba előállítása. Az atombomba jelentősen eltér a többi támadó fegyvernemtől. Ebből ugyanis elég egyet lerakni

bárhová, és az a terület megsemmisül minden építményével és élőlényel együtt. Ezenkívül a mező sugárfertőzötté válik, úgyhogy oda már be sem lehet lépni. Tehát mondhatjuk azt, hogy az nyer, aki először gyárt atombombát. Ez sajnos azt is jelenti, hogy a játék a 6. szinttől lealacsonyodik egy egyre inkább kiszámított versennyé, amelyben sem stratégiának, sem logikának nincs szerepe, csak annak, hogy kinek van több embere, és képes előbb atombombát gyártani. Persze valamilyen fenyegetést jelent a „defenzív” atombomba, amely ugyan nem védi meg városunkat, de automatikusan lepottyan arra, aki bombát dobott ránk. Hatásosabb védekezés a jövő fegyvere, a lézérágyú, amely le tudja szedni az atombombát, de általában hamarabb kapunk bombát, minthogy ezt feltaláltuk. Így, ha csak nem hoztuk át rengeteg embert a korábbi pályákról, az utolsó szigetek megnyerése kizárólag a szerencsén múlik (pl. a két ellenfelünk lebombázza egymást).

A 10. pálya, amelynek neve Megalomania, egyetlen szigetből áll. A pálya érdekessége, hogy ez már túl van az atombombán, túl van mindenféle fegyverkezési versenyen – az istenek végső tartalékait vetik be (vagyis amit még a 9. szint után sikerült megtara-

## MEGRENDELŐLAP

### 576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft   
 félévre: 580,- Ft   
 egy évre: 1.160,- Ft

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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

**576 Kbyte**

(COMGAME GMK)

1389 Budapest

Postafiók: 132

**576 Kbyte**



nia). A végső csata után pedig következnek a (nem túl látványos) megnyerések.

A játék LOAD/SAVE funkciója (OPTIONS) nem végez valódi lemezre mentést, mindössze csak egy pályakódot ad meg. Sajnos pálya közben (pl. két sziget után) nem lehet menteni, a kód ugyanaz, mint a pálya elején. Néhány pályakód annak, aki végképp nem boldogul:

#### SZINT

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 2. OWEDOVPIVNY | 6. WBNCCXDAACW |
| 3. NAOCSXAXRHI | 7. GRDBCFRNIUC |
| 4. XVPWALISWHK | 8. YAXACTLFAIS |
| 5. YWMCOWBAACA | 9. UGBASRFJBOF |

A játék zenéje és hangeffektjei nagyon jók, de legjobbak a hangulatos digitalizált szövegek, amelyek játék közben töltődnek, ezért nem vesznek el időt! A grafika is nagyon jól sikerült. A programból szerintem sokkal többet ki lehetett volna hozni, kevés pálya van, így kb. 2 nap alatt végig lehet játszani. Az atombomba-koncepció nagyon élethű, csak rontja (szerintem) a játszhatóságot az utolsó pályákon. No igen, és nincs két játékos opció. Ezek azok a dolgok, amelyek miatt a Megalomania nem sorolható egy kategóriába a Populous-szal (nem beszélve Populous 2-ről), de azért benne van a legjobb ötvenben.

Mike Murphy

## TOP LISTA

1992/január

AMIGA

C-64

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. KNIGHTS OF THE SKY | 1. MECHANICUS         |
| 2. FUZZBALL           | 2. DIRTY              |
| 3. LEMMINGS II.       | 3. GULDKORN EXPRESS   |
| 4. POPULOUS II.       | 4. SU SWEET           |
| 5. TRADERS            | 5. DOUBLE DRAGON III. |
| 6. LEANDER            | 6. C.J. IN USA        |
| 7. HEART OF CHINA     | 7. MOONFALL           |
| 8. WRESTLEMANIA       | 8. FINAL BLOW         |
| 9. DEVIOUS DESIGN     | 9. SMASH TV           |
| 10. ELVIRA - ARCADE   | 10. ROADRUNNER        |

# PROSZOLG

Az újságban megjelenő és egyéb programokat megrendelhetik a PROSZOLG-tól.

A helyes címzés:

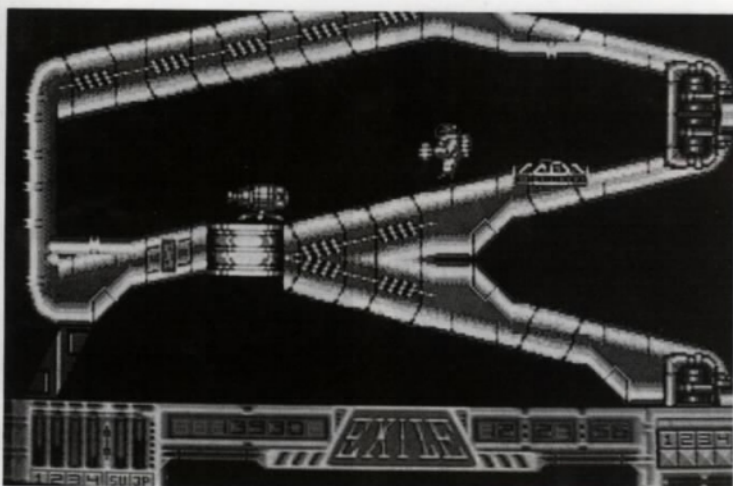
F.a.: Kovács Béla

**576**KB<sub>1/2</sub>

PROSZOLG  
1399 Budapest,  
Postafiók: 636

Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát és tájékoztatót küldünk

# PROSZOLG



Az év játéka?

# Exile

*Azt hiszem nyugodtan állíthatom, hogy a még tavaly decemberben megjelent Exile a mászkálós, gyűjtögetős stílus ékköve, talán kategóriájában az év játéka címet is megérdemli.*

Gondolom jópáran emlékeztek vissza szívesen a Thrust I-II-re. Nos, ezen játékok alkotói ismét bedobták magukat, és egy újabb remek „lebegős” játékkal lepték meg a stílus szerelmeseit.

Apró űrhajósunkkal akkora területet kell bejárni, hogy kiterítve egy világatlasz nagyságával egyenlő (ez nem vicc: a bejárható felület közel 600 képernyőnyi). Az űrbeli labirintus zsákutcákkal, átjárókkal, teleportokkal teli, egyszerűen ideális a „térképészeknek”. A játék annyira friss, hogy még nem sikerült feltérképeznem, de ígérem, hogy az egyik elkövetkező Cseve-

gőben visszatérünk rá (ha valaki előbb végez vele, nyugodtan beküldheti). A rajz helyett inkább néhány fontos billentyűfunkció:

- „Q” – haladás balra
- „W” – haladás jobbra
- „P” – haladás felfelé
- „L” – haladás lefelé
- „O” – célzás felfelé
- „K” – célzás lefelé
- „I” – célzás egyenesen
- „Run/Stop” – lefekvés
- „CTRL” – megfordulás
- „CLR/HOME” – info
- „C” – kézbevenni
- „M” elhajítani
- „N” – letenni
- „S” – zsebretenni
- „G” – zsebből kivenni
- „R” – teleport helyének kijelölése
- „T” – teleportálás
- „1-5 és balra nyíl” – fegyverváltás
- „Z és V” – sip
- „SPACE” – funkcióváltás
- „F7” – load, save (disc, ram, tape).

Meglepőnek tűnhet, hogy a figura mozgatásához szükséges billentyűket is megemlítem, de a tapasztalatom az, hogy a játék sokkal élvezetesebb CSAK keyboard használatl. A joyt szerintem nyugodtan mellőzhetjük.

A játék során nemcsak fegyvereket, radioaktív kristályokat, sípokat és egyéb tárgyakat lehet felvenni, hanem gyakran bombákat is, amelyekkel nyílásokat tudunk robbantani az egyéb-ként kinyithatatlan zsilipeken. Vigyázzunk, nehogy túl közel álljunk a detonációhoz, mert az végzetes lehet.

A teleport helykijelölése igen hasznos funkció, ami azonban összesen csak 4 helyen használható. A pontszámunk emelkedésével nő „élettartamunk” is, mivel annak értéke kezd fogyni, amint az első trükkre rájövünk (ez a következő: hagyjuk el a hajót a zsilipeken keresztül, melyek a mellettük levő gomb benyomásával nyithatóak. Ezután zuhanjunk le az űrhajó jobb oldalán a földre, majd fussunk a talajon jobbra, amíg egy kis aknára nem akadunk. Vegyük fel, loholjunk vissza a lenti űrhajórészlethez és robbantsuk ki vele a zárt zsilipajtót. Erre kapjuk első pontjainkat, amivel gazdálkodnunk kell. Innentől már minden a kitartásunkon múlik!). A teleportról még el kell mondani, hogy tárgyat cipelve sajnos nem lehet használni.

A játékhoz mindenképpen térképészre van szükség, mivel mindent, amit cselekszünk szisztematikusan kell hogy tegyünk, ugyanis példának okáért aknából csak meghatározott számú található a területen, és persze azokis a leghetlenebb helyen vannak elhelyezve. Ne csüggedjünk, ha egy napi játék után sem jutottunk a játék végére; a programozók is – saját bevallásuk szerint – 6 órai játékkal tudják a végképet előcsalogatni! Egy utolsó tipp: a RAM-save praktikus funkció, használjuk előszeretettel!

A program összehatása: aprólékos és színes grafika, édes figurák, jól animált mozdulatokkal. A gravitáció meghökentően jól szimulált, továbbá remek ötlet az „űrszél”, ami szintén élethűre sikerült. Sajnos 64-esen a zene nem túl nagy durranás (ugyanis nincs), a hangeffektek pedig elég harmatosak, de funkciójukat betöltik (Amigán mindez jóval élvezetesebb). A kezdőkép pedig egy csoda! A végigjátszás pedig végre nem ötperces meló, hanem komoly feladat.

Zolee



	AMIGA	C-64
GRAFIKA	83	91
ZENE	-	80
JÁTSZHATÓSÁG	95	92
Összesen:	90	94

## Sisyphus

Találó név, mivel valóban elég sziszifuszi a játék megoldása. A célja a következő: egy kis golyót kell a kijelölt kulcslyukba betelepíteni, kövek mozgatásával. A golyó meghatározott szisztéma szerint követi a tárgyak körvonalait, van, hogy észbontóan furcsasírányt vesz (például követi az emberkék mozgását). Erre különös figyelmet kell fordítanunk, mivel ha a golyóbis hozzánk ér, egy életet veszünk, ha pedig egy „szakadék”-kockára téved, akkor ez egy lasztinkba kerül. A későbbi pályákon kulcsokat is fel kell vennünk, hogy a zárba beleleerelhessük a golyót, sőt gyorsító-lassító-elterelő kockák is beleszólnak a játékmotbe. Rendkívül szisztematikus gondolkodást igényel, de azon túl, hogy grafikája inkább funkcionális, mint szép, mégis hosszú szórakozást jelent.

FOTÓ: C-64



## Brian Wave

Aki ismerte pC-n a Gunshy-t annak régi ismerős lesz a BW. Aki nem ismerné annak elmondom, hogy a játék célja az, hogy egy kis figurás kövekkel megpakolt asztalról leszedjük az összes követ. Minden kőből kettő van az asztalon, ezeket a párokat meg kell keresni. Azonban csak azokat a párokat lehet letakarítani, amelyek mindkét tagja 1 vagy 2 oldalról van csak szomszédja. A párok egyik tagja lehet a „földszinten” a másik akár a „harmadikon” is, a lényeg csak az, hogy a fenti feltétel teljesüljön. A program remek plusz-funkciókkal van ellátva, amelyek kezelése egyszerű, nem térek hát ki rá. Aki nem ismerte az eredetét, annak érdemes ki próbálnia, aki ismerte annak annál inkább.

FOTÓ: C-64



# Észbontó

*Bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy a tavalyi utolsó számban nem volt Észbontó. Sajnos helyszüke miatt ki kellett hagynunk, de most egy extra nagyságúval pótoljuk a hiányt. Ezzel a mostani Észbontónkkal a C-64-es tulajdonosoknak próbálunk meg kedveskedni, hiszen jobbára csak nekik készült anyagokkal foglalkozunk. Mindazonáltal nem volt könnyű munka, mert nem nagyon kényeztettek el a software-házak bennünket, de azért egy-két csemegét sikerült összeválogatnunk.*

## Sliding Skill

A játék alapcélja az, hogy a képernyőn szétszórta azonos színű köveket egymás mellé tologassuk, mire azok eltűnnek. Nehezíti a feladatot az, hogy a kövek között-mellett különböző színű mezők találhatók, melyekre 3-2-1-szer (zöld-kék-piros) lehet rálépni, majd elmozdíthatatlan sziklákka változnak. Egyes szinteken „varázstányérokra” akadhatunk, amelyekkel növelni lehet a mezőn való áthaladás mennyiségét. Egy kis segítséget jelent és egy korlátozott hatású UNDO-val felér a SPACE lenyomása, melyre a legutolsó mozdulatunk törlődik. Sajnos csak a legeslegutolsó lépésre emlékezik a gép, tehát jól gondoljuk meg, hogy merre lépdelünk.

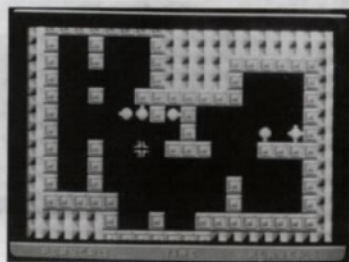
## Decstone

Ismét egy Sensitive feldolgozás, de a javából. A kirajzolódó kőutakon kell az „S”-től (Start) az „E”-ig (End) ellavíroznunk úgy, hogy minden körre csak annyiszor léphetünk, ahányas szám rajta olvasható. Amint áthaladtunk rajta, a szám eggyel csökken, ha egyes volt, akkor a kő eltűnik. Párosával előfordulnak egyszínű kövek is a pályákon, amelyeken áthaladva mindegyik megegyező színű elporlad. A „T”-kocka telepörtöt jelent, amely akkor tud kellemetlen lenni, ha körülötte mindent lebontottunk, mivel ekkor megrekedhetünk rajta.

## Shuffle

Már megint egy Atomix klón, de valahogy ez is egész jól sikerült. Nem érdekes túl sok szót vesztegetni rá, hiszen kezd a Tetrisszel egyenrangúvá és legálább olyan ismertté válni. Nagyon fémes pályák, gyönyörűen kivitelezett grafika jellemzi. „Illesztgetős” fanatikuskok kedvence lesz.

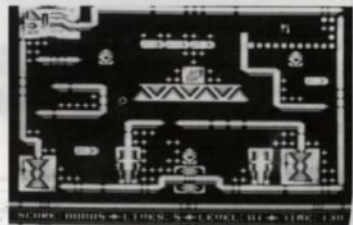
FOTÓ: C-64



## Snake Mania

Talán még emlékeznek a '80-as évek derekán megjelent Snake-re. Nos az akkori sikerprogram mostani változata meg sem közelíti az elődöt, bár egy kis változáson ment keresztül, már ami a játék célját illeti. Ebben a verzióban csillagokat kell összegyűjtögetni, vigyázva arra, hogy nehegy saját farunkba harapjunk, mert akkor a fűbe harapunk. A tereptárgyaknak neki lehet menni minden következmény nélkül. Egyszóval kimaradt az előd gyors reflexeket igénylő stílusa, helyette egy „lassú víz partot mos” jellegű játék született.

FOTÓ: C-64



## Nibbly

Legvégére hagytam ezt a nagyszerű kis játékot. Bevallom órákat elszórakoztam vele. A feladat nem egy nagy ördögösség: kis kukacunkkal kell a Pac Man-ból ismerős labirintusban az összes pöttyöcskét felvenni, miközben minden egyes pont felvétele eggyel növeli a potrohunkon lévő szelvényeink számát (magyarul: megnyúlunk). Úgy kell manőveroznunk, hogy nehegy a farkunkba harapjunk... A programot hangulatos zene kíséri, szinte inápirál a habzsolásra. Tuti siker, remek szórakozás!

Zolee

# LOTUS TURBO CHALLENGE II

Őszintén szólva, az autóversenyes és szimulátorok nem tartoznak kedvenceim közé, de néha megakad valamelyiken a szemem. Nos, a Lotus II-n nemcsak a szemem akad meg, hanem éjszakákat játszottam át vele. Hogy miért? Játoszhatóság, grafika, hang – messze felülmúlt mindent, amit ebben a kategóriában eddig tapasztaltam.



FOTÓ: AMIGA

Nehéz dolga volt a programozóknak, amikor vállalkoztak arra, hogy megcsinálnak egy Lotus II-t úgy, hogy megmaradjon az első sikerjáték utódjának, de ugyanakkor újat is tartalmazzon. Most nem a helyezés elérése a cél, hanem adott pályaszakaszok adott idő alatti teljesítése. Nincs depó, és ha nekimegyünk valaminek, csak a sebességünk csökken, nem repülünk ki az útról. Ez persze azt is jelenti, hogy a nehezebb pályákon egy-két látszólagosan kicsi „koccanás” után már nem tudunk az ellenőrző pontra időben befutni.

A végigjátszandó nyolc szint mindegyikének meg van a maga hangulata.

Vezetnünk kell éjszaka, ködben, sivatagban, hóesésben. Az út beláthatósága, minősége, szélessége változó, és komolyan befolyásolja vezetési stílusunkat. A rengeteg apró effekt (a szikrák, amikor az autó az alagút falához ér, a ropogás, ahogy átmegyünk egy hóbuckán) mind-mond részei a tökéletességnek. Komoly problémát jelentenek nemcsak az utakadályok (sziklák, bukkák, bokrok, olajfoltok) hanem a többi versenyző is jelent, akik tudatosan bemásznak elénk, felrúgva a kulturált autóvezetés minden szabályát.

A játékot játszhatjuk ketten is, osztott képernyőn. Ilyenkor az egyik játékos a jobb gyorsulású Lotus Espiritet, míg a másik a manőverezőképesebb Lotus Elant vezeti. Sőt, összeköthető két Amiga is, így négyszemélyes versenyt is játszhatunk. Beállítható, hogy automata vagy kézi sebességváltást akarunk, és az is, hogy a tüzgombbal vagy a kar előretolásával akarunk gyorsítani.

A játéknak nemcsak a zenéje észbontó, hanem a hangeffektjei is (a programozó hetekig mászált egy magnóval anyaggyűjtés céljából). Mint a Jimmy

White's Snooker a biliárdprogramok között, most a Lotus II az autóversenyesek között állította be a mércét.

Mike Murphy

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	96	
ZENE	96	
JÁTOSZHATÓSÁG	94	
Összesen:	95	

## Húsvétra megnyerheted új számítógéped egy AMIGA 500-ast!

Az 576 Kbyte-ra 1992 március 25-ig legalább legalább félfévre előfizetők között sorsoljuk ki az Amiga 500-ast. A sorsoláson részt vesznek a „törzselőfizetőink” is.

**További értékes díjakat is kisorsolunk:**

- 3 nyertesnek 1-1 db Action Replay cartridge
- 10 nyertesnek 1-1 csomag mágneslemez
- 10 nyertesnek 1-1 KByte T-Shirt

**Ne felejtse el, előfizethetsz március 25-ig, és nyerhetsz!**

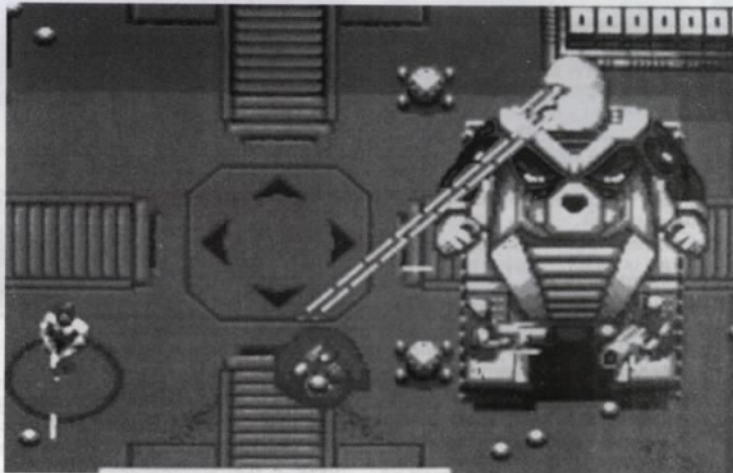
Aki ismeri a *Running Man* és a *Speedball* című játékokat, annak nem fog újdonságként hatni a *SMASH TV* hangulata. Nem egy cég készítette már el a saját jövőbe játszódó, brutalitáson alapuló sport-játékát, s most a sort az *OCEAN* folytatta egy *Williams* játéktermi automata átirattal. Aki nyerményekkel felpakolva akar távozni ebből a TV show-ból, annak jól fel kell kötnie a gatyáját!

A *Smash TV* 22. századi legkedveltebb műsora. Az emberekben felgyülemlett indulatokat hivatott levezetni, hiszen a műsorban az első perctől az utolsóig vér folyik! Egy hatalmas, több szobából álló aréna a színhely, ahol az egy/két játékosnak az életét kockára téve kell megküzdenie a nyerményekért. Ezen értékes „apróságok” – kocsi, video, készpénz – csupa csalogató dolgok, akad tehát vállalkozó bőven. Nem is nehéz begyűjteni a cuccokat: amikor a műsorvezető időnként a szoba különböző pontjaira teleportálja őket, a szereplőknek csak össze kell szedgetni, amit szemük-szájuk kíván. Egy apróság azonban nehezíti a dolgot: a szobába a négy bejáraton keresztül folyamatosan özönlenek a baseball ütővel felszerelt fickók, akiknek minden vágyuk, hogy puhára verjék a játékosokat. Ezt még el is lehetne viselni, de az időnként megjelenő öngyilkos „bomba-emberek” és a pályák végén feltűnő óriás ellenfelek tényleg komoly kihívást jelentenek. Aki ezeket is legyőzi, és idő közben felvette a szoba kijáratának kulcsát, az távozhat megérdemelt ajándékaival, a következő fordulóba.

## Brutalitás felsőfokon

# Smash TV

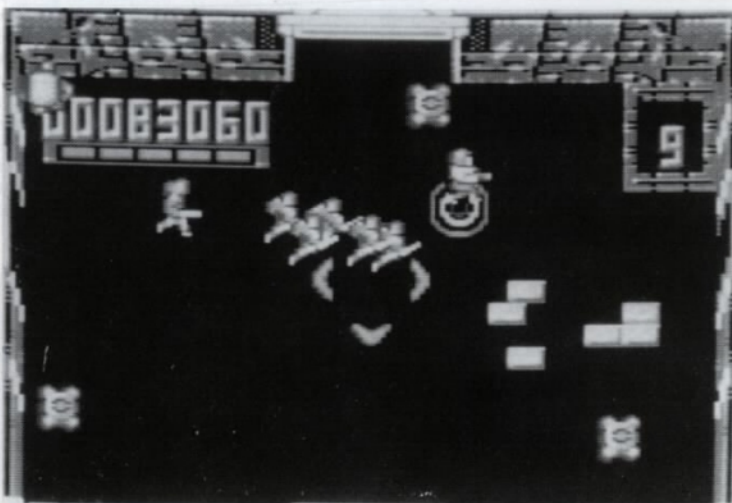
FOTÓ: AMIGA



Kezdetben a játékos egy egyszerű puskával rendelkezik, de menet közben a bonus coccok mellett extra fegyvereket is szerezhet. A három irányba lövés, a rakétavető, a forgó pengék és a többi dolog mind felhasználható, hogy szaporítsuk a rántörő ellenfelek hulláit.

A játék elején többek között azt is kiválaszthatjuk, hogy milyen lövés-típusot kívánunk alkalmazni. Ha egy joy-t használunk, akkor mindig arra lövünk, amerre figuránk halad. Két joy beállítás esetén viszont tetszés szerinti irányba löhetünk és futkározhatunk.

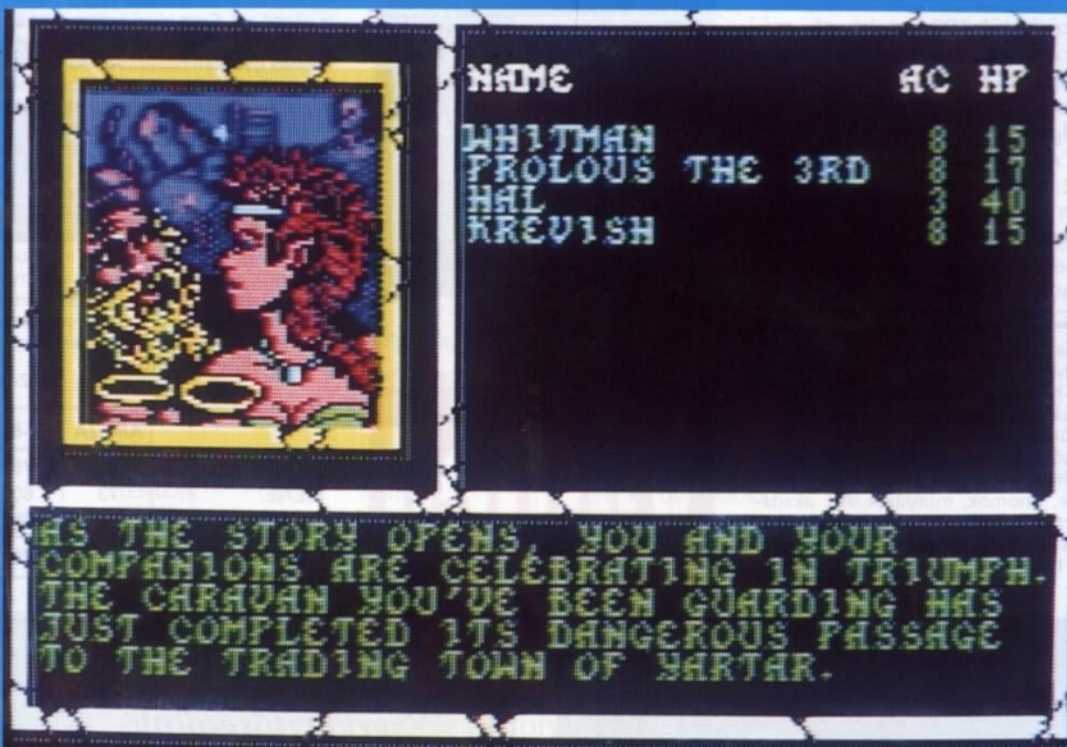
A *Smash TV* az a játék, amely nem a grafikájával, hanem a játékmenetével fog hódítani. Egy kis túlzással azt mondhatnám, hogy az Amiga és a C-64-es verzió között semmi különbség nincs. A spríte-ok kicsik és semmitmondóak, de az akció úgyis olyan gyors, hogy nem sokat látunk belőlük (a gyönyörködés helyett úgyis inkább irtjuk őket). A folyamatos gyűjtögetés és lövöldözés mellett még az aknákra is figyelni kell, tehát senki sem fog elaludni játék közben!



FOTÓ: C-64

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	69	73
ZENE	74	71
JÁTSZHATÓSÁG	93	95
Összesen:	83	88





# GETEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

*A Secret of the Silver Blades után egyre inkább az volt a véleményem, hogy az oly sikeresen indult SSI AD&D játékok napja leáldozóban van. Ennek ellenére bizonyára nagyon sokan meg fogják venni a Pools of Darkness-t, az SSB folytatását, amely az ígéretek szerint valóban magas szintű karaktereknek való feladatokat tartalmaz, 9 szintű varázslatokkal. Az azonban egy kicsit érthetetlen, hogy mernek előrukkolni egy új sorozattal (amelynek első része a GSF).*

Azt hiszem nem lenne baj az SSI RPG-kol, ha bármit, legalább néhány apróságot újítanának (ld. Champions of Krynn). A GSF azonban SEMMI ÚJAT nem tartalmaz az eddigi játékokhoz képest. És ez nem elég, még a legutóbbi SSI játékok néhány értelmes ötlete is hiányzik. Azt hiszem, ez egyike azon kevés programoknak, ahol a dokumentáció összeállítása valamivel több munka lehetett, mint a játék elkészítése. Programozói munka gyakorlatilag nulla van benne, az új grafikák száma is elenyészően kevés. „Újdonság” lenne a vízi harc, de ez csak annyiban különbözik a normálistól, hogy a háttérben semmi sincs. Legalább kiraktak volna néhány hinárt, vagy kékre színezték volna a háttér.

Ha valaki ennek ellenére neki áll, annak javasolom, hogy kezdetben észak felé induljon. A városban jó XP gyűjtési lehetőség a trollvadászat. A fő küldetés a városban azonban nem ez. Menjünk

be a tanácsháza melletti elhagyatott bolt helyiségbe. Itt találunk egy titkos ajtót, amelyen benyomulva kardéle hányhatjuk a gonosz szolgáit. Good luck a folytatáshoz.

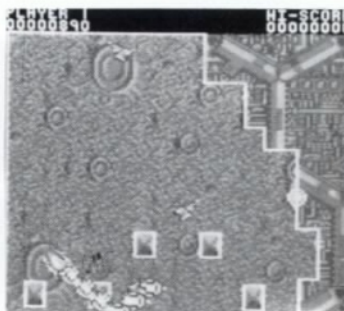
Apropó harc: ha valakinek valamilyen C-64-es SSF játékkal olyan problémája van, hogy nem látszanak csata közben a figurák, a következőt kell csinálnia: tölts be a loadert, és indítsa el. Amikor a program rákérdez a FAST-LOAD-ra, nyomjon RUN/STOP-ot. Ezután le kell a lemezről törölni az eredeti loadert, és felvenni a helyére a breakelés után kapott BASIC programot (ehhez elég, ha az utolsó sorát futtatjuk). Ezután a gépet ki kell kapcsolni, és a programot a továbbiakban az így kapott BOOT programmal kell tölteni.

A Journey Entry-k talán még mindig tudnak egy ilyen játéknak némi varázst adni, de ezenkívül az egész a szokásos unalmas hack-and-slash. Én biztos, hogy nem fogom végigjátszani, akkor inkább elolvasok egy jó fantasy könyvet.

**Mike Murphy**

	AMIGA	C-64
GRAFIKA		60
ZENE		20
JÁTSZHZATÓSÁG		60
Összesen:		35

Körülbelül 1984-et irtunk, mi-  
kor a híres Styx a csúcson volt.  
A legelső arcade játék közé tar-  
tozott, meghódította az egész  
világot, még a Déli Pályaudvar-  
nál levő játékkeremben is lehe-  
tett próbálkozni vele. Gondol-  
lom ezt a világsikert akarták  
meglovagolni a programozói  
és elkészítették a a Styx 1991-  
es változatát: a Volfied-et.



FOTÓ: C-64

A fiatalabbak kedvéért: a játék célja,  
hogy egy hatalmas négyzet széle men-  
tén haladva, majd onnan gyorsan el-  
szakadva minél nagyobb területet ke-  
rítsünk le a négyzet belsejéből. Persze a  
belső területen nem mozoghatunk há-  
borítatlanul, mivel izgó-mozgó kis le-  
gyek, gnómok, műtyűrök stb. akadá-  
lyoznak bennünket, akikkel nem érde-  
mes összeütközésbe kerülni. A négyze-  
ten belül egy főszörnyeteg is mozog,

# Volfied

amelynek minél jobban való bekerítése  
a végső cél. Ezen kívül bonus-kockák is  
feltűnnek a mezőn belül, amelyeket ér-  
demes gyorsan bekeríteni. Az eddigi le-  
kanyarított terület nagyságát százalék-  
ban olvashatjuk a képernyő alján. Mini-  
mum 80 százalékot kell ebből elérnünk,  
hogy a következő szintre juthassunk.  
Többféle taktika létezik, van aki a „las-  
san járj, tovább érsz” elvet részesíti elő-  
nyben, de a rámenős, vállalkozó szel-  
lem is eredményes lehet. A játékmenet  
egyébként nem nehéz (sőt, inkább túl  
könnyű), az unalom gyorsan végetvet-  
het a játéknak. A kivitelezéssel semmi  
probléma, mindkét géptípus adottsá-  
gait a játék témájához mérten elég jól  
kihasználják a készítőik.

Zolee

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	83	75
ZENE	73	60
JÁTSZHATÓSÁG	76	75
Összesen:	75	70

## VILÁGSZENZÁCIÓ

14 nyelv egy szótárban, bármely nyelvről  
bármelyikre, 182 különféle szótár  
egy zsebben

- ◆ magyar ◆ német ◆ angol
- ◆ spanyol ◆ dán ◆ svéd ◆ orosz
- ◆ francia ◆ olasz ◆ portugál
- ◆ szlovák ◆ szerb ◆ lengyel ◆ cseh

- ◆ 100000 szavas memória,
- ◆ 5000 szó nyelvenként,
- ◆ 50 témakörben kb 500 mondat.

Teljes magyar ábécé; 8 számjegyes szá-  
mológép, automatikus kikapcsolás, 4 db  
elemmel működik.

Ára: 14.900,- Ft

Megrendelhető: Budapest, XI. Schönherz Z. u. 21.  
Telefon/fax: 181-0352

Szerkesztőségünk  
megvételre keres  
jó állapotban lévő,  
használt, **RÉGI** típusú  
1541-es **DRIVE**-okat.  
Árajánlatokat levélben  
vagy telefonon  
(üzenetrögzítő)  
az alábbi címen várjuk:

**COMGAME GMK**  
1389 Budapest Pf.: 132  
Telefon: 17-63-927

# A Starbyte decembertől Magyarországon!



Eredeti AMIGA és C-64 programok  
először kaphatók Magyarországon.

- Amiga program 799,- Ft
  - C-64 program 499,- Ft
- (az árak az áfát is tartalmazzák)

Néhány a megrendelhető játékokból:

RINGS OF MEDUSA  
TIEBREAK  
INVEST  
LORDS OF DOOM  
TRANSWORLD  
CRIME TIME

KALAND  
TENISZ  
MANAGER  
KALAND  
MANAGER  
NYOMOZÁS

CROWN  
SPIRIT OF ADVENTURE  
RETURN OF MEDUSA  
WINZER  
ROLLING RONNY  
SUPER SOCCER

ÜGYESSÉGI  
KALAND  
KALAND  
MANAGER  
ÜGYESSÉGI  
MANAGER

A programok utánvétellel megrendelhetők:  
COMGAME Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132.

Kizárólagos magyarországi forgalmazó a COMGAME Gmk.

## Amiga- Játék- Lexikon

AMIGA program formájában,  
3,5-es lemezen megjelent a több mint  
1600 játékevet tartalmazó Amiga-Játék-Lexikon.  
A lexikon a játékok nevén kívül,  
azok műfaját és esetleges speciális  
jellemzőit is tartalmazza.  
A program igen gyorsan kikeresi  
a kérdéses játékot.  
A táblázatos megjelenítés jó áttekintést ad.  
A program folyamatos  
karbantartásáról gondoskodunk.  
A magyar nyelven készült program utánvétellel  
299,- Ft + portókölség.

Megrendelhető:  
Licencia Kft.  
1368 Budapest, Pf. 207.,  
megjelölés: AMIGA

## 576 KBYTE CARTRIDGE AKCIÓ

<i>Tape Cartridge</i> Turbo 250 Tape Master 2 Fast Tape TCopy 236 Magnófej beállító Gyorskereső Magnó katalógus Modul Off Reset 1600,- Ft	<i>Disc+Tape+Printer</i> Final 3 3500,- Ft	Disc Turbo 2 Modul Off Reset
<i>Tape Cartridge</i> Tape Master 2 Turbo 250 ABC Turbo 3 Fast Tape Profi dataset Magnófej beállító Copy 235 Modul Off Reset 1600,- Ft	<i>Tape Cartridge</i> ABC Turbo 3 Turbo 250 Disc Turbo TCopy 236 Magnófej beállító Gyorskereső Konstant Monitor Modul Off Reset 1600,- Ft	<i>Disc+Tape+Printer</i> MKVI. Angol, német, magyar nyelven 4000,- Ft
<i>Disc Cartridge</i> Full Disc Copy File Master Fast Format TCopy 236 Disc Turbo	<i>Disc+Tape+Printer</i> MKVII. 4100,- Ft	<i>Hang digitalizáló</i> Programmal 2700,- Ft
		<i>IC Tester</i> Programmal 3900,- Ft

COMGAME Gmk 1389  
Budapest Pf. 132.

Memória bővítő  
1 Mega 5500,- Ft

Szállítás a beérkezéstől számított 8 napon belül utánvétellel.  
Minden 30.-ik megrendelő CARTRIDGE-ot nyer!  
(3 db. vagy több Cartridge megrendelése esetén  
10% kedvezmény)

# Legolcsóbban Bécsben az OPI-tól!



**1.000,- ATS feletti  
vásárlás esetén  
az árak  
nettóban értendők.**

Commodore 64 ..... 1908 ATS  
Commodore 1541-II ..... 2075 ATS

Lemezek 5.25" DS/DD ..... 310 ATS/100 db  
5.25" DS/HD ..... 570 ATS/100 db  
3.50" DS/DD ..... 520 ATS/100 db  
3.50" DS/HD ..... 1140 ATS/100 db  
lemeztartó doboz ..... 125 ATS

AMIGA 500 bővítővel ..... 5490 ATS  
AMIGA 2000 ..... 8900 ATS

Külső meghajtók:  
5.25" Floppy ..... 1908 ATS  
3.50" Floppy ..... 1241 ATS

Amiga Action Replay ..... 1408 ATS  
Amiga AT KÁRTYA ..... 3325 ATS  
Amiga 2000 bővítő ..... 2500 ATS  
Philips Color Monitor ..... 3700 ATS

AT-286 SET ..... 12491 ATS  
AT-386 SET ..... 23325 ATS  
AT-386 SX ..... 16658 ATS

**NINTENDÓ játékok, televíziók, videók, magnók nagyon olcsón kaphatók nálunk!  
Amiga vásárlásakor ajándékba 10 lemezt kap!**

**Készséggel állunk kedves vásárlóink rendelkezésére.  
Magyarul beszélünk.  
Kérjen részletes tájékoztatót telefonon.**

## OPI

**Elektrogeräte- und Computer-Handelsgesellschaft m.b.H.  
1020 Wien, Taborstraße 25  
Tel. (43) 222/214 46 82 Fax. (43) 222/214 67 71**

\*

**Nyitva: naponta 9-18 óráig  
szombaton 9-18 óráig**