

576 KByte

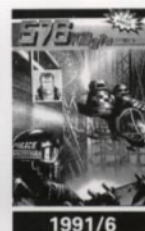
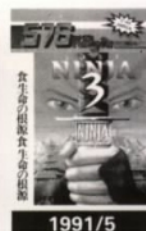
C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 10. szám, 1992. október

Ára: 98,- Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:
az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 110 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő áron kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1991-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

**Az eddig megjelent
számok
tartalomjegyzékét
a februári számban
megtalálhatod!**

TARTALOM



ASHES OF EMPIRE _____ 11

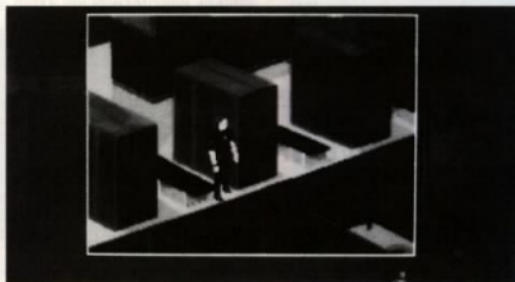
E. C. T. S.	2
SIM EARTH	7
CSEVEGŐ	9
ASHES OF EMPIRE	11
TOP-LISTA	12
VIKINGS	12
DARKSEED	14
1869	16
SPHINX JINX	17
PREMIERE	23
DEMON BLUES	24
POLICE QUEST III.	25
CONAN	28
PHARAO'S REVENGE	29
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	30
RAMPART	31
GRAEME SOUNESS	
SOCCER MANAGER	31
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	32
UGH! ÉS FUZZBALL	33
EXKLUZÍV	35

Fantasy Játékszalom

Először is szeretném megköszönni mindenkinek a támogatását, aki levelet küldött. Sajnos a vártnál kevesebben írtak, és ez elrettentette azokat, akik a komoly befektetést igénylő vállalkozáshoz az anyagi segítséget nyújtottak volna. Amit azonban elhatároztunk, muszáj keresztülvinni, már csak azoknak a kedvéért is, akik támogatták a sok-sok játékos által egyszerre játszható játék ötletét. Ezért egy egyelőre járhatóbb utat választottunk: egy levélben játszható fantasy-játékot. Az ilyen típusú játékok nagyon népszerűek az USA-ban és az UK-ban, de nálunk ez lesz az első. A játékot egy igen komplex programrendszer irányítja (lényegesen összetettebb, mint az FJ esetében lett volna), ezért a játékot egyszerre akár 1000 játékos is játszhatja. A játékosoknak ehhez nincs szüksége számítógépre, ugyanis ők a parancsaikat levélben írják le. Ezt betápláljuk a központi gépbe, és elküldjük a több oldalas, lézernyomatotával kinyomtatott, grafikus térkép-mellékletekkel ellátott választ a kalandjaik leírásával. Újabb parancsok, újabb levél. A dolog egyetlen hátránya az FJ-vel szemben, hogy lassabb a játékmenet. Viszont ezt pótolandó, egy körben sokkal több dolog történik, több százszor annyi lehetősége van a játékosoknak, mintegy párhuzamosan működő, 20-30 felhasználós hálózatban. Némi izelítő a játékkal kapcsolatban: egy 30,000 helyszínből álló térképen játszódik, varázstárgyak, varázslatok, szörnyek százaai vannak benne, komplex labirintusokat, sőtét tornyokat deríthetsz fel, kitalálhatod és elkészítheted a saját fegyveredet, páncélotat, 8 különböző faj közül választhatsz. És persze találkozhatsz, megismerkedhetsz, sőt meg is küzdhetsz a többi játékosal. Aki az FJ-re jelentkezett, annak elküldtünk egy szabálykönyvet és egy jelentkezési lapot, de minden más érdeklődőnek is szívesen elküldjük mindezt (persze ingyen), ha az alábbi címre ír:

JÁTÉK LEVÉLLEN
BUDAPEST
PF. 134
1680

Tihor Miklós



POLICE QUEST III. _____ 25

LEATHER GODESSES	
OF PHOBOS 2	36

Változatlan áron – már 40 oldalon!

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

ISSN 0865-8226

Novotrans Nyomda '92

Felölös vezető: Várlaki Imre

'92/10

Felölös szerkesztő: Balogh Zsolt

Helyettes szerkesztő: Martin

Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)

1389 Budapest Pf. 132.



E.C.T.S.

1992. Szeptember

Bizonyára meg-
lepve találjátok
a hírek felirat
helyett ezt
a négy betűs
rövidítést és
sokan nem
tudjátok miről
is van szó.
Az E.C.T.S. egy
számítógépes
kiállítás, melyet
minden évben
kétszer
rendeznek meg
Londonban
a BUSINESS
DESIGN
CENTERBEN
és, ahogy
mondják
„amelyik
software ház itt
nem jelenik
meg, ott valami
gond van.”

Valóban az ACCOLADE-tól a ZEPPELIN-ig mindenki képviselte magát ezen a játékkarnevalon. A helyzet és a sors úgy hozta, hogy mi is ott voltunk, ezért aztán elhatároztuk a hírek helyett inkább erről az eseményről tudósítunk. Természetesen az ott eltöltött két nap alatt nem lehetett minden kiállítót meglátogatni és személyesen elbeszélgetni az újdonságokról, de azért a leghíresebbekkel sikerült találkozunk, így most névsor szerint haladjunk végig az egyes cégeken és a karácsonyra ígért újdonságaikon!

ACCOLADE

The best in entertainment software.™

A cég teljesen leállt a C64-es játékok készítéséről így aztán a TEST DRIVE III-ról is le kell, hogy mondjatok! Pc-re viszont annál több újdonság várható. Stephen King regénye alapján készül a THE DARK HALF, egy 256 színű VGA-s csoda. Digitalizált hangok, „klik-and-point” irányítás, mindössze 12 parancs, ez jellemzi ezt a horror adventure játékot. Folytatódik a SPELLCASTING sorozat is az új rész címe SPELLCASTING 301: SPRING BREAK. Ki ne ismerne az ELVIRA sorozatot, nos a készítőik egy új játékot kódolnak, címe WAXWORKS. A stílus hasonlóan horrorisztikus a kor azonban más. Hősünk eltűnt testvére keresésére indul az egyiptomi piramisok mélyére. A készítőik 100 órai játékot garantálnak (Amiga, Pc). Újabb folytatás, STAR CONTROL II-THE UR-QUAN MASTERS, a stílus és a kivitelezés hasonló az elődökhöz (Amiga, Pc). Az olimpiát kedvelők már októbertől játszhatnak a SUMMER CHALLENGE-el és ahogy elnézem a grafikát nem is akármilyen élményben lesz részük (Pc). Jó hír az Amigásoknak, megjelenik a WINTER CHALLENGE! Végül két játék, melyek csak december környékén várhatók ZYCONIX (Amiga, Pc) és ERIC THE UNREADY (Pc).

ALTERNATIVE SOFTWARE

Egyetlen érdemleges újdonság DOCTOR WHO, mely egy angol TV-show feldolgozása. Aranyos figurák, könnyű játszhatóság, jó grafika, bárgyú játékmenet (Amiga).

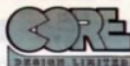


Gondolom a C64 tulajdonosok szíve megdobban e név hallatán, hiszen ők azon ritka forgalmazók közé tartoznak, akik még nem írták le a „nagy öreget”. Valóban rengeteg újdonság várható karácsony előtt. Talán a legnagyobb dobásuk a CAPTAIN DYNAMO (Amiga, C64). Én ilyen aranyos másképlős játékot még soha nem is láttam! Részletesebben még szólnék róla valahol az újságban. A három új Seymour: SUPER SEYMOUR SAVED THE PLANET, SERGEANT SEYMOUR ROBOT-COP és WILD WEST SEYMOUR azt mutatja, hogy a DIZZY-k kora leáldozott. Kevin Costner sikerét megirigyelve Robin Hood új alakot öltve jelenik meg a monitorokon. Igaz a feje nagyobb lett, terme- te kisebb, de a fürgesége a régi, legalábbis gondolom, mert különben hamar elfogy az a három élet, amellyel végig kéne

vinni a játékot. Az októberre várható program címe ROBIN HOOD LEGEND QUEST (Amiga, C64). Végezetül két sport-szimuláció, egy snooker: CLU BOY (C64) és egy autóverseny Slicks (Amiga, C64).



A Francia cég mindössze két szép játékkal képviseltette magát. Az első egy folytatás, GOBLIINS 2. Sokat nem kell mondanom róla, akinek tetszett az első rész, az nem fog semmi kivétinélőt találni a másodikban sem (Amiga, Pc). A másik egy kaland játék, melyről nem sokat tudok, csak fotókat láttam róla, de ez épp elég volt ahhoz, hogy megtetszen. A WEEN THE PROPHECY szerintem az év egyik sikere lesz. Története egy teljes napfogyatkozás után játszódik, ahol hősünk feladata három magikus homokkő megtalálása, melyek segítségével megakadályozhatja a föld teljes pusztulását (Amiga, Pc).



Kevés program, magas színvonal! Az első egy Sierra stílusú kalandjáték a CURSE OF ENCHANTIA (Amiga, Pc). Már korábban írtunk róla, tökéletes game! A második a gyerekeknek készül, címe DOODLEBUG

(Amiga). Cantoonia királyának lányát elrabolja az ördög. Feladatunk Lady Bug kiszabadítása és a fele királyság elnyerése. Nincsenek sem lézerek, sem karaterugások, csak egy varázsceruza, melynek segítségével leküzdhetjük nehézségeinket. Végül, de nem utolsó sorban egy 3D izometrikus kalandjáték, melyben egy valós világot fedezhetünk fel, miközben saját magunk alakíthatjuk a történetet. Az AD&D játékok címe DARKMERE (Amiga, Pc).

DELPHINE SOFTWARE

Azt hiszem elég csak annyit mondanom, hogy ANOTHER WORLD II-FLASHBACK és azt, hogy néztek meg a képet, magáért beszél (Amiga, Pc)!



Kis cég egyetlen programmal, az viszont a maga nemében zseniális. A TORNADO csak Pc-n jelenik meg és azt mondják jobb lesz minden eddigi szimulátornál. Mondani sok mindent lehet, majd a tesztelés után állást foglalunk, addig előzetesen egy képet tudunk mutatni.

DOMARK

Fantasztikus hír, megjelenik C64-re és Amigara a RAMPART! Aki nem tudná ez a program egy lövöldözős és egy TETRIS szerű logikai játék ötvöze. Egy sport program az INT. RUGBY CHALLENGE is megdobogtatja majd az Amigák szívét, csakúgy, mint az AV8B HARRIER ASSAULT, amelyik először Pc-re várható. A szimulátorról csak annyit, ezt is a legjobb szimulátornak ígérik, de hát ki ne mondaná ezt a saját programjáról.

ELECTRONIC ARTS

Úgy látszik az idén ők adják ki a legtöbb sport programot, nézzük sorban. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (Pc), PGA TOUR GOLF PLUS (Pc) TEAM USA BASKETBALL (Pc) és talán a legjobb CAR AND DRIVER-TEST DRIVE TEN OF THE BEST (Pc), vagyis, ha már az ACCOLADE nem hajlandó folytatni a TEST DRIVE sorozatot, akkor itt az EA. Jobb, mint eddig bármelyik, a külső nézetű szimuláció át a visszajátzásig minden megtalálható benne. Tuti siker! A másik csúcs anyag a THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, melyről néhány számmal ezelőtt már közöltünk fotót (Pc). A földet



B. A. T. 2



OUTLANDER



TORNADO

NIGEL MANSEL



megszálló mamut robotok ellen vehetjük fel a harcot az ULTRA-BOTS-ban (Pc), ahol mi is egy nagyra nőtt gépembert irányítunk. 3D animációk, lélegzetelállító grafika! További EA játékok: SPACE HULK (Pc), BATTLE CHESS 4000 (Pc), CARRIERS AT WAR (Pc).

elite

Az első cégek egyike, amely meglátta, hogy a computerjátékok ideje leáldozóban van és a jövő a játékgépeké (SEGA, NINTENDO). Éppen ezért csak egy játékkal mutatkoztak, az viszont csúcs, csak szerintem egy kicsit nehéz. A JOE & MAC CAVEMAN NINJA mind Pc-n, mind Amigán az év végére várható.

empire

A CAMPAIN-t (Amiga, Pc) már nem kell bemutatnom, hiszen korábban írtunk róla a hírekben, a meglepetés a PACIFIC ISLAND MISSION DISK (Amiga, Pc), valamint a PACIFIC ISLAND 2 (Amiga, Pc). Két régen várt C64 programot is ígérnek az év végére a WRATH OF THE DEMON-1 és az INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE-t, hát mit mondjak, már ideje volt! Még néhány játék, melyeknek csak a címe ismeretes SYBER SPACE, EYE OF THE STORM (Amiga, Pc).



A kedvenc cégem! Néhány mászkálós játék a kínálatukból DEMON BLUES (Pc, C64), TOPSY TURVY (Pc, Amiga, C64), SPACE VEGETABLES (Pc, Amiga, C64), .METAMORPHOSIS (Pc, Amiga), WORLD OF THE TROLLS (Pc, Amiga, C64). Bátran állíthatom, hogy mindegyik külön-külön egy csoda! A korábban kiadott sport programjuk után (WINTER SUPER SPORTS '92) a most megjelenő EUROPEAN SUPER SOCCER (Pc, Amiga, C64) biztos, hogy nem lesz akkora siker. Ilyen rossz focit régen láttam! Állításuk szerint a legsikeresebb program 1992-ben Angliában a NINJA RABBIT volt, ezért aztán megírták a második részt (INT. NINJA RABBIT), majd karácsonyra ígérik a NINJA RABBIT 3-at (Pc, Amiga, C64). Micsoda izlés! Végül a cég bomba híre! Karácsonyra a piacra az ELVIRA II C64-es verziója. A programról csak annyit, négy lemezes lesz!

E.C.T.S.



Ők sem hanyagolják el a C64-est! LIVERPOOL (Amiga, C64) annak a focinak a neve, melyet októberben kezdenek árusítani. Nekem nem tetszett, de mások szerint egész jó. Ami viszont a látott sport programok között előkelő helyen van az az új NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF (Amiga, C64). Itt is magáért beszél a kép. Könnyen kezelhető, szép, játszható a játéka. Egy új BOULDERDASH is feltűnt, csak most a megszokott emberke helyett egy nyúl bőrébe bújva kell kavarnunk labirintusról labirintusra (Pc, Amiga, C64). Ha már állat, akkor legyen mondjuk egy hód a következő bemutatandó játék főhőse. A BREAVERS (Pc, Amiga, C64) főleg a kisgyerekeknek nyújt majd szórakozási lehetőséget. Végezetül egy program, ami nem megszokott a GRANDSLAM-tól. Címe: REALM OF DARKNESS (Pc, Amiga) egy AD&D stílusú máskálós kalandjáték. A képek alapján ez sem lesz csúnya.



Mindössze öt programot hoztak magukkal, azok viszont kellemes szórakozást ígérnek a hideg téli estékre. Két autóversenyt LOTUS III-THE ULTIMATE CHALLENGE (Amiga), NIGEL MANSEL'S CHAMPIONSHIP CHALLENGE (Pc, Amiga), egy máskálós ZOOL (Amiga), és két kaland játékot DEAMONSGATE 1 (Pc, Amiga), HERO QUEST 2-LEGACY OF SORACEN (Pc, Amiga).



Egy cég akitől többet vártam. Kis stand, kevés ember, kevés program, de arról is csak információkat adtak, nem is láthatuk őket. Az első egy akció játék, mely remélem jobb lesz, mint a film. A BATMAN RETURNS hamarosan kapható lesz (Pc, Amiga, C64), míg az ELITE 2-FRONTIER-ről csak hírek terjengenek, de valószínű, hogy karácsony előtt már játszhatunk vele (Pc, Amiga). Sokat ugye nem kell mondanom róla, a mostani rész is hasonló lesz az elsőhöz de ebben 100 csillagrendszeren belül bolyonghatunk harcra és kalandra keresve.



BODY BLOWS



HARRIER JUMP JET



DUNE 2



SPELL CRAFT



Végre egy kommandós játék a SABRE TEAM (Pc, Amiga), melyben öt küldetést kell teljesítenünk a dzsungeltől az óceánig, harcolni amíg az idegeink és a joystick-ünk bírja. A VIKING-KINGDOMS OF ENGLAND II-ről találhattok leírást az újságban, csakúgy mint a GRAHAM TAYLORS SOCCER CHALLENGE-ről, ezért ezekre nem is térnek ki. Két máskálós játék is a karácsonyi piacra kerül a SOCCER KID és az ARABIAN NIGHTS, mindkettőt csak Amigára tervezik. Talán a LASER SQUAD-hez lehetne a legjobban hasonlítani a SHADOWLORDS (Pc, Amiga) című játékot, csak a helyszín változott meg. Küldetéseinket most egy úrbázison kell végrehajtani.



A kiállítás legnagyobb favoritja és a kiállított programokat látván nem is alopaltanul. Mondanom sem kell, hogy a szimulátorok királya, az F-15 III (Pc-386) bemutatóján álltak a legtöbben. Hááááát! Én személy szerint nem szeretem a szimulátorokat, de ezt még én is ki fogom próbálni! Nézzük tovább a többi kiállított csodát: ATAC (Pc), B-17 FLYING FORTRESS (Pc), TASKFORCE 1942 (Pc), HARRIER JUMP JET (Pc). Végül egy meglepetés! Szeretnék megbetörni a „Sierra” piacra. Erre minden esélyük meg is van, hiszen a novemberre várható REX NEBULAR (Pc) stílusában egyedülálló. 256 színű VGA grafika, teljes animációk és izgalmas játékmenet. Végül a DARKLANDS-et (Pc) szeretném megemlíteni, melyről már korábban beszámoltunk és a következő számban teljes leírást is találhattok róla lapunkban.



Két játék, és mindkettőnek azonos a főszereplője - JAMES POND. Az első az AQUATIC GAMES (Amiga), mely egy olimpia, amit az állatok között rendeznek meg nyolc sportágban. A grafikát látva a kisebb gyerekek kedvence lesz! A másik programot csak 1993 márciusára ígéri, címe JAMES POND 3-SPLASH JORDAN (Amiga). Időszámítás után 92-t írunk, Hector uralkodása alatti Rómában rabslolgaként kezdjük pályafutásunkat, hogy a csúcsra jutva császárrá válasszanak. Mindez a ROME

AD92 (Pc, Amiga) játék lényege. A CIVILIZATION sítlusú játék várható megjelenése október. Egy kicsit későbbre tehető a DAUGHTER OF SERPENTS (Pc, Amiga) megjelenése, de a grafikát látva megéri a várakozás!



Hát ennek a SIM sorozatnak már soha nem lesz vége?! A két további rész címe SIM LIFE (Pc) és SIM FARM (Pc). Alig egy évvel a beígért megjelenés után itt a WING COMMANDER Amigárai! Rosszabb, mint bármelyik C64-es program, de legalább lesz vagy 10 lemezes! Szerintem a hónap bukásába sem férne bele, annyira gyenge! Nem így a STRIKE COMMANDER (Pc-386)! Fantasztikus szimulátor soha nem látott gyorsasággal és kezelhetőséggel, legalábbis a gépkönyv szerint. Elképzelted már valaha, hogy egyszer te lehetsz MAD MAX? Nos itt az alkalom! Nem kell más, csak, hogy megszerezd az OUTLANDER (Pc) című csodát és indulhat a mézárás autók, motorok és tankok ellen. A kaland folytatódik az ULTIMA VII PART 2-ben (Pc), csak novemberig kell várni. Egy kicsit nyugodtabb vizekre evezve; megjelenik egy új sakk program is, a CHESSMASTER PRO (Pc). Végül a teknősöket felváltják a varangyok. A harcias állatokkal a BATTLETOADS-ban (Pc, Amiga) találkozhatunk. A cég szerint még BATMAN-t is el fogja homályosítani fényük.

MIRAGE

A Francia cég elhatározta betör a nagyok közelébe! Nem is esélytelenül pályázik erre, hiszen az ebben a számban ismertetésre kerülő ASHES OF EMPIRE (Pc, Amiga) valamint a DARKSEED (Pc, Amiga) játékok tényleg sikernek ígérkeznek. És akkor még nem is említettem a HUMANS-t (Amiga), amivel a LEMMINGS-et akarják kiszorítani. De ha már a logikai játékoknál tartunk itt van a RAGNAROK (Pc, Amiga), amellyel a BATTLECHESS szerelmeseit próbálja MIRAGE oldalra állítani. Az esély tehát megvan a betörésre, várjuk a folytatást.

MIRRORSOFT

Egyetlen anyag, az is egy folytatás THE SECOND SAMURAI (Amiga). Mivel az első rész sikere elmaradt, így a másodikról remélik, hogy az majd hoz valamit a konyhára. A képekből ítélve nincs rá nagy esély.



F 15. III

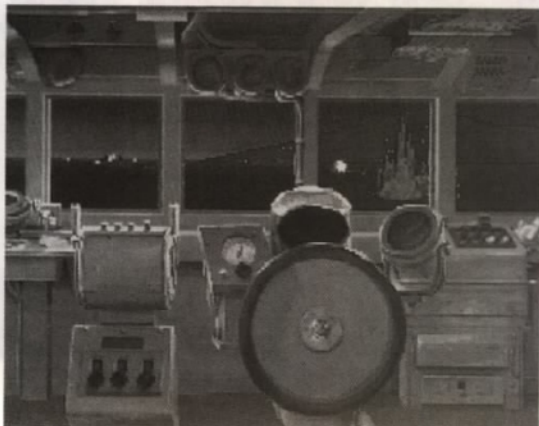


REALMS OF DARKNESS



NICK FALCO

TASK FORCE



ocean

Főleg az akció és másképp játékaikról ismert cég most sem szakít a hagyományokkal. Még idén ígéri a következő programokat: WIZKID (Pc, Amiga), LETHAL WEAPON (Pc, Amiga, C64), COOL WORLD (Pc, Amiga, C64), UNIVERSAL MONSTERS (Amiga). Ami a folytatásokat illeti, WWF WRESTLING 2 (Pc, Amiga, C64), THE ADAMS FAMILY 2 (Amiga). Készül a ROBOPOL 3 Pc és a HOOK C64-es átirata. Végül egy 1993-as hír: az OCEAN megvette a LETHAL WEAPON 3 jogát, tehát februárra várható a játék is.

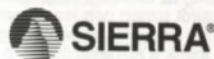


Itt is egy folytatással kezdjük, ARMOUR-GEDDON II (Amiga). Jobb grafika, gyorsabb animáció izgalmasabb küldetések várhatók az új résztől. Készül már a LEMMINGS II (Amiga) is és még egy hasonló játék a CREEPERS (Pc), ahol kis férgeket irányíthatunk. Egy elkésett program az AIR SUPPORT (Amiga), ugyanis csupán 1 éve hirdették először. A játék inkább akció, mint szimulátor, így elsősorban a lövöldözést kedvelőknek ajánlom. A végére egy nagy név maradt, azonban a minőséggel már nem igazán lehetünk megelégedve BEAST III (Amiga). Eddig sem tetszett, de ez aztán már a vég. Csak abban reménykedhetünk, hogy nem lesz negyedik rész!



Tulajdonképpen már a MINDSCAPE játékoknál kellett volna felsorolni ezeket a programokat, de én inkább szétválasztottam a kettőt, hiszen a készítőket nem azonosok a forgalmazóval. Egyértelműen a legnagyobb siker a THE CHAOS ENGINE (Pc, Amiga), mely egy egyedülálló lövöldözés káprázat lesz! Korábban már erről is köztünk képet. A másik újdonság az URIDIUM II Amiga verziója. Valószínű, hogy minden C64 tulajdonos emlékszik erre a játékra, hát most szebb lesz és gyorsabb, remélem játszhatóbb is! Készül a FIRE AND ICE Pc-s átirata, de továbbra is a SENSI SOCCER (Amiga) a sztár!

E.C.T.S.



A stílus már ismerős, könnyű dolgom van, csak fel kell sorolnom a karácsonyig megjelenő programok címeit, a többi az olvasókra bízom! KING'S QUEST VI, QUEST FOR GLORY III, ECO QUEST III, SPACE QUEST V, RED BARON MISSION DISK, RAF OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE.

SYSTEM 3

Csupán két új mászkálós játékkal dicsekedhetnek: SILLY PUTTY (Amiga, C64) és FUZZBALL (C64), az utóbbiról még ebben a számban bővebben.

TEAM 17

Verekedős program nem sok készül, de a BODY BLOWS (Amiga) fel fogja venni a versenyt a STREET FIGHTER II-vel, erre a legjobb bizonyították a fotó. Másik játékok az OVERDRIVE (Amiga), egy felülről látható autós akció program, mely a felejthető kategóriába tartozik.



Egyértelműen mindenki a STREET FIGHTER II-t várja (Pc, Amiga, C64) és nem is hiába, decemberben mindenki kedve szerint püfölheti a másikat. Siker várományosa a LEGENDS OF VALOUR (Pc) is, amely egy sorozat első része és minden idők egyik legizgalmasabb 3D-s adveturének ígérkezik. A GREAT NAVAL BATTLES (Pc, Amiga) egy stratégia szimulátor, melyben az összes tengeri csatát saját hadi jártasságunknak megfelelően vívhatjuk meg. Végezetül két AD&D játék: az SSI-től DARK SUN (Pc) és SAIL THE SOLAR WIND (Pc).

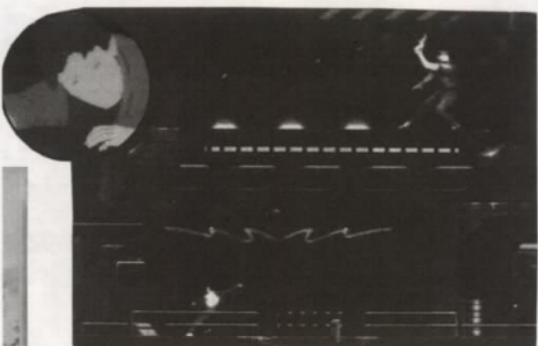
UBI SOFT Entertainment Software

Két új kalandjátékkal dicsekedtek a francia software ház képviselői, az egyikről már mi is beszámoltunk kb 1 évvel ezelőtt és ez nem más, mint a B.A.T. 2 (Pc, Amiga), még a másik a SPELLCRAFT (Pc). Készül a DYNABLASTER C64-re! A nagygépes verzióktól csak annyiban fog eltérni, hogy maximum négyen játszhatják egy-



ANOTHER WORLD 2.

JOE & MAC



szere, egy a cég által a gyári verzióhoz adott elosztó segítségével. Hasonló sors vár a FIRST SAMURAI-ra is, már ami az átírást illeti, decemberben várható C64-re. S végül egy új mászkálós játék a B.C. KID (Pc, Amiga), amelyik az „egyszer végigjátszod és utána elfelejtet” kategóriába tartozik!



Talán ők adják ki a legtöbb programot és a legegyszerűbben ők oldották meg az érdeklődők tájékoztatását, egyszerűen mindenki kezébe nyomtak egy videokazettát, amelyre a legújabb anyagok demói vannak felvéve. (Ez a kazetta megtekinthető az új 576 KBYTE boltban!!!!) Csak néhány név a teljesség igénye nélkül: DUNE II - THE BATTLE FOR ARRAKIS (Pc, Amiga), APOCALYPSE (Amiga), ROOKIES (Amiga), JOHNNY WHITE (Pc), KGB (Pc, Amiga) és még...



Csak C64-re adnak ki egy csomó programot, melyből néhányat már ebben a számban is tesztelünk. Nézzük most név szerint: G.S.INT. SOCCER, WORLD RUGBY, AMERICAN TAG TEAM WRESTLING, INT. BASKETBALL, DOC CROCK'S EXCELLENT ADVENTURE, ARNIE II, INT. TENNIS, BLUE BARON.

Még néhány hír a végére, készül a KICK OFF 3 (Amiga), az ANCO programozói jóvoltából. A THALAMUS egy része is egy focin dolgozik, melynek címe ARSENAL (Amiga, C64), a másik rész egy csúcs aranyos mászkálós játékot kódol C64-re, címe NOBBY THE AARDVARK. A program főhőse egy lajhár, akit kizökkentenek napi 23 órai alvásából és ezáltal örültebbnél örültebb kalandokba keveredik. Végre megjelenik C64-re a HAROLD THE HORRIBLE is a KINGSOFT jóvoltából. Itt egy viking bőrébe bújunk és harcolunk, harcolunk, harcolunk...

Légvégül néhány program, melyeknek hamarosan megjelenik C64-es átírata: LOTUS TURBO CHALLENGE 2, THE POWER 2, P.P. HAMMER 2, GEM'X 2, CRAZY CARS 3, ROLLING RONNY 2, NIGEL MANSEL, HOOK.

A játék igazából négy állandóan ismétlődő részből áll, s mindegyiknél a civilizáció fejlődésének egy-egy jelentős problémáját kell megoldanunk. A négy részhez négy időskála tartozik, s a játék kezdetén választhatunk, melyik skála létezésén szeretnénk kezdeni a munkát, a Teremtést.

A legelső a Geológiai időskála neve. Itt egy forró kődarabot kapunk megmunkálásra, és az évbiliók elteltével kellemes környezetet és vastag légkört kell létrehozunk, ahol megjelenik az első többsejtű élet.

Ezután következik az Evolúciós skála, ahol az események felgyorsulnak, hiszen az eltelt időt már millió években mérjük. Most a létrejött élőlényekre kell vigyáznunk, gondoznunk őket, amíg fel nem fedezik a tüzet. Érdekes, hogy a fejlődésnek nem csak az ismert formáját valósítjuk meg, hiszen létrehozhatunk értelmes hüllőket, halakat is.

A harmadik lépés a Civilizáció. Az ezredék múltával az értelmes lények lassan eljutnak a tüztől az ipari forradalomig.

Végül következik a Technológia, az ismeretlenség kora. Az atomkort elérő lakosok lassan űrhajókat építenek és megvalósítják a csillagközi utazást, és a bolygó kiürül. Azazhogy nem teljesen, hiszen élővilágának nagy része folytatja jól megszokott életét, és a fajokat már semmi nem gátolja meg a fejlődésben. Kezdődik tehát újból az evolúció, talán egy új életformával, új feladatokkal.

A bolygó építését a FILE menüben kell kezdenünk. (Itt később lemeze menthetjük a pillanatnyi állást, vagy betölthetjük egy régebbi munkánkat.) A New Planet pontban válasszuk ki azt a környezetet, amelyik szerintünk a legideálisabb az új élet létrehozására. Itt lehetőségeink a következők:

Véletlen színtér (Random Planet)

Itt egy teljesen ismeretlen és új bolygót kell benépesítenünk, és választhatunk, melyik időskálával szeretnénk kezdeni (azaz kezdhethetjük a játékot egyből a civilizáció fejlesztésével is).

Vízgyógyó (Aquarium)

Ezen a bolygón csak az evolúció problémáit kell megoldanunk. Az egész bolygó egyetlen hatalmas víztűkór, melyben hemzsegnek az élőlények. A civilizáció fejlődéséhez viszont szükségük van a tűzre, a tűzhöz pedig szárazföldre. Ezért feladatunk az, hogy a területek megemelésével, vulkánok elhelyezésével és a vulkanikus működés szabályozásával minél nagyobb kontinenseket hozunk létre.

Stag Nation

Ezen a planétán már kialakult az értelmes élet, így munkánk a civilizáció korában kezdődik. A fejlődés egyetlen akadálya az, hogy az értelmes lények egy kis szigeten élnek és nem tudnak kellően elszaporodni. Kevesen pedig nem tudnak elegendő energiát termelni, ami fejlődésüket segítené. A feladatunk tehát az, hogy segítsük át őket egy nagyobb szárazföldre, ahol ezek a gondok megoldódnak.

A civilizáció

fejlődése

Sim Earth

Egy város felépítése talán még embernek való feladat, de mit kezdenénk mi egy bolygó benépesítésével? Ez a probléma egyáltalán nem zavarta a Maxis/Ocean céget, hiszen a nagy sikerű Sim City folytatásaként egy még szebb, érdekesebb és nehezebb játékot készítettek. A játéknak nincs igazi vége, azaz sehol nem mondhatjuk, hogy Heuréka, Megcsináltam! Azok tehát, akik gyors sikerélményre vágyanak, bele se fogjanak egy bolygó benépesítésébe, hiszen a játék nem fog tetszeni nekik. Akik viszont szeretik próbára tenni gondolkodásukat, logikájukat, azok élvezni fogják ezt a fantasztikus játékot.

Az egyik megoldás lehet, hogy a szigetet kössük össze a szárazfölddel. Ehhez például melegítsük fel a bolygót, hogy csökkenjen a vízszint, vagy fagyasszuk be a tengert.

A föld 550 millió évvel ezelőtt

Itt természetesen az evolúcióval kell kezdenünk, és igazán nincs más feladatunk, mint figyelni a kontinensek mai képeinek kialakulását.

A Föld ma (modern Day)

A technológia korában járunk. Az embereket környezetszennyezés, háborúk, fertőzések, energiaválság fenyegeti. A cél a válságok megoldása, az emberek élet-színvonalának javítása lesz.

Mars

Az emberiség egyik nagy álma lehet a Mars meghódítása. Persze ehhez a környezetet is kellően át kell alakítani, hiszen ezen a bolygón alig van légkör, nincs víz és nagyon hideg van. 200 év alatt kell ezeket a gondokat megoldanunk és a kietlen Marsból egy virágzó, lakható bolygót varázsolnunk. Ehhez használhatunk jég-meteorokat, melyek a vizet hozzák a bolygóra, és széndioxid generátorokat, melyek segítenek a légkör vastagításában és felmelegítésében (a CO visszatartja a földről kisugárzott hőt). Ezután helyezzünk el a bolygón növényeket és a legalacsonyabb szintű állatokat.

Vénusz

A feladat itt az ugyanaz, csak a megoldandó problémák teljesen mások. 500 év alatt kell ezt a bolygót lehűtenünk, vizet és életet teremtenünk rajta.

Daisy World

Az élő bolygó elméletét kell itt igazolnunk. Az elmélet szerint Gaia az élő Föld mindig így szabályozza energiáit, hogy felületén a hőmérséklet az élet megmaradásához megfelelő legyen. A probléma azonban az, hogy a Nap egyre több hőt sugároz a Föld felé, ez pedig, ha nem vigyázunk, a tengerek felforrásával, az élet kihalásával járhat.

Az egyes tevékenységeknek persze áruk van. Igaz itt már energiaegységekben mérnek mindent. A játékban négy nehézségi szint közül választhatunk, s ezek igazából csak a rendelkezésünkre álló energiákban különböznek. A gyakorlati módban (experimental) minden ingyenes. Itt nyugodtan tehetünk bármit, sohasem fogy ki a kasszánk. Ezt követi az első fokozat (easy), ahol 5000, a második (average) ahol pedig 2000 egységnyi energiát kapunk kezdetben. A legmagasabb szinten (hard) már nem csökken tovább energiánk, de az életet nekünk kell a bolygóra vinni, ami szintén sokba kerül (az előző szinteken az élet magától létrejön, nekünk csak irányítanunk kell). Szerencsére egy jól működő bolygó igen sok energiát termel, tehát ha jó utat választunk, nem lesznek ilyen gondjaink. Ellenkező esetben azonban hamar elvesztjük uralmunkat az égitest felett.

Ha kiválasztottuk a legjobb bolygót, kezdhethetjük véget nem érő



FOTÓ: PC

küzdelmünket a természet erői ellen. A játék során a leglényegesebb információkat az ablakokból kapjuk (Windows menü). Itt a Glossary pontban néhány fontos szó jelentését olvashatjuk angolul, a Tutorialban pedig némi segítséget kapunk feladatunk elvégzéséhez.

Report

Ebben az ablakban már jóval érdekebb, mindig az adott korra jellemző információkat találunk. A geológiai korban csak az élő szervezetek mennyiségét (Biomass), és az életkörülményeket (Viability) jellemző arcot látjuk. A programban ezzel az arccal több helyen is találkozunk. A mosolygós arc később mindenhol a kellemes körülményeket jelzi, a kereszt pedig azt, hogy a terület életre alkalmatlan. Az evolúció korában a magas intelligenciájú állatokat és IQ-jukat látjuk. Alul az élettömeg és életkörülmények mellett már a népesség növekedését is egy arc mutatja.

A civilizáció és a technológia közben a fejlett lények típusát (Sentient Type), a legmagasabb és átlagos fejlettségi szintet, a népesség létszámát (Population) és az életszínvonalat látjuk. Alatta az arcok mutatják, hogy a civilizáció milyen növényvilágban él a legszívesebben. A kép legalján a termelt energiát és felhasználását olvashatjuk. Az energiahordozók mellett nagyságuk és hatékonyságuk látszik.

History

Ebben az ablakban rengeteg grafikonon nézhetjük végig a bolygó fejlődését. Például megnézhetjük a hőmérsékletet, a háborúk és a légnyomás változását is. A görbék megjelenítéséhez csak a megfelelő gombot kell megnyomnunk.

Gaia

Az ablakban „Földanyát” látjuk, aki rögtön elmondja, mit gondolt tevékenységünkről.

Globe

Itt a forgó planétát látjuk az űrből. A jobb alsó sarokban lévő ikont kiválasztva a térkép ablak ikonjai jelennek meg, s ugyanazokat a tevékenységeket végeztük el itt is, mint ott.

Map

A térképen a teljes bolygót egyszerre látjuk a képen, és alatta találjuk azokat az ikonokat, amelyekkel bolygónk minden adatát végignézhetjük. Az ikonok mellett az információs részben a térkép jelöléseinek magyarázatát láthatjuk, a jobb szélén lévő gombokkal pedig másik ablakokhoz kapcsolhatunk át.

A Geosphere Atmosphere, Bio. és Civ. feliratot választva a nekik megfelelő modellekbe jutunk, ahol bolygónk egyes részeinek működését módosíthatjuk.

A felirat felett az első ikonnal a bolygó térképére válthatunk, ahol a különböző magasságokat eltérő színek jelölik. A következő ikon hatására a természeti katasztrófákat (hurrikán, erdőtűz, háború, meteor...) láthatjuk a térképen, az utolsó

jellel pedig a kontinensek mozgásának irányát és nagyságát jeleníthetjük meg.

A Hydrosphere első ikonjával az óceánt kapcsolhatjuk ki-be. Ha kikapcsoltuk az óceánt, a tenger alatti területek magasságát láthatjuk. A második jel a vizek hőmérsékletét, a harmadik pedig az áramlatok irányát mutatja.

Az Atmosphere első gombjával a levegő hőmérsékletét (itt a második tűzre a levegő összetételét mutató grafikont kapcsoljuk be), a másodikal az egy év alatt lehullott csapadék mennyiségét, a harmadikkal pedig a légáramlatok irányát vizsgálhatjuk meg.

A Biosphere első ikonja a növény-, a második pedig az állatvilágot mutatja. Az állatoknál a sötét színek jelentik a fejlettebb életformákat. Ha ezeken az ikonokon kétszer megnyomjuk a tűzgombot, az egyes növény-, illetve állattípusok arányát mutató grafikon jelenik meg a képernyőn.

Végül a Civilization ikon a városok helyét mutatja a térképen. A sötétebb színek itt is a fejlettebb szintet jelölik.

Ha az információs dobozban megnyomjuk a tűzet, egy időskála jelenik meg benne. A skála mutatóját jobbra balra tologatva a kontinensek vándorlását nézhetjük végig felgyorsítva.

Edit

Ez az első olyan hely a programban, ahol mi is befolyásolhatjuk a bolygó fejlődését. Az ablakban az égitest egy kis részét láthatjuk. Ezt a részt a Map ablakban, a téglalap mozgásával jelölhetjük ki.

Az Edit ablak bal felső részén találjuk a különböző eszközök ikonjait. Alattuk a legutoljára választott eszköz, és egyszerű használatának árát látjuk. Ez alatt pár kapcsolót találunk, melyekkel a térképen megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be. Ezekkel a kapcsolókkal eltüntethetjük az óceánt, a növényvilágot (biomes), a városokat (cities), az állatokat (lives) és a természeti csapásokat (events). A további gombokkal a terület hőmérsékletét, csapadékát, széljárását, tengeráramait, vízhőmérsékletét és földmozgásait jeleníthetjük meg. A sor legalján a rendelkezésünkre álló energiameennyiséget látjuk Omega egységekben.

Az eszközök:

A legelső ikont választva egy csomó kisebb rajz jelenik meg, melyekkel mindentélen tengeri és szárazföldi állatot telepíthetünk bolygónkra. Ugyancsak itt építhetünk civilizált városokat is, de ezt csak akkor érdemes elkezdni, ha élőlényeink már megfelelő fejlettségi szintre jutottak. Végül itt találunk néhány fontos szerszámot a bolygók lakhatóvá tételéhez: A Biome egy növénygyártó űzem, amely olyan növényeket termel, amelyek az adott környezetet legjobban elviselik. Az Oxigén generátorral széndioxidot vonhatunk ki a légkörből és azt oxigénné alakítjuk. (A túl sok oxigéntől gyakrabban fordulnak elő erdőtüzek.) A Nitrogén generátorral a légnyomást, a párolgatóval (Vaporator) pedig az évi csapadékot növelhetjük. A széndioxid termelés a növények fejlődésére, és a hőmérsékletre van befolyással. A Monokit (Arthur C. Clark nyomán) egy kiválasztott életformát az evolúciós fejlődésben. Ez a művellet igen sokba kerül és nem minden élőlényre működik megfelelően. Végül a jégmeteor (Ice Meteor) segítségével száraz bolygókra vihetünk némi vizet.

A következő szerszámmal területeket emelhetünk magasabba vagy süllyesztetünk mélyebbre. (Ha az ikonon egyszer nyomjuk a tűzet emelni, ha pedig kétszer, mélyíteni tudjuk a földet.)

A harmadik csomagban természeti csapásokat idézhetünk elő. Okozhatunk hurrikánt, meteort, tűzet, járványt és vulkánkitörést. A vulkánnal például nagy területeket tudunk sokkal gyorsabban felemelni mint azt az előző szerszám tette. Igaz a vulkán a közelben minden élőlényt elpusztít és néha túl magas hegyek maradnak a helyén.

A mozgatással élőlényeket vihetünk át egyik kontinensről a másikra, a következő elemmel pedig növényzetet telepíthetünk a szárazföldre.

A legutolsó eszköz a nagyító, melyet teljesen ingyen használhatunk. Segítségével az egyes területekről kapunk részletes információt (csak a tűzgombot kell megnyomnunk a megfelelő helyen). A kiválasztott részekről megtudjuk, milyen állat- és növényvilág, illetve civilizáció él erre és milyen itt az időjárás.

A legvégén pedig jöjjenek a modellek. Ezekben a kis ablakokban a bolygó működését, energiatermelését szabályozhatjuk. Ezek azok az eszközök, melyek a program igazi szimulációjává teszik. A kiválasztások változtatásához először mutassunk rá az ablak megfelelő részére, majd a jobb oldalon toljuk a jelet felfelé vagy lefelé a skálán.

A Geológiai modellben a vulkánok aktivitását, az eróziót, a mag hőmérsékletét és nagyságát, a bolygó forgástengelyének hajlászögét és a meteorok sűrűségét változtathatjuk meg.

Az Atmoszféra modellben a hőmérsékletet befolyásolhatjuk, hiszen itt tudjuk megválogtatni a Nap által kibocsátott hőt, a bolygó fényvisszaverő képességét (albedo), az üvegház hatást és a csapadékot.

A Biológiai modellben megváltoztathatjuk az élőlények fejlődésének, szaporodásának és mutációjának mértékét, valamint a növények széndioxid elnyelését.

Végül a Civilizációs modellben az energiahordozók és a termelt energia felhasználását kell megadnunk. Ezek csak a civilizált társadalom fejlődésére, az emberek közérzetére vannak hatással. Az orvosi kiadásokkal például a járványokat, a filozófiával pedig a háborúkat csökkenthetjük.

A modellek helyes használatára okos tanácsot nem lehet adni, hiszen az összes hatás együtt eredményezi bolygónk fejlődését vagy bukását. Csak rengeteg próbálkozás vezethet rá mindenki a szükséges egyensúlyok megtalálására.

Ennyi tehát a játék leírása, s gondolom már mindenki látja, a Sim Earth több egyszerű játéknál. A szimuláció segítségével ugyanis mindenki egy kicsit közelebb kerül a természet törvényeinek megértéséhez, s közben remekül szórakozhat.

Temesvári Tibor

PC	AMIGA	
GRAFIKA	70	Összesen 89
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	95	



Csevegő

Áve skacok! Eddig is érlelődött bennem a gondolat, hogy milyen keserves az újságíró sors, de az e havi számnál végképp beláttam: embert próbáló foglalkozás. Legnehezebb feladat talán a fejlécek és bevezetők írása, mivel minden alkalommal valami egyéni, blikfangozat kell hogy írjon az ember, hogy rögtön felfigyeljenek rá az olvasók, és ne aludjanak el a buszon olvasgatva. Remélem eléggé felhúztam mindenkit ahhoz, hogy kikerekedett szemmel olvasson tovább!



In The Army Now...

Most, hogy ilyen ügyesen letudtam a bevezetőt, rögtön a lényegre térek: nagy veszteség érte az újságírói tábor, mikor 21 éves korában (hüpp...), hosszú szendvész (hüpp...) után eltávozott körünkől (hüpp, hüpp...) a legendás Martin. Na nem kell azért annyira mellre szívni a dolgot, nem az örök vadászmezőkre távozott, csak ide, a badacsonyi erdőbe, hogy egy éves sorkatonai szolgálatának eleget tegyen. Hírszerzőink jelentése szerint Martin hónapvé mintakatoná, lelkiismeretesen fókázik, sakkozik, stokizik (és szív, mint az állat). A fején a stábfotóról ismert haj helyett kezizöld satyész csücsül. De nem elkésredett a srác, mivel csak az esküig kell tétlenül szemlélnie az újság alakulását, utána újból beleveti magát a Sierra-stuffok rejtelmeibe. A következő szám már nem lesz Martin-mentes, remélem mindenki nagy örömmel! Ja, és majd elfelejtetem: valahol itt köszál egy képeslap Martin közlegényről. Arról lehet megállapítani, hogy nem én vagyok a képen, hogy Martinnak csak egy foga van.

Kabalaállat

Na de fordítsuk komolyra a szót (már amennyire a Csevegő hangneme engedi), és lássuk az első olvasói levélrészletet. Oláh Attila Orosházáról azt írja, hogy „nektek is kellene szerejni valami jó kabalaállatkát. Van a Mikrovilág Magazinnak is, a CoV-nak is. Miért ne lenne nektek is egy? Mondjuk egy szép kis disznó!” Hát, mit ne mondjak, nem semmi ötlet! Még hogy egy malac! Röpké közvéleménykutatást végeztem a stáb tagjai között, milyen állatot látnának szívesen az újság lapjain. Martin válasza: téged, Zolee. Elhangzott még a papucsállatka, a tajhár, a tarajosság, az imádkozó sáska, és a bölönbika. Nekem legjobban Martin verziója tetszett, úgy hogy továbbra is én rontom az újság összhatását a Csevegő oldalain.

Állati...

Maradjunk az állatvilágnál. Csontos Péter valóban „állati” jó játékötlelet küldött be az 576-hoz. „A játék lényege: mi egy oroszláncsalád főnökeit játszunk. A cél, hogy a család szaporodjon.” Hát ez nem nudli ötlet! Remélem animált képsorokkal lesz megoldva a dolog. Vagy egy másik idézet: „Két vadászat között a nőstények csak akkor hajlandóak párosodni, ha az életszínvonalunk elég magas.” Már ki is ötlöttem egy ide passzolójátéknévet: „Leo's Family alias Ungi-Bungi”. Féltre ne érts, Péter, az ötleted tényleg nagyon frappáns, de olyan kacagtatóak voltak az egyes játékszabályok, hogy vétek lett volna kihagyni ezt a ziccert. A játékötlelet egyébként tényleg megér egy átgondolást, a fogalmazásbeli aranyköpések ellenére is (sőt, annál inkább!). Péter címe a szerkesztőségben, komoly érdeklődőknek hozzáférhető.

Még egy tipp...

Hivekovics Zoltántól kaptunk Apydia cheateket. A címképernyőn vakon gépeljük be:

MISSHONEYBEE = 2. pálya
DEPUTYOFLOVE = 3. pálya
HASTALAVISTA = 4. pálya
SNEAKPREVIEW = 5. pálya
SHOWCREDITS(+Return) =
Endsequence

Különszám téma

Nagyon sokan gratuláltak a nyári különszámhoz, amit ezúton is köszönünk; tényleg apait-anyait beleadtunk. Egyedül a poszterrel voltak problémák, mivel a Monkey Island 2-t szét kellett szedni ahhoz, hogy kiszedhessétek. Ennek „helyszüke” okai voltak, de a levelekből kiderült, hogy volt aki egy elegáns lépéssel megoldotta a problémát: egyből vett két 576-ot. Csak így tovább! Megfogadandó ötlet.

És ezzel sajnos be kell hogy zárjam mokatáram, mert elfogyott az ihlet, no meg a hely. Jövő hónapban ismét jelentkezem, addig is írjatok mindenről, ami csak az eszetekbe jut. Bye!

Tippek-trükkök

Lazításképpen egy remek tipp Lukács Károlytól, aki a Big Game Fishing-hez küldött segítséget. „Ha halat is akarunk fogni, nemcsak hajókézni, íme a recept: vásároljunk 2 db akkumulátort, 2 tekerics zsinórt, 200 db beetetőt, majd tankoljunk tele. A kijelölt helyre érve horgászni kezdhetünk (F), majd csaliválasztás (1, 2, 3, 4, 5). Ezután a joy jobbra húzásával növeljük a féket, majd engedjük le a zsinórt pontosan a megadott mélységgig (30, 50, 70). Állítsuk be ezután a sebességet (+, -).

A táblázat a következő:

Csali	Mélység	Sebesség	Halfaj
1	30	08	kékcápa
1	50	09	kékcápa
1	70	08	kékcápa
2	30	08	feketecápa
2	50	09	feketecápa
2	80	08	feketecápa
3	30	08	kardhal
3	50	08	kardhal
3	70	08	kardhal
4	30	04	tonhal
4	50	04	tonhal
4	70	04	kardhal
5	30	04	tonhal
5	50	04	tonhal
5	80	04	tonhal

Például: 1-es csali, fék maximumon, a zsinór a mélységen áll, sebesség beállítva. Most nyomjuk meg a space-t (etetés), és várjunk. Ha nem kap, akkor újból etessünk, amíg a bot vége el nem kezd mozogni és megjelenik a zsinór. Vágjunk be (fire+hátra), és fárasztuk ki a halat (fire+előre+hátra). Nem egy ördögösség!
Zolee

*Idézet
Mike Singleton
a játékból írt
előszavából:
„Történelmet élünk.
Lélegzetelállító
gyorsasággal
formálódik újjá
a világ politikai
térképe.
Ez a forrongás
búzódik meg
a játék hátterében.
Képzelt környezetbe
helyezi a világban
eluralkodó
problémagócokat,
melyek megoldása a
Te feladatod lesz.
Teremts békét és*

*harmóniát
a CSR-ben
(Confederation of
Syndicalist
Republics,
Szindikalista
Köztársaságok
Szövetsége),
egy gigantikus,
többnemzetiségű
atombatalomban,
ahol a központi
irányítás megbénult,
és nemzetiségek
közötti
polgárháború
fenyeget.
Az AOE-ben
visszaköszön a mai
valós világ,
bogy milyen nehéz
békét és fejlődést
hozni azokra
a területekre,
ahol jelenleg csak
kegyetlenség,
vérontás és
szervenedés honol.”*



FOTO: AMIGA

Egy új világ
születik!

Ashes

Először egy kis elmélet; a történelmi folyamatok hatására kissé megváltozott a köztársaságokon belüli politikai hierarchia. A lakosok már nem hisznek az állami funkcionáriusoknak, hanem saját nemzetiségi vezetőikre hallgatnak. A nemzeti ranglétra csúcsán áll a President, aki nemzetének teljhatalmú ura. Négy Governor követi a ranglétrán. Ezek mindegyike négy szakértői (Profession) gárdát irányít; egy orvosit, egy katonait, egy mérnökit és egy adminisztrátorit. Minden gárdának vagy egy Head of Profession-je, aki a többi 7 tagot irányítja (a ranglétrát az 1. sz. táblázat mutatja be.)

Mindezekkel azért fontos tisztába lenni, mert csak a gárdák segítségével tudjuk végrehajtani a célkitűzéseinket, melyek a következők:

= Építletfejlesztés

Vagy egy szakértő, a vele folytatott párbeszéd során ajánlja fel a segítségét, hogy teljesen új objektumokat épít számunkra, vagy a tartomány már meglévő épületeit meggyőzéssel, illetve az épület vezetője által kért ellenszolgáltatás megtételével birtokba tudjuk venni. Ezután az adott objektum az UC (United Community) fennhatósága alá kerül, és minden szolgáltatásával rendelkezésünkre áll.

= Ellenséges objektumok megsemmisítése

Vagy egy szakértő felajánlott segítségét fogadjuk el a lebontásra, vagy magunk romboljuk le az építményt.

= Leszerelési program

Ellenséges katonai egységeket kell megadásra kényszeríteni VAGY közvetlen katonai akcióval, ami sikeresség esetén saját hadosztályaink növekedését jelenti, VAGY a szakértő partner önként ajánlja fel bizonyos nagyságú terület demilitarizálását. Ez szintén katonáink számát növeli.

= Nemzetiségi zavargások megszüntetése

Szavazatok gyűjtésével érhető el, melyet szintén a szakértők ajánlanak fel.

A fenti négy cél elérése közben felmerülő fogalmak magyarázata következik ezután.

FELAJÁNLOTT SEGÍTSÉG: szakértővel való találkozás során ellenszolgáltatás fejében különböző fajta segítségnyújtást ajánlanak fel részünkre. Két lehetőségünk van. Vagy elfogadjuk a segítséget, mire ők minden alattvalójukat mellénk állítják és elvégzik a felajánlott szolgáltatást, vagy várakozó álláspontra helyeztetjük őket, amíg egy TEAM-et össze nem tudunk

hozni. Ugyanis a játék folyamán néhány szakértő ilyen TEAM-eket fog kérni segítségé fejében. A TEAM-ek felosztását a 2. sz. táblázat mutatja be. A TEAM-be kell még egy Coordinator is, ha többnemzetiségű a csapat.

MEGGYŐZÉS: épületek elfoglalásánál alkalmazhatjuk ezt a módszert. Vagy csereüzlettel intézhetjük el a dolgot, vagy rábeszéléssel. A rábeszélés fajtája többféle lehet, ikonokkal jelölve: hízelgés, könyörgés, hipnózis, trükkök használata, fenyegetés, zálogadás, hivatali út betartása, békés közeledés. Ezek közül minden partner esetében csak kettő működik. Ha a „Száj”-ikont választjuk, a beszélgetés közben kipuhathatjuk a helytelen választásokat. A Száj-ikon mellett előfordulhat még „Kopogtató”-ikon, amivel a város többi nevezetességét járhatjuk körül, „óra ikon”, amivel megvárhatjuk az idővel megérkező szakembert. A „Fej”-ikon egy szakember jelenlétét jelzi. Figyeljünk a szakember jelvényére, mert minden nemzetiségű gárdának különböző, és csak az ugyanolyan jelvényű felettesei irányítják őt!

ELLENSZOLGÁLTATÁS: olyan tárgyak ezek, amelyeket egyes objektumok elfoglalása után tudunk megszerezni magunknak, és belőle



of Empire

gazdálkodni és a kéréseket teljesíteni. Ezek a következők: aranyrúd, gyémánt, étel, bor, árucikkek, szerszámok, gyógyszerek, ruha, szárazföldi jármű, vízi jármű, tengeralattjáró, repülőgép, üzemanyag, muníció, diplomáciai papírok, iratok, elsősegélycsomag, tűzoltóegységek, taktikai cella, extra idő, harci egységek, légi szállító egységek.

IDŐ MŰLÁSA: minden egyes tartomány meghódítására bizonyos mennyiségű idő áll rendelkezésünkre. Ezt egyes objektumok elfoglalásával, vagy a szakértők által felajánlott extra idővel tudjuk növelni. Ha túlléptük az időintervallumot, akkor források törnek ki a tartományban.

Az akció előtt még egy kis földrajz és térképészeti ismeretek: a hosszú installálás után megjelenő birodalmi térképen 5 tagköztársaság nevével olvashatjuk: Ossia, Ruzakhstan, Belokraine, Modenia, Servonia. Minden egyes köztársaság 9 tartományra oszlik, melyek közül köztársaságonként 1-1 kiemelt szerepet játszik. Ezek sorrendben a következők: Zemla, Abakan, Ostrov, Tassejevo, Chor. Fontosságuk abban rejlik számunkra, hogy köztársaságonként választhatunk: VAGY a központi tartományt és még kettőt el-

foglalva szabadíthatjuk fel a köztársaságot, VAGY oly módon, hogy a köztársaság minden tartományát elfoglaljuk, kivéve a központit. Egy tartományról úgy állapíthatjuk meg, hogy melyik tagköztársaság része, hogy megnézzük, hogy melyik nemzetiség szavazatából kell a legtöbbet összegyűjteni. Ez az adat ugyanis híven tükrözi a birodalmi viszonyokat.

A TÉRKÉPKEZELÉS. A joystickkal a következő be- / kikapcsoló ikonokra tudunk ráclickelni: Perspektívaváltás, tengerfenék ábrázolása, felszíni vagy politikai térképek közötti váltás, útiránytervezés (Space gombbal), városok kijelzése. Ha a nyilat ráirányítjuk a várost jelölő pöttyre, akkor automatikusan felvillan egy információs képernyő, amin a következők olvashatók: városnál (piros pötty) annak neve és épületei, pirossal jelölve, amit már elfoglaltunk, fehérrel írva, amit lebontattunk. Embernél (sárga pötty) neve, rangja, beosztása. Katonai egységnél (lila pötty) a járművek típusa és száma. Eleinte csak néhány pont látható a térképen, de radarállomások elfoglalásával újabb területek válnak láthatóvá. A térképet az F1-gyel hívhatjuk elő.

F2-vel az AKCIÓT kapcsolhatjuk be, amivel kezdetét veszi az ismertető utolsó szakasza. A játék kezdetekor egy vadászrepülővel indulunk. Ezt később célszerű szállítórepülőre cserélni, mert azt nem támadják meg az ellenséges gépek. Irányítása joyjjal, a kurzorgombokkal (gázadás) és az 1-7 billentyűkkel történik. 1 = ki-, beszállás a gépbe. 2 = automata utazás a térképen bejelölt útvonalon. 3 = épület lehet bemenni a járműből közvetlenül is. 4 = egy szakaszt hívhatunk segítségül, ha megszorítanak az ellenfeleink. 5 = lőszerutánpótlás. 6 = jármű segítségül hívása. 7 = gyors utazás, csak gyalogosan!

F3 = megnézhetjük, hogy hány embert sikerült eddig oldalunkra állítanunk.

F4 = az eddig összegyűjtött TEAM-einket nézhetjük meg. Kezdetben 5-5 csapatunk van.

F5 = készleteink.

F6 = célkitűzések és eddigi megvalósítási arányuk.

F7 = visszakapcsolás egy esetleg megszakított beszélgetéshez.

F8 = eddig megismert emberek.

F9 = save.

F10 = load.

Esc = a játék újraindítása.

Zolee

1. sz. táblázat (Szakemberek)

MEDICAL GROUP

- H. O. P.: 1 Professor
1 Surgeon
2 Doctor
3 Nurse
1 Medical Coordinator

MILITARY GROUP

- H. O. P.: 1 Strike Marshal
1 Group Commander
2 Commandant
3 Assault Adjutant
1 Military Coordinator

ENGINEERING GROUP

- H. O. P.: 1 Constructor General
1 Link Builder
2 Captain of Works
3 Engineer Builders
1 Engineering Coordinator

ADMINISTRATIVE GROUP

- H. O. P.: 1 Controller
1 Principal Executive
2 Superintendent Administrator
3 Lieutenant Administrator
1 Administrative Coordinator
(H. O. P. = Head of Profession)

2. sz. táblázat (TEAM felosztás)

MEDICAL TEAM

- 1 Surgeon vagy Doctor
2 Nurse

MILITARY TEAM

- 1 Group Commander vagy Commandant
2 Assault Adjutant

ENGINEERING TEAM

- 1 Link Builder vagy Captain of Works
2 Engineer Builder

ADMINISTRATIVE TEAM

- 1 Principal Executive vagy Superintendent Administrator
2 Lieutenant Administrator

PC / AMIGA / C-64

GRAFIKA 88

ZENE 74

JÁTSZHATÓSÁG

85

Összesen

83

TOP LISTA

1992 Október

AMIGA

1. SENSI SOCCER
2. CAPTAIN DYNAMO
3. ASHES OF EMPIRE
4. DUNE
5. GUY SPY
6. UGH!
7. PREMIERE
8. FORMULA ONE G.P.
9. BONANZA BROS
10. CIVILIZATION

C-64

1. DEMON BLUES
2. COOL CROCK TWINS
3. ELVIRA
4. STEG THE SLUG
5. UGH!
6. FUZZBALL
7. BUBBLE DIZZY
8. SCENARIO
9. STONE AGE
10. CREATURES II

PC

1. DARKLANDS
2. DARKSEED
3. B-17
4. DER PATRIZIERT
5. 1869
6. SPECIAL FORCES
7. LINKS-386
8. INDIANA JONES IV
9. DEMON BLUES
10. TENNIS CUP II

GAMEBOY

1. DRAGON'S LAIR
2. HOOK
3. TERMINATOR 2
4. THE BLUES BROTHERS
5. PIPE DREAMS

SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY
2. QUACK SHOT
3. FIRE KING
4. TERMINATOR
5. SONIC 2

Vikings „Anglia Királya”

A Vikings cím valószínűleg nem jelent senkinek semmit. Ha azonban azt mondom Kingdoms of England II, akkor gondolom sokak érdeklődését felkeltettem.

A játék lényege semmit nem változott elődjéhez képest, a cél: minél hamarabb elnyerni az „Anglia Királya” címet. A különbség csupán annyi, hogy a Vikings néhány évszázaddal előbb, a XI. században játszódik.

A program kezdetekor hat főúr közül válogathatunk. Pozitívum, hogy a felesleges főurakat ki lehet kapcsolni, így nem kötelező a játékot hatan játszani. Fejlődés az első részhez képest az is, hogy egyszerre akár mind a hat főurat át lehet tenni „emberi” irányításra, tehát már nem csak négyen játszhatunk. A játék elején az egyes főuraknál beállíthatjuk a nevüket, hogy ki (vagy mi) fogja őket irányítani, valamint azt hogy hány tartomány meghódítása szükséges a nyereséghez. Alul még meghatározhatjuk a nehézségi szintet (DIFFICULTY), majd a „CONTINUE”-val indíthatjuk a játékot.

A gép ekkor megkérdezi, hogy mi akarjuk (SELECT), vagy a gépre bízunk (RANDOMIZE) a saját várunk elhelyezését a térképen. Mivel a térképnek csak egy részletét látjuk, ezért a jobb egérgombot lenyomva tartva tudjuk a képernyőt a kívánt helyre scrollolni. Amikor átvesszük az irányítást először mindig a mezőgazdaságunkkal kell foglalkoznunk. Ez csak annyit jelent, hogy a saját tartományainkban újabb termőföldeket vehetünk (ha kevés a termés), illetve ha a lakosság élelme nem elég szétoszthatunk kaját. Termőföldet csak akkor vegyünk, ha a lakosság (vagy az ott állomásozó

hadseregek) létszáma azt indokolta teszi, mivel ha nem így van, akkor a földek csak bevetetlenül állnak. (XX fields not in use yet.) Nézzük tehát az ilyenkor használható menü pontjait:

Legfelül látható az adott tartományra vonatkozó adók mértéke. (Ez a tartomány fejlettségétől függ.) Ez alatt a terület birtokosa olvasható.

Stronghold – az erődítmény típusa. (Ha van.)

Current – a nép jelenlegi ellátottsága.

Harvest – a learott termés.

E két menüpontnál a következők jelenhetnek meg: Enough (elegendő), Shortage (hiány), és Surplus (többlet).

Stocks – a raktáron lévő élelem. (A raktározáshoz minimum egy toronyra van szükség.)

Patrol vagy Garrison – a tartományt védők száma.

New – a felvehető újoncok száma. Ha itt unlimited áll, akkor majdnem korlátlanul sorozhatunk.

Terrain – a terület domborzata. (Bár ezt a térképen úgyis láthatjuk.)

Populace – népesség.

Growth – szaporulat.

Died – halálozás.

Land – a terület típusa.

Notes – üzenetek. Pl: a szükséges plusz termőföldek száma (Can farm XX more fields.), stb.

A menü jobb alsó sarkában láthatjuk a fa-, kő- vagy ércitermelésünk nagyságát, ha van. A középen, lent lévő ikonokkal pedig a már említett élelmiszerelosztást intézhetjük.

Ha továbbnyomtuk a mezőgazdaságot (CONTINUE), a képernyő bal szélén a következő ikonok közül választhatunk:

Seregekre vonatkozó parancsok. (Zászló ikon)

Az ikonra ráclíckelve, majd egy zászlót (sereget) kiválasztva, egy menü jelenik meg:

Men – katonák száma.

Cat – katapultok száma.

Ftg – a sereg fáradtsága.

Days – a sereg rendelkezésére álló napok (mozgási pontok). Ebből minden körben 15-öt kapunk.



FOTÓ: AMIGA

March – menetelés. (Sereg mozgása.)

Forced March – erőteltet menet.

Exchange Troops + Items – katonák vagy katalpultok cserélése. Ez történhet a helyőrséggel, vagy más seregekkel. Ha a cserepartnerek mozgási napjai nem egyenlők, a cserét megszakíthatjuk (CANCEL), vagy a magasabb nap számú csapatot addig pihentetjük (REST + EQUAL) amíg az megegyezik a másikkal. Ezek után létrejöhet a csere:

Swordsman: kardforgatók.

Archer: íjászok.

Crossbowman: nyílpuskások.

Pikeman: lándzsások.

Knight: lovagok.

Mtd knight: lovas lovagok.

Champion: profi harcosok.

Catapult: katalpultok.

Make Camp & Rest – letáborozni, és pihenni.

Army Status – információk a seregéről.

Ha egy seregünket ellenséges, vagy még meg nem hódított területre irányítunk, akkor az megáll a határon és vár a támadási parancsra. Ezt csak simán a megtámadandó területre klikkelve tudjuk kiadni. Ekkor még a program visszakérdez, így hát még egyszer erősítsük meg döntésünket (RESOLVE). Ha nem adjuk ki külön a parancsot, úgy a gép a kör végén automatán megteszi azt. Új hódítás esetén először is a gép kiírja a paraszti ellenállás erejét. Ezután a harc menüje következik, ahol az egyes egységek kivonásán, és a visszavonuláson kívül már nem sokat tehetünk. A csata ugyanígy zajlik ellenséges csapatok megtámadása esetén is. (A másik játékos ilyenkor joystick segítségével irányíthatja csapatait.) A csata végén

egy kis statisztika jelenik meg, ahol tájékozódhatunk a veszteségeinkről.

Beruházások. (Kérdőjel a tartományban ikon.)

Erre az ikonra ugyanaz a menü jön be, mint a mezőgazdaságnál, csak éppen alul a következők közül választhatunk:

Építkezés: ez vonatkozhat kikötőre (SEAPORT), vagy vár fejlesztésére (IMPROVE). Ez utóbbinak öt szakasza van: Clear Land (tisza terep), Tower Outpost (őrtorony), Keep (várkony), Small Castle (kis vár), Large Castle (nagy vár). A vár típusa határozza meg egy tartomány fejlettségét. Pl: a kis várnál már lehet katalpultot is vásárolni, a nagy vár pedig már egyenlő rangú az otthoni kastélyunkkal. Ha egy tartományban akár csak egy őrtorony van, akkor annak a megtámadásához már katalpultokra van szükség.

Amikor egy kikötőnk elkészül, rögtön kapunk hozzá egy flottát is. Ez kezdetben egy egyszerű gályából (Galley) áll, azonban a kikötőnél a hajó ikonra klikelve vehetünk hozzá nagyobb bárkákat (Barque), vagy hadihajókat (Man-OWar). A flottáinkat ugyanúgy irányíthatjuk, mint a seregeinket. A hajóinkat a part felé irányíthatjuk, vagy kirakhatunk katonákat (Un/Load Troops+Items), partra tehetünk hadsereget (Create Army+Unload), újabb hajók csatlakozhatnak a flottához (Exchange Ships w/Port), vagy ellenséges tartomány esetén beronthatunk csapatainkkal (Invade with Baron).

A beruházásoknál még két ikon szokott megjelenni: új zsoldosok fogadása a helyőrséghez, és végül új hadsereg létrehozása.

A különböző hadi kiadásokhoz természetesen nem csak pénz, hanem

nyersanyagok is kellene. Ezért mindig ügyeljünk a folyamatos termelésre is.

Bányák feltárása. (Kérdőjel egy hegységén.)

Ennél az opciónál öt arany ellenében kutatásokat végezhetünk az adott tartományban. Ha szerencsénk van, a „SUCCESS” felirat jelenik meg, és ezzel újabb bányával gyarapodunk. Bányák csak a hegyvidékes területeken lehetnek. Ha egy bánya kimerül (RAN OUT), nem kell elkeseredni, mivel valószínűleg a közelében újabbat találhatunk.

A bányák ikonja alatti ábráról folyamatosan tájékozódhatunk nyersanyagaink mennyiségéről, arra ráclikkelve pedig eladhatunk belőlük. A pajzs alatti szám a kincstárunk állapotát jelzi. A pajzsot kiválasztva pedig információt kaphatunk a befolyt adókról (Tax Income), a kitermelt ércek mennyiségéről (Ore Income), az előző fordulóban befolyt adókról (Last Tax) és kitermelt ércekről (Last Ore), a meghódított területek mennyiségéről (Territories), hadseregeink (Armies) és flottáink (Flotillas) számáról, az élelmiszer-hiányokról (Food Shortages) és a felhalmozott készletről (Food Stocked), végül a fa (Wood), a kő (Stone), és a vaskitermelésünkről (Iron).

A „VIEW MAP” ikont választva egy kisebb térképen megnézhetjük a jelenlegi erőviszonyokat. Végül a „NEXT KING”-gel átadhatjuk az irányítást a következő játékosnak.

A játékban lehetőség van az állás kimentésére, ill. visszatöltésére is az „S” és az „L” billentyűket használva. Új játékot kezdeni az „N” billentyűvel, az egyik király irányításának a megváltoztatását pedig a „C” billentyű segítségével tehetjük meg.

Mint az eddig leírtakból kiderült, a játék némileg komplexebb lett az első részhez képest, azonban – szerintem – manapság már egy valamit is magára adó stratégiai játékból sem hiányozhat egy kevés grafika, vagy animáció, amely feloldja a játék monotonitását. Ezzel természetesen a Vikings nem rendelkezik, a játék megnyerése is csak egy gratulációból, na és a sejtelmes „TO BE CONTINUED” felirattal áll.

Vári Zoltán

AMIGA		
GRAFIKA	73	Összesen 79
ZENE	60	
JÁTSZHATÓSÁG	80	

Megmondom őszintén, amikor először megláttam a Darkseed grafikáját, az eddig ritkán használt 640*480-as felbontást, mindezt VGA-n, nagyon elcsodálkoztam. Gyönyörű digitalizált hátterek, reális animáció. A játék két nagy szinten játszódik, a valós világban és a sötétség birodalmában, ami a tükörképe a világunknak. Az árnyékvilág „díszleteit”



H.R. Giger tervezte, akiknek nem mond sokat a név, azoknak megemlíteném, hogy az ő nevéhez fűződik a Nyolcadik utas: a halál stb. Ennek köszönhetően a hátterek úgynevezett biomech hatásúak, ami az emberi testrészek és mechanikus elemek ötvözete. A történet kísértetiesen hasonlít a filméhez:

Harc két dimenzió között

DARKSEED

Mike agyába behelyeznek az idegenek egy emberiöt, ami három nap alatt fejlődik ki, s a kifejlődött szörny elpusztítja az emberiséget. A játék stílusa egy elég kellemesen irányítható kalandjáték, bár az időzítésre mindig nagyon figyelni kell. Az irányítás a következő: az egér jobb gombjával válogathatunk az ikonok között, ami alaphelyzetben nyíl, illetve ha valami kijáratra visszük négyágú nyíl. Következő ikon a nyitott tenyér. Ha olyan dologra visszük a képernyőn, amivel lehet kezdeni valamit, mutatóujj alakul. Még egyszer megnyomva a jobb gombot az ikon felkiáltó/kérdőjellel alakul. A képernyőn mozgatva az olyan helyeken, ahol „van valami”, felkiáltójel látható, s a bal gombot ilyenkor megnyomva a look ígének felel meg. A képernyő tetejére mozgatva a nyilat, tárgyaink láthatóak (és egy disk, amivel menthetünk, kiléphetünk stb.), s rájukclickelve használhatjuk valamin.

Mike Dawson, a sci-fi író egy nyugodt helyen szeretett volna dolgozni. Nézegette a hirdetéseket, s nagyon megtetszett neki egy régi viktoriánus típusú ház Skóciában, teljes berendezéssel. Nem késlekedett sokat, megvásárolta, s bele is költözött. Sok-sok éve, ugyanezen a helyen, egy másik dimenzióba idegenek érkeztek, azzal a céllal, hogy az embereket kiirtsák a föld színéről, s a

két dimenzió közötti kapu épp a házban van valahol...

ELSŐ NAP

Mike első éjszakáját tölti a viktoriánus házban. Szörnyű rémálom gyötri, melyben két fémkéz felnyitotta koponyáját, s egy embriót lövelltek az agyába egy hatalmas injekcióstű segítségével. Reggel miután felébredtünk a rémálom után, sétáljunk ki a fürdőszobába, vegyünk ki egy aszpirint a pipereszekrényből, s igyunk rá egy pohár vizet, majd tusoljunk le. Belépve a következő szobába, vegyük szemügyre a szekrényt, amelyben az öreg kabát van, s vegyük fel a könyvtárjegyet a felső polcra. A könyvtárjegyen Tolkien: Gyűrűk ura c. könyve van feltüntetve. Menjünk le a földszintre, majd balra a könyvtárszobába, s szedjük fel az asztalról a papírt a ház alaprajzával, s vessünk rá egy pillantást: rögtön feltűnt két titkos helyiség. Kb. 10 óraker csenget a postás, s egy csomagot ad át számunkra. A csomagban egy játékba van, amit sokáig nézve úgy tűnik, mintha egy idegen gyermekké alakulna, majd vissza. Hagyjuk el a házat, s keressük meg a garázst, nyissuk ki az ott pihenő öreg autó csomagtartóját, vegyük ki belőle a feszítővasat. Nyissuk ki az ajtót, szálljunk be az utastérbe, ahol kinyitva a

kesztyűtartót egy kesztyű tulajdonosai leszünk. Térjünk vissza a könyvtárszobába, és nyomjuk meg a jobb oldali polcot, mire feltárul a titkos járat. Miután beléptünk, nyissuk ki ismét az „ajtót”, ami becsukódott mögöttünk. Létrázzunk egyet fel, és vegyük magunkhoz a sarokba dobott kötelet, s nyissuk fel az ajtót, ami épp a szobánkba vezet. Ne felejtjük ezt az ajtót is nyitva hagyni! Menjünk fel a padlásra, majd lökjük arébb a ládát, hogy ki tudjunk menni a teraszra. A feszítővas segítségével nyissuk fel a ládát, amiben egy naplót találunk, az előző tulajdonos feljegyzéseivel az idegenekről. A legfontosabb információ az, hogy a tükör az átjáró a két dimenzió között, amit levitetett a garázsba, mert iszonyú rémálmai voltak, s abban reménykedett, így nem zaklatják tovább. Mike azóta már visszavitt a nappaliba... Sétáljunk ki a teraszra, kössük a szoborra a kötelet, és távozzunk angolosan. Induljunk be a városba, és keressük fel a vegyeskereskedőt, adjunk neki egy pénzt, és vegyünk rajta egy üveg Whisky-t. Amikor levesszük a polcra, az eladó megemlíti, az Delbert (köztszletetlen álló személy) kedvence. Delbert is belép az üzletbe, s rövid beszélgetésből megtudja írök vagyunk és meghív magához másnap hat után a yard-jára, és még átadja a négyjegy-kártyáját. Keressük fel a könyvtárat, ve-



This Place is a Shamble, Remind you of your last game?

FOTÓ: PC



FOTÓ: PC



gyük fel a padlón heverő hajtút, majd adjuk át a könyvtárjegyet a könyvtáros-hölgynek, aki közli velünk, hogy a C sorban a zöld könyv az. Keressük meg a fent említett könyvet, és üssük fel. Egy papírcetli hullik ki belőle, amiből a következőket tudhatjuk meg. Az öreg Thuttle úr egyszer lenyelte az előző háztulajdonos órákulcsát, de azóta meghalt. A kriptájába a bal, felső, jobb gombok megnyomásával juthatunk be. Sétálunk ki a temetőbe, ahol a Thuttle mauzóleum áll. Nyomjuk meg a gombokat a cetlire írt sorrendben, s szabad az út. Keressük meg azt az urnát, amelyikben a kulcs van. Térjünk haza, nyissuk ki a nappaliban álló órát, s egy nevet látunk belevésve. Szemügyre véve a tűkröt, láthatjuk, hiányzik egy darabja. Olvaszuk el a ráűzött cetlit, amiből megtudhatjuk a rámolásnál történt a „baleset”, s holnap elküldik a hiányzó darabját. Most már „nyugodtan” lefeküdhetünk.

A második nap

Ismételjük meg az előző napi műveleteket a fürdőszobában, majd várjuk meg, amíg jön a postás, s átadja a hiányzó tűkördarabot. Rakjuk be a tűkörbe, s máris átléphetünk a másik dimenzióba. Az ajtók, tárgyak, helyszínek helyzete szinte teljesen megegyezik a valódi világgal, nem lesz nehéz tájékozódni. Menjünk be a „könyvtárszobába”, majd a titkos helyiségbe (de jó hogy nyitvahagytuk az ajtót), s menjünk fel a felső emeletre a teleport segítségével. Keressük meg a teraszt, vegyük fel a távcsövet, amivel nézelődhetünk az égen. Ugyancsak a teraszon láthatunk egy kart, amit húzzunk meg a kesztyűvel. Ennek eredménye az, hogy megnyílik a kijárat ajtó. Menjünk ki és induljunk el a „temető” felé, s az épület elől vegyük fel az ásót. Térjünk vissza a való világba, és siessünk a könyvtárba, ahol előkerítették az általunk keresett könyvet (?). Elnézegetve a képet, az a benyomásunk támad, hogy a két világ kísértetiesen egyforma, s minden ugyanott van. Egyszerűen sok új infót nem szereztünk, induljunk el a temetőbe, és keressük meg az órába vésett név tulajdonosát, majd hantoljuk ki (a kriptá utáni képernyő). Egy újabb naplófoslány: most az autójáról írt a fickó, és az idegenek úrhajója közti összefüggésről, és a másik világ rendőségének veszélyéről..., majd csak jó lesz valamire ez is. Most lehetőleg addig várakozzunk, amíg az óra el nem űti a hatot, s csak akkor induljunk haza (pl. nézegessünk a kriptá tetejéről távcsövünkkel). Egy rendőr vár az ajtónk előtt, s minden indok nélkül a zárkába vet. Mivel elmúlt hat óra, párnát is kapunk, ami alá gyorsan rejtjük el dolgainkat (hajtú, kesztyű a létfontosságú), majd vegyük kézbe a bádoggopoharat, s kopogtassunk vele a rácson, s az érkező rendőrnek adjuk át a névjegykártyát, mire szabadon enged. Ha esetleg van időnk, emeljük le a pisztolyt a falról, s távozzunk. Keressük fel Delebertet (a garázsunktól jobbra az ösvényen), s adjuk át neki a Whiskyt, mire eltávozik kutyájával, itthagva a kutys botját. Vegyük magunkhoz, s induljunk aludni.

A harmadik nap

Ha nem sikerült előző nap felvenni a fegyvert, most tegyük meg (a házat a teraszra kötött kötélen keresztül hagyjuk el, mert az ajtóban egy rendőr vár! – ez egész napra vonatkozik), majd irány a másik világ. Most a kapu elől haladjunk két képernyőt jobbra, s dobjuk le a faágot a szakadékba, mire a szörny utánaugrik, s szabad az út. Lépjünk be a rendőség épületébe, mire börtönbe vetnek (ha nem lenne nálunk a fegyver lepuffantanának). A párna alatt megtaláljuk az elrejtett cuccokat, s a hajtó segítségével nyissuk ki az ajtót. Kijutva a folyosóra egy szemközti zárkában megpillantjuk Sargot, aki nyolc éve itt raboskodik. Adjuk neki a hajtót, mire ő egy láthatatlanság-tablettát ad át nekünk. Sétáljunk ki a rendőrségről, s keressük fel a „könyvtárat”, aminek a bejárata előtt egy szörny őrködik. Vegyük be a pirulát, s láthatatlanul beléphetünk az épületbe. Kapcsoljuk be a képernyőt, mire XY nőszemély jelenik meg, s elmondja ha meg akarjuk menteni magunkat és a világot, akkor meg kell semmisíteni az idegenek generátorát, és ez úgy lehetséges, ha sikerül visszaküldeni űrhajójukat oda, ahonnan jöttek, hisz ez tartja most őket életben a hibernáció alatt. Tudunkra adja, hogy a földi rendőség az idegenek hatalma alatt áll (gondoljuk), és még egy mikrofilmet is kapunk. Vigyük a filmet a földi könyvtár olvasószobájába, kapcsoljuk be a filmnézőt, s rakjuk rá a filmet. Egy írás látszik rajta: XY ötletei a pincékről: a pincékbe sokszor dugják az emberek vagyonukat, értékeiket egy titkos rekeszbe, kő alá stb. Ugorjunk be egy üveg Whisky-ért, s keressük fel házuk pincéjét, mozdítsuk el a padlón a követ, s egy sluszkulcs tulajdonosai leszünk, sőt a kő is megmarad. Vigyük el a követ a másik dimenzióba, keressük meg a főgenerátort (=kripta belseje), s rakjuk a követ az alatta lévő nyílásba, s a kő energiával töltődik. Kifelé jövet lehetőleg ne érintsük meg a hibernált idegeneket, mert rövid úton elhalálozunk. Menjünk vissza a garázsba, s töltsük a Whiskyt a kocsiába, üljünk be és indítsuk be. Rohanjunk el a másik dimenzióba, s a kapu mellett álldigáló űrhajóba szálljunk be, s a kesztyűvel húzzuk meg a kart, s az űrhajó beindul (az autónak köszönhetjük), és Mike visszaroohan saját világába. Az idegenek generátorát működtető űrhajó elszállt, s így elmúlt minden veszély, azaz az embrió még bennünk van. Nyissuk ki a bejárati ajtót, vegyük fel a csomagot, amiben egy baltanyél van. Rakjuk bele a kőbe, s zuzzuk be vele a tükröt. Mike elhagyja a házat, s kifelé menet Sue-val a könyvtárossal találkozunk, aki gratulál, s átad néhány pirulát, ami elpusztítja az embriót.

Es a meggyérés? Ismét házukat látjuk előlről, s előtte egy tábla: Eladó. Mondhatom szép kis befejezés...

Koronczai Gáspár

PC	/	/	/
GRAFIKA	100	Összesen	99
ZENE	95		
JÁTSZHATÓSÁG	98		



FOTO: PC

Új Max Design program

1869

Amigán eddig nem valami sok történelmi ihletésű manager programmal találkozhattunk, ezt az űrt tölti be némileg a Max Design legújabb programja, az 1869. A játékban egy újonnan alakult, meglehetősen csekély anyagi tőkével rendelkező kereskedelmi cég igazgatójának szerepében kell vállalkoztatni, nagy hajóflottát építeni és több földrészen kirendeltségeket, irodákat létesíteni.

Őszintén szólva eddig nemigen hallottam a Max Designről, így aztán nem vártam túl sokat a programtól. Ehhez képest nagyon kellemes meglepetés volt számomra az 1869, mivel a játék szerintem az Amigás managerprogramok új királya, minden tekintetben magasan veri a konkurenciát.

Az INTRO megtekintése után a J-vel tölthetünk be egy régi játékalást, a SPACE-szel pedig új játékot kezdhetünk. Új játéknál meg kell adnunk a játékosok számát (1-4), nevét, nemét (M-férfi, W-nő), illetve cégeik nevét és azt, hogy melyik kiktől indulunk. Miután ezeket beállítottuk, a J-vel továbbléphetünk a következő menübe, ahol a játék hosszát tudjuk megadni. Kezddőnek legfeljebb 5 évet ajánlok (eleinte annak is örülhetünk, ha ideig-óráig elkerüljük a csödöt), 10 év fölött pedig csak az igazán tapasztalt játékosok próbálkozzanak.

Vannak stílusok, amelyeket hirtelen felkap a népszerűség, hogy aztán ugyanolyan gyorsan el is tűnjenek a programok emésztőgödreiben. Ilyen nagy fogás volt az egymáshoz megközelítésig hasonló Dark Side, Driller és Castle Master. Mindhárom 3D-s grafikai megoldásokra, bonyolult játéktérre és egyéni alapötletre épül. A rajongóktól elnézést kell kérnem a leírás kies szárazsága miatt, de talán ez stílusos és sivatagi piramisokhoz...

A szfinx átkozottul átkos átka

Sphinx Jinx

Mindenekelőtt néhány hasznos jó tanács, amelyek figyelembevételével előfeltétel a játék végigviteléhez:

- amikor csak lehet, töltsük fel vízkészleteinket;

- csak a leírásban említett helyeken ajánlatos leesni a párkányokról;

- használjuk a „Pause” funkciót a leírás olvasása közben, mert az idő is ellenfél;

- nem érdemes kapzsiságból aranya vadászni, mert nem szükségesek a megoldáshoz, az idő pedig végesen pereg!

A kiindulóponttól elindulva kerüljük meg a piramist és menjünk be az „EA”-val jelzett bejáraton. Nem érdemes a bejárat előtti aranydarabkák felvételével küszködni, csak déli bábok. Menjünk át az északnyugati ajtón a másik szobába. Itt gyalogoljunk le a lépcsőn, lépünk be a keleti ajtón és ebben a teremben vegyük fel az északi falon levő ANKH-ot és hagyjuk el a szobát az északi ajtón keresztül. Álljunk rá a kőköckára szem-

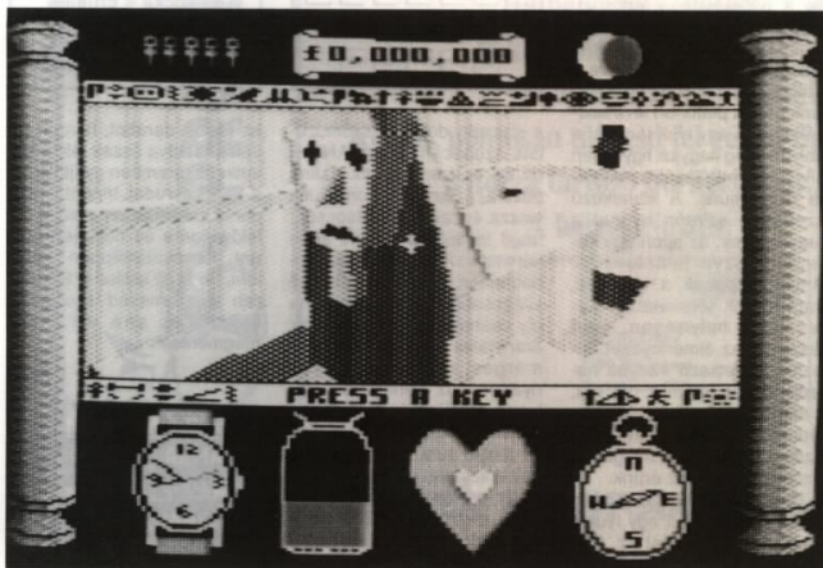
ből, forduljunk délre és nézzünk fel az erkélyen lévő ajtó irányába. Többször lőjünk bele a szemközi akadályba, majd menjünk vissza a déli ajtón. A keleti ajtót használva hagyjuk el a szobát, lőjük le az előttünk álló kőlapot, hogy előtűnjön mögüle a kijárat a teremből. Menjünk ki erre. A szomszédos szobában lőjük ki a kutyafejeket, forduljunk délre, lépdeljünk fel szorosan a fal mellett haladva a lépcsőn, óvatosan settenkedjünk az északnyugati ajtóhoz, és menjünk át a másik szobába. Itt már jártunk az előbb, csak egy emelettel lejjebb. Vegyük fel az első szfinx-darabot (vivát először!).

Menjünk vissza az előző szobába, lőjünk bele a kutyafejekbe, és hagyjuk el a szobát a fejek közötti ajtón keletre. Tapadjunk szorosan a falhoz, és így menjünk át a déli-keleti ajtón. Lőjünk bele az első előttünk levő akadályba, majd a másodikba is, hogy felemelkedjen. „H” betűvel guggoljunk le, és araszoljunk ki a szobából a keleti ajtón

keresztül. Érintsük meg a következő akadályt, mire az leesüllyed. Lépünk át, majd lőjünk bele a két ötszög alakú jelbe, hogy a második is eltűnjön. Irány ismét a keleti ajtó. Lőjünk bele a kis kockába, mire a fal hátrahúzódik. Alljunk közvetlenül a fal mellé, forduljunk hátra és megint lőjünk a kockára. A fal visszahúzódik! Visszaforodva hátráljunk neki a falnak, mire megpillantunk egy rejtett ajtót kelet felé. Vegyük erre az irányt. Menjünk neki az első akadálynak, mire feltűnik egy kocka. Manőverezzünk a kocka mögé, forduljunk keletre aztán fussunk KERESZTÜL a kockán a szemközi fal felé NAGY lépésekkel közelítsük meg annyira, amennyire csak lehet. Amikor leesik, lépünk néhányat hátra, amíg újra fel nem emelkedik. Ismét néhány lépés előre, majd nagy lépésekre váltva fussunk át alatta és nyomás ki a keleti ajtón. Kalandos epizódunk koronájaként vegyük fel a második szfinx-darabot a nyugati falról az ajtó mellől (vivát másodszer!). Ne felejtjük itt az ANKH-ot se. Furakodjunk be a sarokban lévő doboz és a kék faldarab közé, forduljunk keletre és lőjünk a dobozba, mire egy rejtékút nyílik meg előttünk az „SX”-szel jelölt szoba felé.

A párkányon menjünk az északi ajtóhoz és nyissunk be rajta. Araszoljunk végig óvatosan az emelvényen és vegyük fel a harmadik szfinx-darabot (vivát harmadszor!).

Ezt követően az északi falon levő szájon kússzunk keresztül. Lépdeljünk le a lépcsőn, vegyük fel az ANKH-ot aztán menjünk vissza azon a lyukon keresztül, ahonnan átmásztunk ide. Haladjunk vissza egészen az „EA”-val jelölt szobáig. Menjünk ki innen a nyugati ajtón keresztül, tipegjünk le a lépcsőn, ahol szembe találjuk magunkat egy halom kockával. Semmi cicó, lőjük szét őket. Természetesen egy ajtót rejtettek maguk



mögött. Menjünk be rajta nyugati irányban. Vegyünk fel az újabb szfinx-darabot (vivát negyedszer!).

Húzdódjunk a lépcső mögé, ahol egy újabb ajtót találunk. Nyissunk be. Menjünk fel a lépcsőkön, haladjunk át az északi ajtón, lépdeljünk az erkély északkeleti sarkához és essünk le róla. Egy nyílást fedezünk fel, amely a szoba nyugati fala és a termet keresztültszelő falдарab között húzódik meg. Préseljük át magunkat a résen és kaparintsuk meg az ANKH-ot és az újabb szfinx-darabot (vivát ötödször!).

Préselődjünk vissza és menjünk ki az északi ajtón, majd a következő szobában ismét északra haladjunk. Ebben a szobában egy mérgező szigony lóg a plafonról, amit tanácsos kikerülni (ha mégis hozzáérünk, akkor gyorsan fussunk ki a legközelebbi ajtón, majd jöjjünk vissza). Hörpintsük fel a vizet, vegyük magunkhoz az ANKH-ot és a szfinx-darabkát (vivát hatodszor!).

Nyomuljunk északra és kezdjünk el imádkozni. Bevalom őszintén, hogy itt én is elég sokáig gatyáztam, mire átjutottam a túoldalra. Szisztémát nem véltem felfedezni a platformok eltűnésében és újbóli felbukkanásában. Ha a falakon levő kék és barna kockákra rálövünk, akkor véletlenül elcsúszhatunk újabb platformokat. Bizzunk a jószerencsében és bukácsoljunk át valahogy a szemközti (északi) ajtóhoz. Belépve a szobába menjünk le a lépcsőn, löjük meg a két, falon lévő szigonyt, majd szeljük át a szobát északi irányban, fel a lépcsőn és addig nyomjuk fel a jojt, míg fel nem vesszük az itt látható szfinx-darabot (vivát hetedszer!).

Ezután ismét egy remek kanosszajárást kell bemutatnunk a platformos szobán keresztül az „SD”-vel jelölt szobáig. Itt menjünk be a nyugati falon található teleporton, és... illaberek-nádadakerek, máris a „TD” jelű szobába jutunk. Másszunk át a déli falon lévő lyukon és kapjuk fel az újabb szfinx-darabkát (vivát nyolcadszor!).

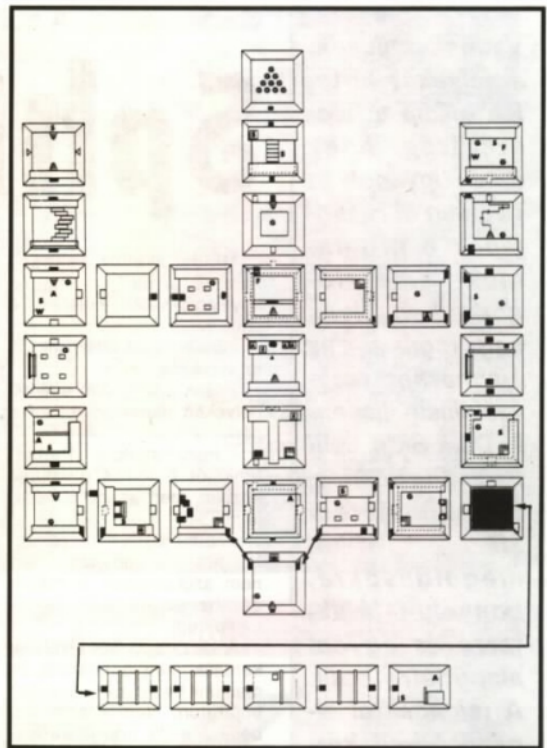
Lépdeljünk fel a lépcsőn, járjunk körbe a párkányon. Az útunkban álló követ nagyon kis lépésekkel araszolva tudjuk kikerülni. Tovább nyomulva elérünk egy újabb köhöz, amit

pedig lökjünk le. Menjünk le a lépcsőn a földszintre, másszunk fel a kőre és innen már elérjük az északi falon lévő nyílást. Hatoljunk be rajta, mire visszajutunk a teleportos szobába. A teleportot hagyjuk pihenni, inkább haladjunk észak felé a szobában. A keresztbe fekvő akadályon csak vízvesztéség árán tudunk átjutni! Lőjük bele a piramisba (minél közelebből), majd fussunk fel gyorsan (NAGY LÉPÉSRE VÁLTVA) a megjelenő lépcsőkön. A szomszédos szobában vegyük fel a legeslegújabb szfinx-alkatrészt (vivát kilencedszer!), és hagyjuk el a termet az északi ajtón keresztül.

Ismét egy izzasztó szoba következik, melyet talán a legtalálhatóbban a „Vak a susnyásban” névre lehetne elkeresztelni. Láthatatlan falakból álló labirintusban kell eljutni az északi kijáratához. A térképen változó útvonal kicsit elnagyolt, de irányadónak megfelel. A következő szoba kincsei kárpotólnak a szenvedéseinkért: elsősegélyt, vizet és egy szfinx-részt vehetünk fel (vivát tizedszer!).

Navigáljunk vissza ezután két szobát délra (TC), kis lépésekkel menjünk a délnyugati ajtóhoz és menjünk nagyon közel hozzá, mielőtt becsukódna. Amikor lezárult, akkor hátráljunk addig, míg ismét kinyílik, csoszogjunk előre egy kicsit és NAGYOKAT LÉPVE fussunk át alatta. Vegyük fel az ANKH-ot, menjünk ki a nyugati ajtón, járjunk körbe a párkányon a lépcsőig, majd lépdeljünk le rajta. Lőjük le a szigonyt, majd hagyjuk el a szobát nyugatra. Belépve a szobába nézzünk fel és tráfáljunk bele a plafonon lévő kockába, mire egy lyuk tárul fel a helyén. Még hagyjuk figyelmen kívül, helyette inkább nyugatra nyomuljunk. A következő szobában szintén nyugat a helyes irány, az ajtón egy kőre felmászva juthatunk ki. Amint belépünk a terembe, vágtsunk lóhalálában keresztül a helyiségen, mert leszakad az álmennyezet. Innen a következő irányba haladjunk: dél, teleport, dél, dél, nyugat, löjük a kutyafejekre, lépcsőn fel, délnyugat, átküszás a kocka alatt, nyugat és ezzel a bejárathoz érünk.

A sivatagban vergődjünk el a starthelyre, ahol egy lyukat találunk. Ugráááá! Az „OD” szobába pottyanunk. Irány fel



S - Selquet	OA	E - Entrance
SA	OB	TA
SB	OC	TB
SC	RA	BB
SD	OD	BC
SE	OE	BD
BF - Behbet	OF	TC
SG	OH	TD
SH	OX	TE
SI	TH	TF
T - Thebes	EA	J - Jinx
JE	JD	JC
	JB	JA

Jelmagyarázat

A = ANKH
 S = Szfinx-darab
 W = Víz (Water)
 G = Arany (Gold)
 F = Elsősegély (First Aid)
 Üres kocka = Ajtó
 Teli kocka = Emeleti ajtó
 Bekeretezett tárgy = Tárgy az emeleten

a lépcsőn délre, a szomszédos szobában három ANKH-ra és a tizenegyedik szfinx puzzle-ra akadunk. Forduljunk vissza északra, le a lépcsőn, majd tovább az északi ajtón keresztül. A szomszédos szobában ne lépünk a középső világosabb területre, még ha oly csábítóan mosolyog is az aranytálér a közepén, mert a mérges szigony könnyen nyársra húz bennünket. Helyette menjünk ki a földszinti északi ajtón, ahol is megjeljük az utolsó előtti szfinx-darabot (vivát tizenkettedszer!).

Ezután menjünk vissza, majd most az emeleti ajtón menjünk északra. Az itteni szobában még NE vegyük fel

az utolsó darabot, hanem tovább haladva észak felé a következő teremben gyűjtjük be a 10 aranyrudat. Innentől mindenki cselekedjen a saját felelősségére és belátása szerint. Könnyítésképpen elárulom, hogy az utolsó szfinx-darab a szomszéd szobában csúcsul és arra vár, hogy megmentsék...

Zolee

C-64	
GRAFIKA 42	Összesen
ZENE 52	69
JÁTSZHATÓSÁG 70	

Ismét **SZUPER** Akció!

A szerencsés előfizető nyereménye egy

386 AT

Az 576Kbyte-ra 1992. november 25-ig legalább félévre előfizetők között sorsoljuk ki a **386 AT**-t.

A sorsoláson részt vesznek a „törzselőfizetőink is.

További értékes díjak: **LEGÚJABB PROGRAMOK** (5 nyertesnek)

MÁGNESLEMEZ (10 nyertesnek)

KByte T-Shirt (10 nyertesnek)

Ne felejtsd, ha előfizetsz decemberben részt veszel a **SZUPER AKCIÓN** sorsoláson!

Az új **AMIGA 500 plus** magyar nyelvű használati utasítással 10 lemeznyi játékkal megvásárolható 45.996,- Ft + ÁFA áron.

Utánvétellel + postaköltséggel megrendelhető:

COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b. vagy telefonon: 176-3927

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát és tájékoztatót küldünk!

Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

576KByte

PROSZOLG
1399 Budapest,
Postafiók: 636



Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

Várjuk megrendeléseidet!

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM
 ALIEN STORM
 ALIEN WORLD
 AMAZING SPIDERMAN
 ATOMIC ROBOKID
 BACK TO FUTURE II
 BACK TO FUTURE III
 BADLANDS
 BASKET PLAYOFF
 BATMAN MOVIE
 BATTLE COMAND
 BETRAYAL
 BEVERLY HILLS COP
 BIG GAME FISHING
 BLACK HORNET
 BLUE ANGELS
 BOD SQUAD
 BONANZA BROS
 BUDOKAN
 BUFFALO BILL'S RODEO
 CABAL
 CATALYPSE
 CHAMP EUROPE FOOTBALL
 CHASE H. O. II
 CHIP'S CHALLENGE
 CHUCK ROCK
 CISCO HEAT
 CLIK CLAK
 COOL CROCK TWINS
 COVERGIRL STRIP POKER
 CRACK DOWN
 CREATURES
 CREATURES 2
 CROWN
 DARKMAN
 DAYS OF THUNDER
 DICK TRACY
 DIE HARD 2
 DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG
 DYNASTY WARS
 ELVIRA ARCADE
 EXILE
 EXTREME
 FIGHTER BOMBER
 FINAL BLOW
 FINAL FIGHT
 GEM'X
 GHOSTBUSTERS II
 GOLDEN AXE
 GULDKORN EXPRESS
 HAMMERFIST
 HUDSON HAWK
 IMPOSSAMOLE
 INDIANA JONES 3
 INDY HEAT
 IRONMAN OFF ROAD RACER
 JONNY QUEST
 JUDGE DREDD
 LAST BATTLE
 LAST NINJA II
 LAST NINJA III
 LOCOMOTION
 LOGO
 LOTUS ESPRIT
 LUPO ALBERTO
 MANCHESTER U. EUROPE
 MECHANICUS
 MERCUS
 MIAMI CHASE
 MIDNIGHT RESISTANCE
 MONTY PYTHON'S F.C.
 MOONFALL
 MYTH
 N.A.R.C.
 NEURONICS
 NEVERENDING STORY II
 NIGHTBTEED

NIGHTSHIFT
 NINJA RABBIT
 NINJA RABBIT 2
 NINJA SPIRIT
 NORTH AND SOUTH '91
 OPERATION THUNDERBOLT
 OUTFRAN EUROPE
 OVER THE NET
 P. P. HAMMER
 PITFIGHTER
 PLOTTING
 POTSWORTH
 PREDATOR II
 PUZZNIC
 RAIBON ISLANDS
 RBI BASEBALL II
 RICK DANGEROUS II
 ROAD RUNNER '91
 JAMES POND II
 ROBOPOP 2
 ROBOPOP 3
 ROBOZONE
 ROLDANS
 ROLLING RONNY
 RUBICON
 SHADOW DANCER
 SHADOW OF THE BEAST
 SHUFFLE
 SKULL AND CROSSBONES
 SMASH T.V.
 SPACE CRUSADE
 SPACEGUN
 SPEEDBALL 2
 SPIKE THE VIKING
 SPY WHO LOVED ME
 ST. DRAGON
 STEG THE SLUG
 STRATEGO
 SU SWEET
 SUPER SPACE INVADERS
 SUPREMACY
 SWIV

SYSIPHUS II
 TEENAGE TURTLES II
 TERMINATOR II
 THE ADAMS FAMILY
 THE BLUES BROTHERS
 THE JETSONS
 THE SECOND WORLD
 THE SIMPSONS
 TIME MACHINE
 TOP CAT
 TOTAL RECALL
 TRANSWORLD
 TURBO CHARGE
 TURBO TORTOISE
 TURRICAN
 TURRICAN II
 VENDETTA
 VIZ
 VOLFIED
 WACKY RACES
 WINGS OF FURY
 WINTER CAMP
 WINTER SUPER SPORTS '92
 WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változati! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiket a következő címen:

PROSZOLG
 1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre írni: **KAZETTA!**

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP 576 Kbyte

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

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

576 Kbyte
 (COMGAME GMK)
 1389 Budapest
 Postafiók: 132

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban.

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 Kbyte

1869

Folytatás a 16. oldalról

Térkép

A képernyő legnagyobb részét az éppen aktuális kontinens kinagyított képe foglalja el. A kis épületek a városokat, a zászlók pedig cégünk irodáit jelképezik. A jobb felső sarokban van a naptár, erre clickelve léphetünk előre az időben. A térkép bal oldalán lévő vitorlással tudjuk lekérni hajóink listáját. Itt fel van tüntetve a hajó neve, hogy üzemképes-e (ilyenkor egy kis vitorlás áll a hajó neve mellett), valamint a hajó épsége %-ban. A hajó épsége nagy mértékben befolyásolja a sebességét, ezért a súlyosan sérült vitorlásainkat érdemes megjavíttatni. Ha egy hajót mozgatni akarunk, válasszuk ki a nevét a listából és jelöljük ki a térképen a célkikötőt, majd egy jobb clickel lépünk ki.

A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra:

1. A jelenlegi cégünk tulajdonában lévő pénzmennyiség.
2. Világtérkép, itt tudunk a kontinensek között váltogatni.
3. Belépés a bankba.
4. A leggyorsabb hajók listája.
5. Információ pénzügyeink jelenlegi állásáról. Itt tudjuk többek között megnézni az év végén fizetendő adót (Steuer), kölcsöneink nagyságát és határidejét (Kredit).
6. I/O menü. Itt tudunk menteni (Speichern), játékállást visszatölteni (Laden), új játékot kezdeni (Neustart), kilépni a játékból (Zum DOS), a történelmi eseményeket ki/be kapcsolni (Historisches) vagy visszalépni a térképre (Weiter).

Városok

A városokban a következő intézmények vannak:

Kereskedő: egy bal click a városra a térképen és ide kerülünk. A Wir kaufen felirat alatt a keresett, a Wir bieten an alatt pedig a kínált árukat és azok árát láthatjuk. A következő opciók közül válogathatunk:



FOTO: PC

Welche...: vásárlás

Ich...: eladás.

Auf wiedersehen: kilépés.

...Wieviel kosten mich...: a vásárolni kívánt áru mennyiségét tudjuk a jobb és bal gombbal beállítani.

OK, verladen...: áru megvétele.

Nein, danke...: vissza az egész.

Egy jobb click a városra, s egy rövid lista jelenik meg a városban lévő egyéb létesítményekről, ezek az alábbiak lehetnek:

Kocsmá (söröskorsó):

Ich suche...: legénység toborzása, több kategória is van, ezek szaképzettsége és bére is változó.

Was kostet...: információ arról, hogy mennyibe kerül a városban egy iroda építése.

OK, ich errichte...: új iroda építése.

Bis zum...: kilépés.

Ich gebe Geld...: pénz átrakása egyik hajóról a másikra.

Für ein...: info. Sajnos nem ingyen van, s néha semmi hasznosat nem tudunk meg, gyakran azonban értékes információkhoz juthatunk.

Hajóépítő műhely (horgony):

Mein Schiff...: hajó javítása. Célszerű teljes javítást kérni (Das Schiff...)

Welche Schiffe bauen...: új hajó építése. Lényeges tulajdonságok a legénység nagysága (Besatzung), raktér (Laderraum), a gyártási idő (Lieferzeit), az ár (Preis), a foglaló (Anzahlung) és a kabinok száma (Kabinen).

Zeigen Sie...: ugrás a következő modellre.

Könnte ich...: vissza az előző modellre.

OK, bauen...: hajó megépítése. Először nevet kell adnunk leendő hajónknak, majd ki kell fizetnünk a foglalót.

Auf wiedersehen: kilépés.

Ich suche...: használt hajó megvétele.

Ich möchte ein Schiff Verkaufen: hajó eladása.

Ich möchte mein Schiff...: valamelyik éppen épülő hajónk árának kifizetése.

Iroda (láda):

Waren einlagern: áru átrakodása hajóról a raktárba.

Waren verlagern: áru átrakodása raktárból hajóra.

Das wars dann...: kilépés.

Ich gebe Geld...: pénz átrakása hajóról az irodába.

Diese Filiale...: iroda bezárása, csak akkor lehetséges, ha maradt még egy másik is.

Információ (I):

Itt nézhetjük meg a város nevét, az országot, a fő exportcikkét (Hauptexport) és a politikai állapotot (Pol. Zustand), ez utóbbi lehet stabil (stabil), nyugtalan (unruhen), zavargások (auftende) vagy háború (krieg).

Bank (pénzérme):

Ich brauche...: kölcsön felvétele, sajnos elég magas a kamat, úgy-

1869

hogy ezt az opciót csak végső esetben használjuk.

Ich möchte....: kölcsön visszafizetése.

Auf wiedersehen: kilépés.

A hajók

Ha az egyik hajónk információs kártyáját akarjuk lekérni, clickeljük a jobb gombbal a vitorlásra a térkép szélén (mintha mozogni akarnánk). A képernyő tetején láthatjuk a hajó nevét, alatta pedig a jelenlegi tartózkodási helyét, ill. hogy merre tart. A hajósziluettre clickelve tudunk vitorlásaink között lapozgatni, a Freier Laderaum mutatja, hogy még mennyi szabad rakterünk van, a Ladung mellett pedig a rakományunkat láthatjuk. A bal oldali kis pénzeszsák mellett láthatjuk, hogy mennyi pénz van a hajón. Lehetőleg minden hajónkon legyen 200-300, mivel a legénység csak akkor hajlandó dolgozni, ha pontosan megkapják a havi bérüket. A Zustand ikonnal részletes tájékoztatást kérhetünk hajónk épségéről, a Mannschafttal pedig a legénységet nézhetjük meg. A legénység szakképzettségét az E

melletti grafikon mutatja, a sapkás fickó pedig a morált. A morált általában a bér növelésével lehet javítani, de gyakran egyszerűbb az egész legénységet kirúgni és újat toborozni. A Kapitans Ordernél állíthatjuk be a parancsnok keménységét (Leicht, Mittel, Stark). Szigorú parancsoknál a hajó ugyan gyorsabban halad, viszont a kikötőkben néha a legénység föllázad és néhány napig nem hajlandó munkába állni. Az alsó grafikonon tudjuk a legénység bérért növelni vagy csökkenteni, o-ra állítva rúghatjuk ki embereinket. A Bez. mellett láthatjuk a jelenlegi bért, A Premie ikonnal pedig prémiumot oszthatunk.

Kereskedelem

A legnagyobb jövedelmet mindig a földrészek közötti kereskedelem hozza. Európából érdemes fegyvereket vinni a gyarmatokra, különösen oda, ahol a politikai helyzet zavaros. Ennek azonban megvan az a veszélye, hogy a kikötőkben kifosztanak, úgyhogy ilyen helyekre nem érdemes sok pénzzel menni. Fegyvert szállítva egy éppen hadban álló országba szintén sok pénzt szerezhetünk. Sajnos ilyenkor az ellenséges flotta sem tétlenkedik, így a csempészet gyakran azzal végződik, hogy néhány fregatt a tenger fenekére küldi hajónkat. Az útvonal kiválasztásánál mindig vegyük figyelembe, hogy a hajónk a nyílt tengereken és

óceánokon erősen rongálódik, valamint a túl nagy távolságok miatt is ráfizetésessé válhat az egész út. Komoly hasznot csak egy nagyobb kereskedelmi flottával szerezhethetünk, ezért folyamatosan bővítsük hajóparkunkat. Az év végére mindig legyen elegendő pénz az irodánkban az adó kifizetésére, különben cégünket elárverezik és mi koldusbotra jutunk. A megadott játékidő letelése után megjelenik a Hi-score tábla, majd kezdhetjük újra az egész kereskedősít.

Olyan komplex és élethű programmal, mint az 1869 eddig Amigán még nemigen találkoztam. Minden történelmi esemény benne van a játékban a krími háborútól kezdve egészen az ópiumháborúig. A kereskedelem fő iránya és a hajók típusai szintén folyamatosan változnak, így a program még hosszú idő után se válik unalmassá, monotonná. A grafika és a hang jól etalált és szinte minden képernyő animált, úgyhogy ezek után nem is ajánlhatok mást: ha még nincs meg a játék, feltétlenül szerezd meg.

T. J.

PC	AMIGA	Osszesen
GRAFIKA	98	95
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	92	

FANTASY rajongók figyelem!

Nemsokára megjelenik
a **BÍBORHOLD MAGAZIN**

- AD&D és más szerepjátékok
- Fantasy novellák
- számítógépes szerepjátékok
- játék levélben

DECEMBERTŐL BÍBORHOLD MAGAZIN

FANTASY CLUB

indul a Pataki Művelődési Központban
vasárnaponként 2-8-ig.

Fővárosi művelődési Házban
péntekenként 2-9-ig.

Mindenkit szeretettel várunk!

Keressétek WARGAME-t!

A Core Design ismét félelmeteset alakított az új szerzeményével, tuti sikervárományos az anyag. A bevezető rajzfilm teljesen lázbahozza az embert, megpillantva pedig az első helyszínt izgatót joyrángatás vesz erőt mindenkin.



Hajszá az ellopott rajzfilmért

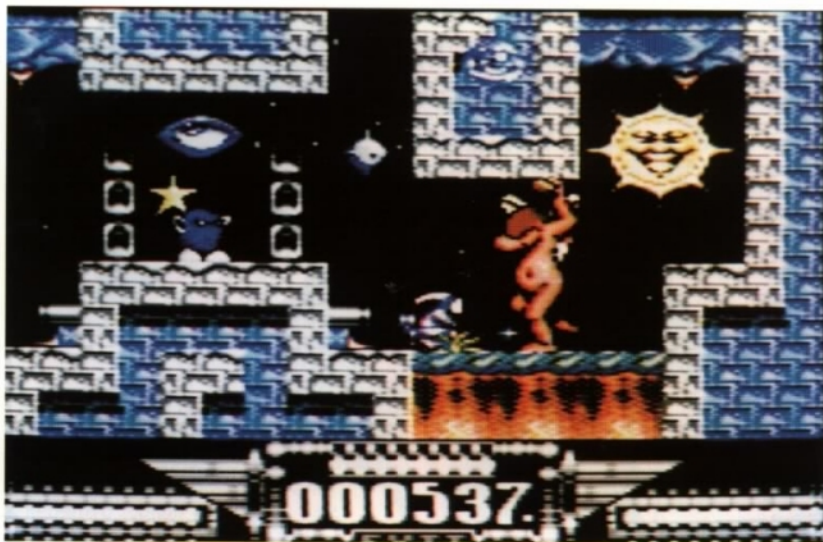
Premiere

Dióhéjban a story: Clutch Gamble, a Core Pictures filmvállalat vágója nagy bajba keveredett. Három, álmatlan éjszakkal tarkított dolgos nap után végre elkészül az új kasszasikerre számottartó film vágásával. Teljesen kimerülve álomra hajtja a fejét, és mikor reggel felébred, riadtan veszi észre, hogy a milliókat érő 6 tekercs szórén-száján eltűnt. Mi lesz a ma esti premieren? Garantált a blamázs, ha nem kerülnek elő a pozitívok. Clutch őrült hajszába kezd, hogy visszaszerezze őket a rivális filmgyártó vállalatától, a Grumbling Pictures-től. Hat külön-

böző színhelyen (valójában forgatások színhelyei mögött) ugrabugráhatunk a tekercsekért. A színhelyek a következők: Western, Black & White, Horror, Cartoon, Sci-fi, Fantasy. Minden pálya egyénileg kidolgozott, más és más elől kell ugrálni, máshogy kell megoldani a talányos helyzeteket, azaz minden helyszínek sajátos hangulata van. Ezt csak fokozza a remekbe szabott zenei aláfestés, és grafikai gégek (a hajlobogás-efekt nagyon király). Ami az alapötletet illeti, nem egy Oscar-díjas, de kit érdekel? A fő az, hogy egy jót hülyéskedhetünk.

A
M
I
G
A





A Flair programozói valószínűleg a Code Masters babérajára pályáztak, mikor megalkották Demon Blues című játékukat. A főhős aranyos, nagyfülű kis lény, ellenfelei tuskés labdák, repülő szerzetek és üldögélő kis ördögfajzatok tömege. Elég bosszantó, mikor hősünk ki sem látszik közülük, ráadásul szinte fegyvertelennek számít, a körülötte keringő kis csillagtól eltekintve, mely akkor osztja halálos csapásait, ha hozzáér valamihez. Ez sajnos elég

KALANDOK AZ ALVILÁGBAN

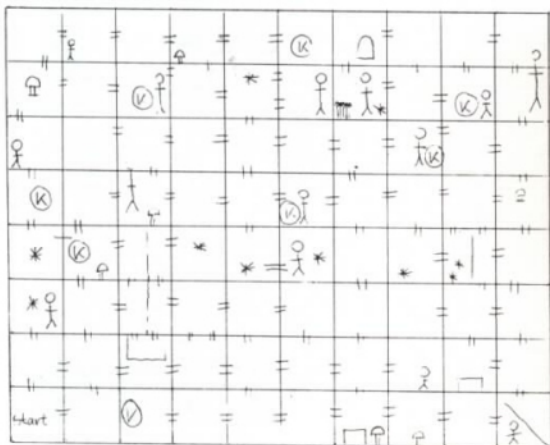
DEMON BLUES

kevés, ha figyelembe vesszük, hogy nyolcvan helyszínen ügyködünk egy életünkkel.

A kis kék démónnak össze kell gyűtenie nyolc kulcsot az alvilág termeiben. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, nem csak a csillagra, de sok türelemre is szükség van. A termekben álldogáló dús idomú hölgyeket nem tudjuk eltenni az útból, másik oldalról kell őket megközelítenünk. A tuskéket lehetőleg kerüljük, ha futunk gyorsan átjuthatunk rajtuk (tűz+jobbra/balra). A gombokat felugrásnál használhatjuk. Néhány helyen át tudunk sétálni a falon, máshol pedig csak nagyon körülmenyesen juthatunk tovább.

Ha megszereztük az összes kulcsot, sétáljunk el a legfelső szintre, a térképen ablakkal jelölt terembe, és már teljesítettük is cseppet sem könnyű feladatunkat. P.P.Q.

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88	Összesen 83
ZENE	69	
JÁTSZHATÓSÁG	53	



The Kindred

POLICE

QUEST

Az első nap

A legutóbbi Bains-hancúrunk után. Ismét a szürke hétköznapokba csöppenünk. Így kezdődik ez a mai nap is a Lytton Police közlekedésrendészeti osztályán. A szoba szemközti végében találjuk saját íróasztalunkat, a rajta levő kosárkában a nekünk szánt üzeneteket. Vegyük ki belőle a cédulát, amiből megtudjuk, hogy előadásunk van ma az aulában. Következő utunk tehát a levelezőbe vezessen, ahol az előadást tartjuk néhány rendőrnövendék számára. Nézzük meg a mai lecke anyagát a katedra oldalán, s tartsuk meg az órát, utána menjünk vissza az irodánkba, s Pat Morales kollégánkat rázzuk le (Sustained), majd menjünk le az első emeletre, vegyük ki a beépített szekrényből a jelzőtűz-rakétákat és az elemeket. Lépjünk be a szemben lévő mosdóba, keressük meg a szekrényünket s nyissuk ki (776), majd szedjük fel a benne található dolgokat: a gumibotot, a naplónkat és az elemilámpát. Az inventoryba rakjuk az elemeket a lámpába, s térjünk vissza irodánkba, ahol újabb cédula fogad: mágneskártya igénylőlap a számítógépünkhez. Új szerzeményünkkel liftezzünk fel a harmadik emeletre, a technikushoz, akinek leadjuk a papírt, és így mágneskártyához jutunk. Most várjunk egy-két percet, s a technikus feljelentést kap telefonon egy bolondról az Aspen Falls parkóvezetőben – természetesen ez lesz első munkánk a nap folyamán. (Ha esetleg sehogyse akar na jönni a telefon, ugorjunk le kipróbálni a számítógépünket, s utána jöjünk vissza). Irány a garázs, s szálljunk be a járókocsiba, s irány az Aspen Falls (Id.:térkép). Néhány szó a vezetésről: először indítsuk be a slusszkulccsal az autót, mire megjelenik egy kis ablakban rendőrautónk felülről. Kapcsoljuk be az irányjelzőt, amire egy kis radarképernyő jelenik meg egy másik ablakban, amiben a villogó pont mi vagyunk. Az autós ablakba lépve a kurzor előre (gyorsítás), hátra (lassítás), jobbra, balra nyilakká alakul, e módon irányíthatjuk autónkat. Miután megérkeztünk, elegyedjünk szoba a piknikezőkkel, akiktől megtudhatunk a bolondról egyet s más. Induljunk jobbra, a folyó felé, s próbálkozzunk szép szóval, aminek az lesz az eredménye, hogy a jelvényünket leszakítja a bolond, s a vízbe dobja. Nemsokára ő maga is bemegy a vízbe, s mi ez idő alatt vegyük ki a parton maradt ruhájából a kulcsát és az igazolvá-

III.

nyát. Dobjuk be a kulcscsomóját a vízbe, mire méregbe gurul és kijön a vízből, majd ránk támad. Most gyorsan lépjünk be az inventoryba, s vegyük kézbe a gumibotot, s clickeljünk vele Sonnyra, mire védekező állásba helyezkedik, s az erőszakoskodó bolondot ártalmatlanná teszi. Rakjuk az immár fekvő emberre a bilincset, s cipeljük be a kocsinkba. Irány a rendőrség. Pisztolyunkat rakjuk be a tárolóba (olyan mint egy postaláda), mert különben megbüntetnek, s második alkalommal el is kobozzák, s tegyük el a megőrző kulcsát. Így sétáljunk be a garázból nyíló zárkába (az ajtó infrás), s adjuk le az órnek az igazolványát, majd kutassuk át a bolondot, s a nála levő kést úgyszintén adjuk le a börtönőrnek. Ezen óvintézkedések után nyissuk ki a börtön aajtáját, s az őr kérdésére, hogy milyen bűncsoportba tartozik a bolond, írjuk be a következőt: 05150. Szálljunk vissza az autónkba, és irány az autópálya, ahol Morales leállított egy autót. Beszéljünk a kocsiban ülő nőhöz, majd Moraleshez, s a szolgálati rendszabály értelmében ne tartóztassuk le a vezetőt, bármennyire is szeretné Pat, mert csak problémánk származhat belőle. Ülünk vissza a járókocsinkba, s autózunk fel-

Bár nem tartozik már a legújabb stuffok közé sem Amigán, sem PC-n, azért megérdemli, hogy szóljunk róla néhány szót a „komoly” Sierrák közé tartozó Police Quest 3-ról. Sokaknak talán azért nem okozott sok örömet (s már le is formázták), mert esetleg, véletlenül elvesztették a hozzá tartozó térképet és kódokat, ami nélkül bizony játszhatatlan. Akik a teljes leírás nélkül szeretnék végigjártatni, azok csak a térképet nézzék és azt a néhány számot, amit a leírásban olvashatnak. Aki gyors „rendőrszűzre” vágyik, annak szánom ezt a rövid (?) leírást. Vágjunk a közepébe!

az autópályán. Néhány érdekes autóval fogunk találkozni: a feketét lehetőleg ne állítsuk le, mert egy kábítószernyomozó. Utunk során találkozunk egy fehér Mercedesszel, amely túllépte a megengedett sebességkorlátokat, és egy öreg Dodgeval, aki feltartja a forgalmat. Mindkét esetben a következő az eljárás: jegyezzük fel hány órákor szállunk ki a járókocsiból, majd beszéljünk az őrgekhez, s kérjük el az igazolványukat, olvassuk le a rendszámait, s üljünk vissza a kocsinkba, ahol az igazolványt tegyük a számítógép kártyanyílásába, s clickeljünk a FORM 900-ra. Itt ki kell tölteni a papírt, amin a szabálysértésre vonatkozó adatok állnak, a sebesség-túllépés esetén 22349, a túl lassú hajtáskor pedig 21654. A papírt és az igazolványt adjuk vissza a sofőrnek, majd szálljunk vissza járművünkbe. Fontos tudnivaló, hogy lehetőleg mindig a forgalommal szemben közelítsük meg az autót, mert különben hamar elhullunk. Legvégül egy ittas vezetővel hoz össze a sors: szállítsuk ki a kocsiból, majd végezzünk el rajta egy tesztet: mozgassuk az ujjunkat a szeme előtt, aminek az lesz az eredménye, hogy elhanyagja magát (egy kicsi ránk is jut belőle). Következő teendők már csak a bilincs felkapcsolása a palíra, s irány a zárka! A bolondhoz hasonló módon járunk el, de most 23152 csoportba tartozik a férfi. Miután bekerült a börtönbe, egy kis köz-



FOTÓ: PC

játékot láthatunk: feleségünket megtámadják amint elhagyja a munkahelyét, és leszúrják... Ülünk autóbá, s a rádióüzenet tájékoztat egy gyilkosság helyéről, ami a központban történt (Mall). A mentőautó még ott van, amikor Bonds odaér, s megpillantja a hordágyon feleségét. Bonds elküldi a helyszínre érkezett újságírókat, aki azért átadja a névjegykártyáját. Miután ismét visszatérünk a tett színhelyére, vegyük kézbe az elemiámpánkat, és keressük meg feleségünk kocsija alatt a leszakadt medált, és jegyezzük meg a rajta található számot, ami passzol a feleségünk kezében talált lánchoz. Ülünk be a kocsinkba, s guruljunk haza a fásasztó éjszaka után.

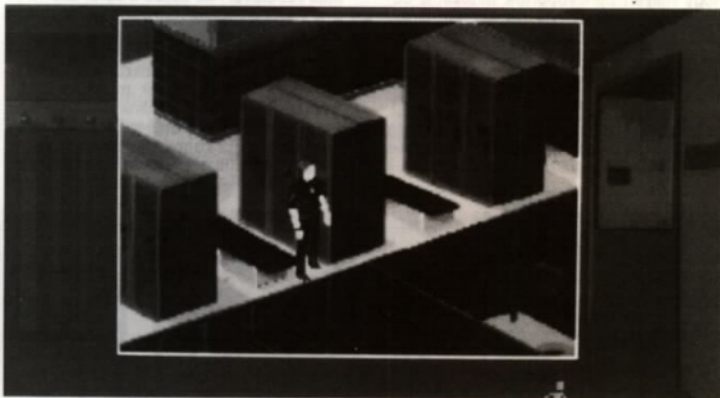
A második nap

Másnap délben telefonál a főnökünk, hogy egy órára a bűnügyi osztályon kell lennünk. Miután Sonny elkészült, vegyük fel a szekrényből a zenedobozt, majd menjünk be a rendőrségre, s adjuk le a medált és a láncot a garázsból nyíló kis ajtó mögötti szobában (a sorolási szám 199144), s menjünk fel irodánkba (ne felejtjük el, ma már a bűnügyi osztályon dolgozunk). Hívjuk fel a tegnapi elküldött újságírókat, tájékoztassuk a gyilkosság körülményeiről. Kapcsoljuk be a számítógépünket, s lépünk be a Serial# pontba, adjuk be a medálán található számot (09987), s kérjük le az áldozat adatait (199124). Erre érdekes dolgok derülnek ki: egy volt katonára meggyilkolásakor lopták el, akit ugyanolyan késsel öltek meg mint amilyenvel megszárták a feleségünket, s a halottba vajt sáttáncsillag miatt kultikus gyilkosság-nak minősítették. Jegyezzük fel az elkövetés helyét, ami még a továbbiakban fontos támpont lesz. Ha megvagyunk ezekkel, ülünk autóbá s menjünk el a kórházba. Vegyünk egy rózsát a virágosnál, kérdezzük meg a nővért, hányas szobában fekszik a feleségünk. Liftezzünk fel, rakjuk a zene-



A negyedik nap

Legelőször menjünk fel a harmadik emeletre, s vegyük ki a technikus melletti fiókból a rádiós irányjelzőt. Térjünk vissza a garázsba, s a járórkocsinkba ülve nyissuk ki a kesztyűtartót, s vegyük magunkhoz a nyilvántartási lapot, amin az általunk megbüntetett emberek adatai vannak feltüntetve. Szálljunk át a fehér kocsiba, s induljunk el a bíróságra (court). Szálljunk ki a kocsinkból, majd lépünk be a bíróság épületébe, válaszoljunk az itt jelenlévő urak kérdéseire, majd adjuk át a lapot az ügyvédnek, s máris megnyertük a pert. Visszafelé a rendőrségre Pat-et vigyünk a Mall-ba. Amikor kiszáll, a táskáját bent felejtje az autóbán. Gyorsan szedjük le róla a kulcscsomót, szálljunk ki, majd vigyünk el a bal oldalon lévő kulcsmásolóhoz, s másoltsassuk le. Siessünk vissza a kocsinkba, s rakjuk vissza a kulcsokat a helyére, s induljunk vissza a rendőrségre. A rendőrségen egy gyilkosság bejelentése fogad: jegyezzük meg a címet, ugorjunk autókba, kapcsoljuk be a szirénát, s robgjunk a tett színhelyére. Egy elhagyatott utcácskában egy kuka és egy félig összetört kocsi fogad. A helyszínen várakozó rendőr közli velünk a gyilkosság adatait, majd elküldi a nézelődőket, s munkánkra enged. Pat néhány fotót készít a hullárol, aki a kukában található, majd miénk a terep. Szedjük ki a csomagtartókban lévő aktatászkából a nejlonzacskókat, a fogvájót és a kaparókát. Ugorjunk be a kukába a hulla mellé, s kutassuk át: az áldozat Andrew



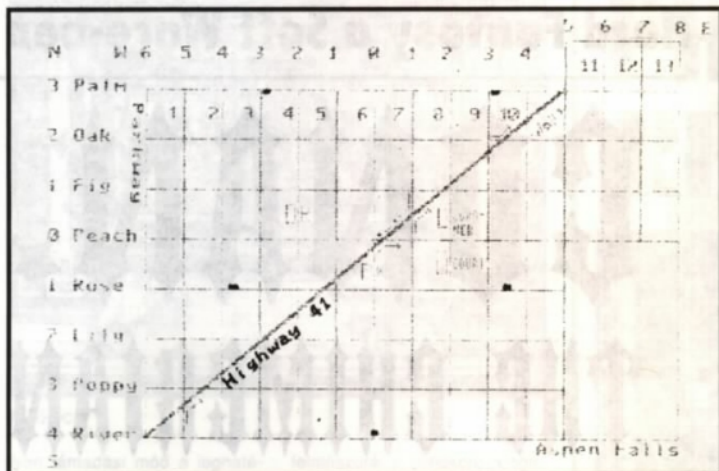
FOTÓ: PC

dobozt és a rózsát Marie mellé, majd távozzunk.

A harmadik nap

A kosárkánkban egy üzenet fogad: Carla, a csöves ott volt a gyilkosság éjszakáján a Mall-ban... Jegyezzük fel a címet és hajtssuk oda. Carlanak mutassuk fel az igazolványunkat, hogy szóba álljon velünk, majd kérésére a bilincsel csatoljuk a kosárját, amiben a vackai vannak a csövhöz. Térjünk vissza irodánkba, s adjuk oda

munkatársunk ebédjét Carlanak, hogy hajlandó legyen beszélni. Elmondja, hogy fel tudná ismerni a gyilkosok egyikét, ha fantomképeket mutatnánk. Kapcsoljuk be a számítógépet, s válasszuk a Tools pontot, majd a Drawingot. Addig állitgassuk a szemek, haj, száj formáját, helyét, hogy mindegyik arc részére ...looks ok-ot mondjon Carla. Ezután válasszuk a search pontot, mire az arcképet azonosítja a computer Bains úrral... Vigyük „haza” Carlat, s Pat-et vigyük még be a Mall-ba telefonálni.



Dent. Emeljük fel hasán a ruhát, mire előtűnik egy sátáncsillag, amit egy késsel a bőrére vajtak. Vegyük kézbe jegyzetfüzetünket, s jegyezzük le a gyilkosság körülményeit (click a hullán), majd kaparjunk ki bőrmintát a körmei alól egy fogvájóval (toothpicks). Ismét szabad levegőn, adjuk oda az igazolványt a halottkémnek. Vizsgáljuk meg az összetört kocsni hátsó részét, s kaparjunk le róla festékmintákat. Rakjuk vissza a cuccokat az aktatáskába, majd irány a rendőrség. Adjuk le a festékmintát az analízálóba, majd térjünk vissza az irodánkba, ahol egy üzenet fogad dr. Wagnertól: a feleségünk állapotáról szeretne beszélni velünk. Autózzunk el a kórházba, menjünk fel Mariehez, majd hallgassuk végig Wagner doktor szakvéleményét feleségünk állapotáról, mely nem éppen rózsás. Miután elhagyta a szobát nézzük meg feleségünk beteglapját, amin az ajánlott infúziódozis van feltüntetve. Nézzük meg a műszer által mutatott értéket, ami sokkal több, mint a reális. Hívjuk az ápolót a piros gombbal, mire az behívja Wagner doktort. A doktor igencsak szegyeilli magát, de végül beállítja jól a dózist, és Marie szívdobogása normalizálódik.

Az ötödik nap

A rendőrségre érve főnökünkötől megtudjuk, hogy üzenet vár a computerünkön az Andrew Dent féle gyilkossággal kapcsolatban. Bekapcsolva a gépünket kérjük le a 199145-ös számot, s máris olvashatjuk, az új fejleményeket: a festékmintákat sikerült beazonosítani: egy 76-os aranyszínű Ford-éval. Vegyük fel a telefont, s adjuk le a körözési parancsot az autóra (dispach). Mivel semmi üzenet nincs számunkra, üljünk vissza a számítógép elé, s lépünk a Tools pont alatti City map-pontra. Ha az eddigi gyilkosságok helyét ponttal kijelöljük a térképen egy ótágú csillag pontjai tűnnek fel (segítségképpen kis pontok jelzik ezeket a helyeket a mellékelt térképen). Ha megvagyunk ezzel, kössük össze a pontokat vonalakkal. Ez igen nehéz feladat, ha nem fogadjuk el a computer (nem ír ki semmit), húzzunk meg újra a vonalakat, amíg nem jelzi szöveggel a számítógép, hogy sikerült felfedezni egy összefüggést a gyilkossági pontok között. Miután végeztünk, nézzük meg a mögöttünk lógó falújságon a híreket, amiből megtudhatjuk, hogy a nőknek hol

nap pszichikai teszt lesz. Keressük fel a pszichológus szobáját, s olvassuk el Morales aktáját. Tudomásunkra jut, hogy többször sikasztotta el a büntények bizonyítékait (szép kis munkatárs). A garázsban vegyük ki a tartóból fegyverünket, majd üljünk kocsiba, s máris egy rádióüzenet fogad: megtalálták a keresett autót a Saloon-ban. Jegyezzük fel a pontos címet, s hajtunk oda. Miután kiszállunk vegyük kézbe az irányjelzőt, s szereljük az itt álldigáló kocsi aljára. Vegyünk egy nagy levegőt, és lépünk be a bárba. Kérdezzük végig az itt tartózkodókat, hogy nem az övök-e a kocsni, de mindig tagadó választ kapunk. Amikor megjelenik Bains álljunk készenlétbe: amikor a biliárdasztalról felénk emeli a tekintetét, szegezzük rá fegyverünket. Ha mindent jó ütemben hajtottunk végre, Bains elmene-kül a WC-n keresztül. Fussunk autónkhoz, s indítsunk. A radaron egy fehér fény jelzi Bains útját, hatalmas tempóban. A pont nemsokára megáll az autópályán: Bains összetört. Hajtunk oda, rakjuk ki az úttestre a jelzőfényeket, majd vessünk egy pillantást a szerencsétlenül járt úgére: meghalt. Szedjük ki a slusszkulcsot, s nyissuk fel az autó csomagtartóját: néhány zacskó kokain gurul ki belőle, amire Pat, mint a villám lecsap. Beszéljünk a helyszínre érkezett halottkémnel, majd irány a rendőrség. Várjuk meg amíg egyedül leszünk irodánkban, s akkor nyissuk ki Pat fiókját az álkulccsal, s olvassuk le a benne levő papírról a számot. Esetleg belekukkanthatunk számítógépünk adatállományába is, de a mai napra nincs több dolgonk, csak beugorni még feleségünkhöz a kórházba, s jó éjszakát kívánni neki.

A hatodik nap

Felérve irodánkba, beszéljünk Moraleshez, majd menjünk be a férfi WC-be, ahol végre van papír. Egy régi trükköt kell alkalmaznunk: rakjuk be a papírt a WC-be, s húzzuk le... Kijöve az illemhelyiségből említsük meg a takarítónak, hogy valami gikszer van a WC-vel, mire ő elhúzza a csíkot. Osonjunk be a nőibe, keressük meg Morales szekrényét, s máris néhány ismerős csomagot látunk: a kokainzacskók. Jegyezzük le a felfedezésünket a noteszünkbe, majd irány a második. Irodánkban egy „meghívó” fogad a halottkémhez, ahova induljunk késedelem nélkül. Lépünk be a

szobába, s emeljük fel a borítékot az asztalról, ami érdekes dolgokat rejt: egy sátánista könyvet, egy kultikus gyűrűt. Nemsokára belép Leon, a halottkém. Nekünk ad egy újságkivágást, amiben saját arcképünk látható egy sátáncsillag közepében. Leon taglalja még a halál okát, körülményeit, és megmondja Bains címét stb., miközben józú-en fogyasztja a reggelijét (furcsa gusztsz...). Atadja még feleségünk nyakláncát, amit az áldozatnál talált. Ugorjunk fel Mariehez, s tegyük a nyakába a láncát, aminek hatására végre kinyílt a szemét. Ismét a kocsinkba ülve egy tüzestéről tájékoztat a rádió: a cím megegyezik Leon által megadottal. Robogjunk oda, majd érdeklődjünk a tűz okáról a parancsnoknál. Sajnos semmi ötlete sincs... miután eloltották a lángokat, lépünk be, s keressük mega hamu alatt a fényképet, amin a Bains testvérek láthatók. A fotó jó támpont a jövőre nézve: leolvasható róla egy cím, s hogy a testvérek közül az egyik katona volt. A következő szobában íjlesztő kép fogad: egy sátáncsillag, öt csúcsában gyertyákkal. Ugorjunk vissza a felszerelésünkért (csomagtartó), és vegyünk mintát az itt lévő haj és vérmaradványokból. Visszaszállva autónkba, vegyük célba a Mall-t, s menjünk be a katonai toborzóba. Igazoljuk magunkat, majd adjuk át a talált fotót az ezredesnek, aki készségesen kinyomtatja Jessie adatait. Vegyük magunkhoz a nyomtatványt, s siessünk a rendőrségre, a második lépő pszichológushoz, s adjuk át neki elemzésre az imént szerzett anyagot. Miután analizálja, milyen karakterrel állunk szemben (nem volt nehéz kitalálni), menjünk a fotón látott címre, a bűnbarlangba. Kiszállva autónkból, kopogtassunk a pán-célajtón, amire valami mozdolódást látunk, de semmi nem történik. A lépcsővel lehetőleg ne kísérletezzünk, úgys csak leszakad alattunk. Autózzunk a bíróságra, s leadva az illetékesnek az újságkivágást, a gyűrűt, a könyvet és a fotót egy házkutatási parancsot jutunk. Térjünk vissza a büntanyára, ahol hiába lobogtatjuk boldogan a parancsot, semmi eredménye. Menjünk vissza a bírósághoz, aki unszolásunkra egy páncélozott járművet bocsát rendelkezésünkre. A pontmániások ugorjanak be a rendőrségre, és adják be nyilvántartásba a bizonyítékokat. Visszatérve a végső célpontozhoz, vegyük kézbe hűsleges segítőket, a 9 kal. Berettát, és álljunk az ajtó mellé. Miután a páncélauto rendezen elvégezte munkáját, összeszedve minden bátorságunkat lépünk a házba. Hidegvérrel loccsantsuk szét a divány mögött ránk-támadó fickó koponyáját. A társával nem lesz semmi gond, megadja magát. Verjük bilincsbe, majd adjuk át a közben megérkezett rendőrnök (jókor jön...). Vegyük fel a TV távirányítóját, de ne bámoljuk a CNN adatait, inkább nyomjuk mega 8-s gombot, mire a kandalló mögött megnyílik egy titkos ajtó. Lépünk be, de ne veszítsük el a fejünknek, üdvözöljük néhány golyóval a bódónok mögül kiugró fickót. Az asztalon megpillantjuk a kokain pártját, belép Morales, és micsoda meglepetés (bár már sejt-hető volt) pisztolyt szegez ránk! Semmi pánik, jönnék a nehéz fiúk, s ártalmatlan-naszk a bűnbanda utolsó tagját is. Most már nincs más dolgonk, mint vidáman végignézni egy hamisítatlan amerikai stílusú befejezést... és várnai a 4. részt.

Koronczai Gáspár

PC	AMIGA	AVA
GRAFIKA	93	Osszesen 92
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

Hard Fantasy a Soft Ware-ben

Ki ne ismerné Conant, Howard rettenthetetlen hősét, a hosszú hajú, mindent legyőző izomgyú barbárt? A nagy népszerűség ellenére eddig nem nagyon jelentek meg számítógépes játékok, amelyeknek ő lett volna a főszereplője – talán jogdíj problémák miatt. A Spirit of the Excalibur c. játék készítői most végre rászánták magukat, hogy egy hasonló stílusú veredős-kalandjátékban végre a komputer képernyőjén is életre keltsék a hard fantasy leg híresebb alakját.

CONANT THE CHIMERIAN

Conan, az igazság bajnoka, a gonosz zsarnokok és sötét mágusok pusztítója ezúttal is méltó feladatot kap: a világ meghódítására és rabszolgasorsba döntésére törekvő istenkirályt, Toth Amont kell elpusztítani. A dolog persze nem egyszerű, először a főpap talpnyalóival kell kezdenünk, és minden különlegesebb ellenfél elpusztítása válogatott varázstárgyakat igényel.

Az irányítás egyszerű: a térképen a jobb oldali felső ikonra clickelve mozoghatunk, a városban arra a helyre clickelve, ahová menni akarunk. A jobb oldali középső ikon mutatja tulajdonságainkat: életerő (stamina), védelem (defense), fegyver szakértelemünk (chop, swing, thrust), és lopakodásunk (stealth). Mindez némi szerepjáték-ízt kölcsönözve a dolognak. A fegyver szakértelemek közül kezdetben csak a swing van meg, a fegyvermesternél szerezhetünk újakat és itt fejleszthetjük tovább őket. A többi tulajdonság akkor fejlődik, ha teljesítünk egy küldetést. A jobb oldali alsó ikonnal az inventort kérhetjük le. A képernyő tetején a kék gomb a SAVE/LOAD/QUIT menü. Egyszerre ugyan csak egy mentett állásunk lehet, de aki valamennyire is járatos a DOS-ban, könnyedén csinálhat több mentett állást az eredeti SAVE file átnevezésével.

MOZGÁS A VÁROSBAN

Shadizar városa hatalmas, vagy legalábbis nagyon nehéz benne tájékozódni. Térképezni is kemény feladat, de szerencsére kaphatunk részleteiről térképet. Ha van már teleport

varázslatunk, azt használva kirajzolja a program a környezetünket piciben. Ha ezután a térképen kívülré clickelünk, a teleport megmarad, használhatjuk később újból. Föld alatt a *gem of sight* használható hasonlóképpen. Rögtön a játék elején eligazítást kapunk, hogy melyik kocsmát (Wild Boar) keressük. Ez valahol a város északnyugati csücskében van, aránylag könnyen meg lehet találni. Itt kapjuk az első nagy feladatot, és minden további, ha az előzőt teljesítettük. Ezen kívül kaphatunk mellékfeladatokat a templomokban (hozzuk vissza a *gem of sight*-ot, a *staff of power*-t). Ha ezeket megszerezzük, erős varázstárgyakhoz jutunk, ha vissza is visszük őket, sok pénzhez (amiért jó kardot lehet venni). A különböző épületekbe természetesen az ajtón keresztül tudunk bemenni. Vannak kulcsra zárt ajtók, ezeket akkor tudjuk kinyitni, ha már bevásároltunk a kulcskészítőnél. A tájékozódás térképezés nélkül is megoldható, úgy, mint minden játékban: ha elég sokat barangolunk Shadizarban, előbb-utóbb kiismerjük magunkat térkép nélkül is. Érdemes minden épületbe bemenni, és arról mindenképpen jegyzetet készíteni, hogy körülbelül mi hol található. Majdnem minden boltból (fegyver, kulcs, vegyes, varázslat, ékszer) több található, különbség csak az árakban van! Hasznos infót nyerhetünk ezek hollétéről, ha a járólókkal társalunk. Ha egy lakóházba betévedünk fosztogathatunk is. Minden tárgyra érdemes ráclickelni, amelyek felvilán, abban lehet hogy lesz pénz, drágakő vagy valamilyen varázssital. Ha már valaki fosztogatja a házat, és azt lecsapjuk, akkor biztosan



FOTÓ: PC

találni fogunk valamit. Van olyan ház, ahonnan lépcső vezet a tetőre más helyeken a szőnyeg alatt lejárót vezet a föld alá.

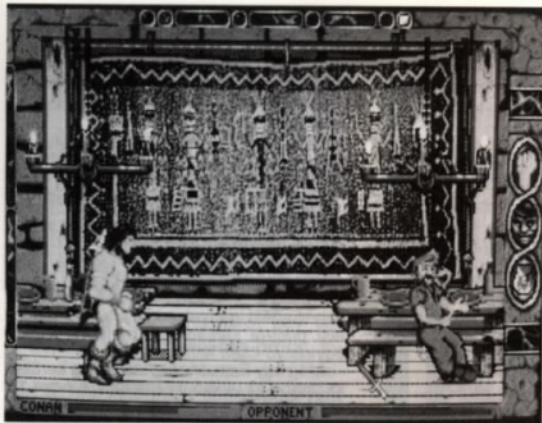
PÉNZ

A játékban komoly szerepe van a pénznek. Kezdetben csekély vagyonunkat a házak fosztogatásával szaporítjuk. Nem igazán Conan-hoz illő, de én nem találtam jobb módszert. A szerzett tárgyakat (drágakövek, varázssitalok) érdemes a legközelebbi boltban eladni. A küldetések során jónéhány tárgyat szerezhetünk, amelyeket szintén megvesznek a boltok. A templomok által kért tárgyakért rengeteg pénzt fizetnek, de nem biztos, hogy érdemes őket visszavinni. A pénzüket kezdetben mindenképpen a fegyvermesternél költjük el (a Wild Boar-tól délre lakik). Rögtön érdemes megvenni a *thrust* szakértelemet, és azt fejleszteni, mert sokkal hatékonyabb a *swing*-nél. Amikor már elég sok pénzem

volt, és a fegyver szakértelemet alaposan felpumpáltam, én egy varázskardot vettem (Enchanted Sword). Egy szörny max. 1-2 dőfés volt ezután. A varázssitalok közül csak a White Lotus bizonyult hasznosnak, amely visszatölti az életerőt max-ba, de ilyet sem érdemes venni, mert elég sokat lehet találni.

HARC

Ahányszor egy rosszindulatú egyénnel vagy szörnyvel akadunk kössze, a kép átvált kinyitott oldalnézetbe, és meg kell vívniuk az ellenféllel. A le nyíllal vesszük elő ill. rakjuk el a kardot, a fel nyíllal használjuk. Ezen kívül még a bal-jobb nyíllal lavírozhatunk – nem sok lehetőség. Következésképp a harc általában abból áll, hogy az ember előkapja a kardot, aztán nyomkodja a fel nyíllal, mint az őrit. Ha jók a tulajdonságaink úgyis nyerünk. Minden ellenfélre meg van határozva, hogy mi



FOTÓ: PC

lyen támadási mód a leghatékonyabb (chop, swing, thrust). Az 1-3 gombokkal válthatunk. A leölt ellenfélre clickelve átvizsgálhatjuk, hogy van-e nála valami.

KÜLDETÉSEK

Első feladatunk, hogy a város nagyhatalmú kígyó-kultuszának, a Set vallásának szent állatát elpusztítsuk. A kocsmárostól rögtön kapunk egy térképet, amely alapján eljutunk egy másik fickóhoz, a város északi, középső részén. A hátsó kijáraton távozva, dél felé a legalsó házban fogad minket a sebesült céhfőnök. Mögötte, a szőnyeg alatt van a labirintus bejárata. Ide már fátylával megrakodva kell jönni (kapható a vegyesboltban). A labirintusban az első ajtó mögött megtalálható a Snake Sword, amely a szent állat elpusztításához szükséges. Észak felé kimászva a labirintusból, szobáról szobára verekedhetjük magunkat előre a cél felé. A kígyó fészke az egyik szobor alatt van. Felapritva a kígyót (kell a *thrust* képesség!), teljesítettük az első feladatot. A nagy térképen kapunk egy kriptát, ez a második feladat. Csak úgy érdemes ide elindulni, ha megszereztük a Ruby Amulettet. A tárgyat rejtő földalatti labirintus egyik bejárata a piactértől északkeletre, egy piros tetejű házban van, a szőnyeg alatt. A zöld nyílal jelölt folyosó egyik szobájában fogjuk megtalálni. A kriptában az élőholt király elpusztítása igen egyszerű, csak az amulettet kell használnunk, és máris megvan a kért korona. A harmadik feladat hőlgymentés, egy dzsungel-piramisban. Nem szabad a démon közelébe menni, hanem fel kell aprítani az összes fickót a környéken. Akkor a démon odajön hozzánk, és leverhetjük. A piramisban, ha

felmászunk a liánokon, rengeteg tárgyat lehet találni. A negyedik feladat Toth Amon jobbkézének, az elvetemült zamboula-i papnak az elpusztítása. A labirintusnak már a bejárata is titkos, oda kell clickelnünk Zamboula külső falán, ahol a három fej van. A többszintes labirintusrendszer borzasztóan bonyolult, csapdákkal, szörnyekkel teli. Itt már nem lehet boldogulni térképezés nélkül. Sajnos, a „staff in hole opens pit” megfejtésére nem jöttem rá, így nem tudtam legyőzni a láthatatlanná váló papot. Ha esetleg valaki továbbjutott, szívesen várom a tippetek...

SZUBJEKTÍV

A játék hatalmas mennyiségű (és nagyon jó) grafikát tartalmaz. A koncepció, a játék is jó lenne, ha a feladatot hozzáértő programozókra bízta volna. Az állandó töltögetés miatt a játék Amigán már eleve élvezhetetlen, ha nincs winchesterünk. A figuránk gyakran beragad a falba (főleg a labirintusban), így vissza kell töltenünk az előző állást. Ahányszor bemegyünk egy ajtón és kijövünk, a szörnyek újratermelődnék. A sztori egyébként jó, de hát mindenki tudja, hogy van ez – sok játék után az apró bosszúságok olyan nagyra nőnek, hogy már a játszhatóságot veszélyeztetik. A PC verziót azért minden fantasy és kalandjáték-rajongónak tudom ajánlani.

Mike Murphy

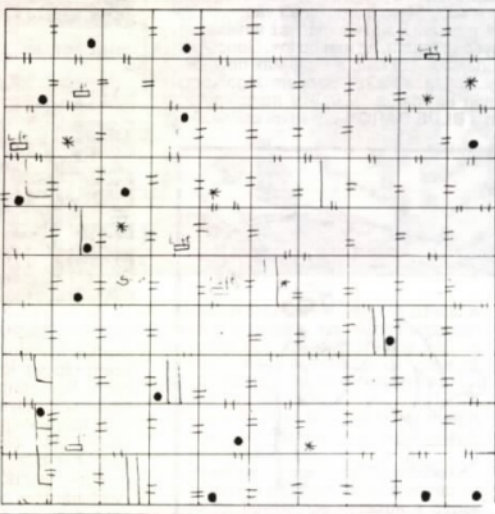
PC	AMIGA	
GRAFIKA	88	Összesen
ZENE	60	72
JÁTSZHATÓSÁG	65	

PHARAO'S REVENGE



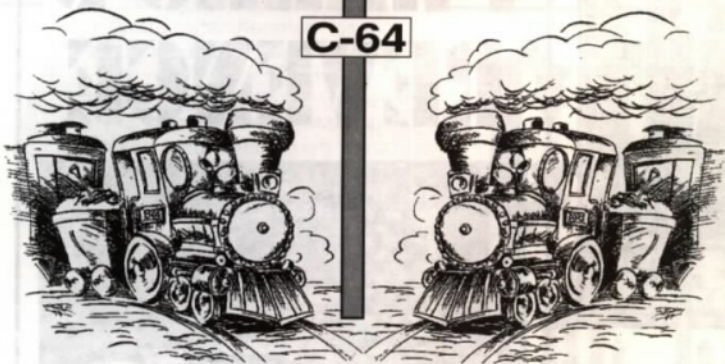
Jártál már a fáraók birodalmában? Ha nem, próbáld ki ügyességedet a Pharaoh's Revenge című játékban. Minden megtalálható benne, ami egy ilyen kalandhoz kell. Múmiák, kígyók, csapdák, liftek és ha ez még nem lenne elég, feladványokat is meg kell oldanod. Ezeket az elszórtan található tászkából (?) veheted elő. A kockákat úgy kell forgatnod, hogy az ábrák legyenek felül és a fejeiket eltünteted. Csak az érvényes, amelyik táskát nyit-

va marad. Ha végképp nem boldogulsz, a Space billentyű lenyomására újból folytathatod utadat. A köteleken csak akkor tudsz tovább mászni, a Tűz gomb megnyomásával, ha az emberke keze a kötélhez ér. Ha rosszkor nyomod, kezdedhet a mászást előlőrl. Remélem a térkép segítségével könnyebben el fogsz igazodni a száz szobát tartalmazó piramisban úgy, hogy nem ér utol végzetted, a „Fáraó Átka”...
FOTÓ: C-64 P.P.Q.



ÉRKEZÉSI OLDAL

C-64



Volt egyszer, kétszer, ötször, tizszer egy TV-foci. Az elsősben két pálcikát mozgatunk egy széles rés előtt, egy nagyobacska bogtyót üldözve. Mindez persze fekete-fehérben. Mára sok minden megváltozott, csak egyvalami a régi: az alapötlet. A 92-es tévéfoci neve SMASH OUT, színei a szivárvány összes színében pompáznak, az ütők formatervezettek, a pályán úrhajók húznak el nehezítésképpen, minden izeg-mozog. Az ütőnkkel tudunk előre-hátra is járkalni a gól belsővére érdekében. A röpködő tárgyakon a legváratlánabb irányba pattan meg a labda. Azt hiszem, máris túl sok szót vesztettem a játékra, tehát térjünk át egy másikra.

A TOKI esetében valami a régi időkre emlékeztet. Azt hiszem a játék színvonalát röppentett vissza 1984-be. Hiába jelent meg a TOKI a kilencvenes években egyre népszerűbb adathordozón (cartridge-on), ez még nem biztosíték a sikerre. Ahhoz képest, hogy egy elvileg 64Kb-os tárcapacitással dolgozó cartridge-ra írták meg, nem sok látszik ebből a játékon. Egyszerű maszkáló-ügyességi anyag, elnagyolt, korántsem jópofának mondható sprite-okkal, kellemetlen háttérgrafikákkal. Az egyetlen erénye az, hogy tényleg ügyesnek és kitartónak kell lennie annak, aki végig akarja nyomni a játékot. Úgy látszik az Ocean csillaga 64-en leáldozóban van.

A mostani Érkezési oldal az emlékezés jegyében fogat, az már biztos. Gondolom mindenki élt még a Blue Max nevű ősrégi anyag emléké. Bennem legalábbis rögtön ez merült fel, mikor megpillantottam a BLUE BARON-t. Semmi csicszás,



TOKI (C-64)

BLUE BARON (C-64)



SCENARIO (C-64)



semmi erőlködés: a programozók nem akarták túllihegni a dolgot, csak egy egyszerű repcsis lövöldözést akartak összehozni. Szerintem nagyon cuki a játék, nem foglal sok helyet, ráérő időben pedig el lehet hülyéskedni vele néhány perccel. Felszállás után lövöldözzünk, kacskaringózzunk, bombázzunk, ahogy a csövön kifér. A végrehajtandó feladatot a szintek elején meghatározza a program. Csak egy bombát tudunk egy felszállással felvenni, úgy-

hogy ügyesen dobáljuk! Ha célt tévesztünk, vissza kell mennünk a bázishoz. Közben persze ne kiméljük a léghajókat sem. Ja, a level-kódok: COOL, PETS, WILT, GAME, LOST.

Most néhány nyúlfarknyi hír: a taktikai/stratégiai játékok szerelmesei meg fognak veszni a SCENARIO nevet viselő új játékért, amely valamikor az 1920-as években játszódik Európában. Területfoglalások, kolonizálás, iparfejlesztés, forradalmak leverése; minden ami szem-szájnak ingere.

Megjelent a STONE AGE, ami Amigán már egy hónapja arat, s most C64-en is hozzáférhető. Remek logikai játék, ami nagyon kemény fejtréninget igényel, igazi csemege a stílus szerelmeseinek. Hosszú elmélkedést igényel, míg eljutunk a kiindulási pontról sárkányunk barlangjába, az egyirányú liftek felhasználásával.

Még egy frappáns logikai anyag került a kezembe az utolsó pillanatban. A neve 12 O'CLOCK, ami híven kifejezi a játék célját is. A kilenc óra mindegyikét 12 órára kell beállítani, a mellettük lévő tekerők és a köztük lévő szabályzók segítségével. Ez



E. T.'S RUGBY (C-64)

STONE AGE (C-64)



sem primitív feladat, könnyedén leizzad három kilót az ember, mire összehozza a dolgot.

Végül még egy kellemes színfolt. A játék az E. T.'s RUGBY névre hallgat. Semmi köze nincs ET-hez, azt viszont nem tudom, hogy melyik rögbisztárról kapta a nevét a program. Első ránézésre egy kicsit kezdetlegesnek tűnik a menürendszere, de az opciók beállítása után remek játékban lehet részünk. A program teljes mértékben követi a rögbi szabályait, a játékosok irányítása pedig tényleg nem hagy semmi kívánnivalót maga után. Beállítható a rugások szöge, a taktika a felállásnál, videóra vehető a lejátszott játék (replay), stb. Kell-e ennél több? Azt hiszem, nem. Szerezd meg, ha nem akarsz lemaradni egy frankó anyagról!

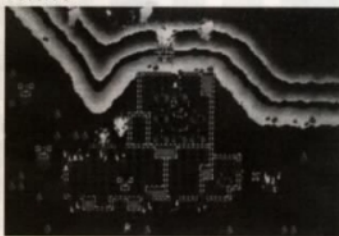
Végzőként: a mostani Érkezési oldal azért lett ilyen meglehetősen rövid, mert jópár C64-es anyagot kiemeltünk belőle, hogy azokat nagy színes oldalakon mutassuk be, és ezzel is a 64-es tulajdonosok kedvébe járjunk. Reméljük nem bánjátok.

Zolee

FOTÓ: PC



FOTÓ: PC



Feladatunk tulajdonképpen egy középkori (ez nem teljesen biztos, hiszen a csatában tankszerű szerkezetek is felbukkannak) tengerparti vár megvédése. A játék minden fordulójában kapunk néhány ágyút, melyeket először el kell helyezni várfalainkon belül. Ezután következnek a csata, melyben lehetőleg az összes ellenséges hajót el kell süllyesztenünk, a tankokat pedig ki kell lönnünk. Ehhez gyorsaságon kívül semmi másra nem lesz szükségünk. A csata végén pedig (amikor ellenfelünk erőt gyűjt a következő támadáshoz) a lerombolt várfalakat kell gyorsan rendbehozni. Ekkor a Tetrisben megszokott elemeket kell sorban várunk köré lerakni úgy, hogy azok csak teljesen üres, füves területre kerülhetnek. Ha a falat egy szürke bukára tesszük, az rögtön tankká változik. Az építkezéssel igyekeznünk kell, hiszen ha a falak a rendelkezésünkre álló időn belül nem zárulnak be, a partit

Rampart

Nem is tudom, a játékok mely típusába soroljam ezt a most következőt. Egy kicsit hasonlít a Tetrisre, ám lövöldözni is kell benne, de leginkább gyors helyzetfelismerés és jó döntések kellenek hozzá.

elveszítjük. (Az elemeket az egér jobb gombjával tudjuk forgatni, a ballal pedig letenni.) Ha ezután még marad időnk, az építkezéssel valamelyik szomszédos vár felé is terjeszkedhetünk. Így újabb várakat csatolhatunk területünkhöz, melyekért a plusz pontokon kívül a következő körökre egyre több újabb ágyút is kapunk.

Két vagy három játékos esetén a hadak egymás ellen szállnak harcra, s természetesen most a védekezés mellett a fő cél az ellenséges várak lerombolása lesz.

A program 256 szint használó grafikájával elég látványos. A megoldandó feladatok viszont egyszerűek, a különböző szintek csak az ellenséges hajók számában és gyorsaságában különböznek egymástól, így szerintem egy játékos esetén ezek a csaták csak egy rövid kikapcsolódást jelenthetnek majd egy-egy „nagyobb” játék szünetében. (PC)

Graeme Souness Soccer Manager

A „C-64 gazdák” már egy ideje elhanyagolták a menedzserprogramok készítőit. Na de most végre vége a nélkülözésnek, ugyanis ez a szépen megrajzolt, jól kezelhető focimenedzser program biztosan mindenkinek kellemes szórakozást fog nyújtani.

A képernyőn legtöbbit egy szép nagy rajzot láthatunk. A játék különböző lehetőségeit az e körül megjelenő kis ikonok nyomkodásával érhetjük el, s minden művelet befejezése után ide jutunk vissza. De nézzük, mit tehetünk egyáltalán csapataink érdekében:

Kezdjük a csapat összeállításával (kérdőjel). Itt az F betűk a 11 kezdőt, az S pedig 2 cserét jelzi. Ezeket a betűket a tűzgomb nyomogatásával tudjuk betenni, illetve kivenni.

A mérkőzést a játékosjáró ikonnal kezdhetjük meg. Meccs közben beavatkozni nem tudunk, csak a gólhelyzeteket, az izgalmas pillanatokat látjuk kinagyítva (ezt a módot ki is kapcsolhatjuk – Highlights Off). A cseréket a szünetben intézhetjük el.

A mentőautóban a csapat sérültjeit látogathatjuk meg. Üzleti dolgainkban három rajzocskára áll rendelkezésünkre. A kávénál az első lapon csapatunk pénzügyi mérlegét találjuk, a többin pedig a játékosok listáját. Ebben minden ember neve mellett kora, pozíciója és ára látszik. Ha valamenyikre rámutatunk, alul a két vízszintes sáv labdarúgónk ügyességét és erőnlé-



tét mutatja. A font jelénél játékosokat vehetünk (Buy) és adhatunk el (Sell). Az emberekről mindkét listában a már előbb megismert adatokat találjuk meg. A bankot egy üzletember képe jelzi. Itt pénzügyi helyzetünket nézhetjük meg, illetve kölcsönt vehetünk fel. A kölcsön összegét egy számológépen kell bepötyögnünk, s a szám végét az = lenyomásával kell jelezni.

A nyomtatónál a bajnokság állását és a sorsolást nézhetjük végig. Végül a lemez-ikonnal természetesen a játék állását vehetjük lemezre, illetve tölthetjük be.

Szóval a játékban minden benne van, ami egy menedzserprogramhoz nélkülözhetetlen. Igaz a program kicsit elmarad az Amiga és PC nagyjaitól, de ha figyelembe vesszük a gépek közötti különbséget, egy szót sem szólhatunk. (C-64, Amiga)

FOTÓ: C-64

UGH! és FUZZBALL

Olyan szűkös időket élünk, mikor egy-egy jó Amiga-C64 konverzió születése ritkaságszámba megy. Ezért is örülünk meg, mikor közel egyidőben két tutijó játék is megjelent Amigára és C64-re egyaránt.



FOTÓ:AMIGA

Az UGH! valódi „ős kori” lelet a PlayByte-től. Ők bebizonyították, hogy nem kell teljes képernyőt betöltő sprite-okkal, káprázatos színeket felvonultató grafikákkal elborítani a játékeret ahhoz, hogy valaki jól szórakozzon a játékkal. A program főhősei borsszem nagyságúak, de titubak a legnagyobb sztároknál is. Feladatunk, hogy ősi „röpp-bringákkal” a platformok között a megfelelő helyre szállítsuk ősembertársainkat. Vigyázzunk, nehogy túl rázósan landoljunk a földön, mert ez egy élet veszteséget jelent. Ne tapossuk agyon a többi manust se, és figyeljünk a röpdőső madarakra, vagy dühödt dinoszauruszokra is. Az őscsajok fuvarozása akkoriban is nagy örömet jelentett, járjunk tehát mi is a gyengébb nem kedvébe. Ha valaki a vízbe pottyán, rövid ideig landolhatunk a vízen, hogy felvegyük őt. Ráéró időnk-

C-64 magnósok FIGYELEM!

Minden hónapban egy siker program kazetta borítóját kínáljuk Nektek, hogy kivágva és a kazettába helyezve új taggal gyarapodjon gyűjteményetek.

Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: C-64

ben a kucsoló kavicsot dobjuk az almafára, hogy leverjük a gyümölcsét, amit falatozzunk be jóízűen. Amigán külön élményszámba megy a hangulatos bantumuзыка, amit egy-egy UGH! nyögés tarkít. C64-en, a gép adottságainak köszönhetően, gyengébb egy fokkal a grafika, de semmivel nem rontja ez az

FOTÓ: AMIGA

élvezeti szintet. Nagy show, ne-hogy kihagyd!

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99	Osszesen 97
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	98	

A másik kiszemelt játék még az UGH!-nál is jobban sikerült konverzió. A FUZZBALLS Amigán már néhány hónapja aratja

a siker babérjait a legendás System 3 jóvoltából, ezért elhatározták a skacok, hogy átírják C64-re is. Csak így tovább, remek ötlet volt! Ilyen élvezetes ügyességi játékkal régen szórakoztam. Dióhéjban a történet: a gyakorló varázsló unalmában egy kincsesládikával szórakozik, amiből azonban apró bodor-bogyók (fuzzballs) ugrálnak elő, s lepik el a szobát. Megpróbálja visszatérteni őket a ládába egy varázslattal, de fordítva sül el a dolog: ő is lasztivá válik. Vezeklésképpen



576 KByte



FOTÓ: AMIGA



50 pályán kell a fuzzokkal megküzdenie. Gügye történet, de kit érdekel, ha ásza a játék? Faljuk be az összes kihelyezett elemőzsiát, lőjük le a lasztikat, és gyorsan tapossuk is el őket. Ha nem vagyunk elég fürgék, a kis pattogó bogyókból izgágább és

FOTÓ: C-64

mérgesebb fuzzok lesznek, amiket már nem lehet egy lövéssel elkábítani! Ezek a kis punk-fuzzballok megérnének egy külön tanulmányt!

Amint a mellékelt képek is alátámasztják, rettentően meleg az anyag. Élvezetes, kitartást igénylő szintek, röghögtető csámcsogás-hangeffektek (Amiga), egyszerűen, de nagyszerűen kitalált figurák. Minden együtt van ahhoz, hogy sokáig emlékezetes legyen a játék. (95%)

Zolee

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	89	Osszesen 89
ZENE	85	
JÁTSZHATÓSÁG	90	

SZÁMÍTÓGÉPESEK FIGYELEM!

Idén ismét lesz

Computer Karácsony '92

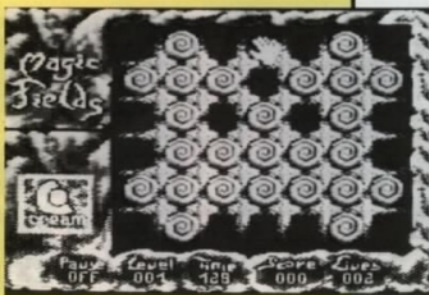
a régi megszokott helyen,
a Műszaki Egyetem
aulájában.

Bővebb felvilágosítás
a következő számban!

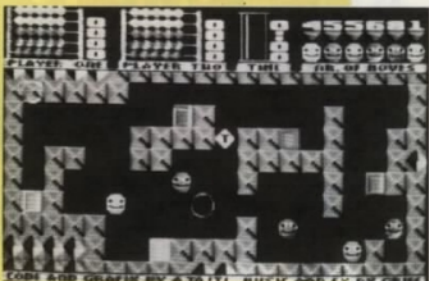
Nem lustálkodtak a magyar kódolók a nyári hőségben, legalábbis erre utal a szerkesztőségbe beérkezett számos színvonalas stuff.

Először egy régi ismerőst köszöntök, alias Tajti Attilát. Mikor ezeket a sorokat olvassátok, addigra már az első játéka, a Connection/Gravity gazdára talált külföldön az 576 segítségével, és hamarosan hivatalosan is kapható lesz. Már újabb játékötletének megvalósításán dolgozik, amiből természetesen hozzánk juttatta el az első preview-t. A mostani játékának tök frappáns nevet eszelt ki: DO THE BALL MEN. Amilyen ötletes a név, olyan jópofa a játék. Kis labdatejeiket kell adott számú mozgatóval a helyükre huzogatnunk. Nemcsak a Play része tökéletes, hanem remek az Editor funkció is. Látjuk, hogy nagyon kreatív a srác, eddig nem látott grafikai és programozási megoldásokat alkalmazott ebben az új anyagban is. A játék zenéjét és hangeffektjeit egy szintén ismert skac szerelte: Griff. Természetesen ezt a programot is sikeresen menedzseli majd az 576 KByte (C64).

Zavacki Ferenc Debrecenből szintén látványos demót küldött el hozzánk. Ő Amigán érzi otthon magát, ezen a gépen kódolt egy remekbeszabott logikai játékot, melynek a STONES nevet adta. Ha a nyomda is úgy akarja, akkor erről is láttok fényképet. Szintén tologatók kategória, de egy kicsit bonyolul-



MAGIC FIELDS (C-64)



DO THE BALL MEN (C-64)

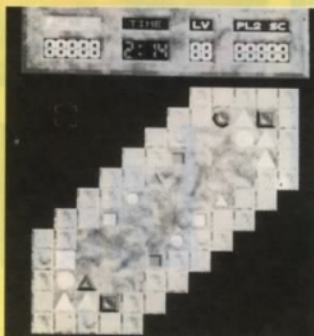
Exkluzív

tabb a megszokottnál. Szép lett a grafika, és a zene is kellemesen cseng (egy németországi magyar guy munkája). Szerintem a középkategóriájú logikai anyagok sikervárományosa. (Amiga)

A magyar demo- és crackszintéren ismerősen csengő név a HEADWAY. Szegedi banda, ügyeskező programozókkal, grafikusokkal és zeneszerzőkkel. Tőlük két kész játék is érkezett: az egyik ROWDY, a másik MAGIC FIELDS névre hallgat. A változatosság kedvéért ezek is logikai stuffok, de a jobb fajtából valók. Mindkettő a bontogatók kategória képviselője. Az egyikben egy kis mucksóval kell az egyforma köveket egymás mellé-alá rendezni, hogy azok elporladjanak. A másik egy meghatározott „ezt-leveszem-amaz-kinő-helyette” elven alapszik, ahol szintén az összes kirakott kő lebontása a cél. Az első közepes, a második viszont káprázatos grafikával készült, mindkettőz fülbemászó zene dukál. (C64) Bravó fiúk, csak így tovább!

Ismételten felhívást intézünk minden vállalkozó kedvű fiatalhoz: bátran programozzatok, rajzolgassatok, ontsatok magatokból dallamos gépi melódiákat! Az 576 KByte segít forgalmazót találni elfekvő programjaitokra. A programok külföldi menedzselését vállaljuk. Nektek csak a pénzt kell kasszíroznotok. Várjuk színvonalas műveiteket az új ság címére.

Zolee



ROWDY (C-64)

STONES (AMIGA)





FOTO: PC

Veszélyben a föld – avagy a bőristenségek inváziója



Leather Goddesses of Phobos 2

Nagy izgalommal vettem kézbe a Leather Goddesses of Phobos 2-t. 15mb teljes képernyős vga-s grafika igen sokat ígért. Ráadásul az első percekben úgy tűnt nem egy „szaraz” (herélt) játék, mert a központban a nők illetve a férfiak vannak. Sajnos kénytelen voltam rájönni, hogy az intim jelenetek csak háttér tevékenységek. A játék irányítása a lehető legegyszerűbb, minden könnyen lehet. Ha valakivel beszélünk, a fejét látjuk kinagyítva, s mellette a választható beszédtemák ikonjai (pl.: kéz; bemutatkozás stb.). A sztori igen blód: egy űrlény a földre zuhan újrágányával, és segíteni kell őt, hogy visszajusson övéhez, illetve a földlakókat kell megvédeni a „bőristenségek”ől. A végkifejletre három út vezet: a férfi vagy a nő, illetve az űrlény irányításával. A nő és férfi közti gyakorlatilag nincs különbség, csak az intim részeknél. Tehát:

ZENE, LYDIA

A játék elején a benzinkút előtt indulunk. Menjünk be a kút garázsába, szálljunk be a kocsiába, s vegyük ki belőle a rádiótelefont, majd nézzünk be a motorháza, ahol az egyik nőci dolgozik (Zekével érdemes akcióbá lépni...), s szedjük fel a motorháza kirakott csövet. Ha megvolnánk ezzel, keressük fel Lydia testvérét, aki a Germánium alapú életformáról beszél nekünk, s annak tápanyagszükségletéről, stb. Menjünk le innen a laborba, és indítsuk be az esőcsináló gépet, majd hagyjuk el a házat. Érdemes betérni a professzor csillagvizsgálójába, ha már itt vagyunk és kukkolni a távcsövön. Ezután térjünk be a Bárba, s vegyük magunkhoz a vörösört. Ezután menjünk a kajádjába (Dinner), s vegyük el a tálkát az asztalról, majd irány az orvos háza. Az ott álló szekrényből szedjük fel a ként, jussunk el a folyóhoz (a benzinkút után, balra). A meder megtelt vízzel, az esőcsináló gépnek köszönhetően, s szálljunk be a csónakba. A katonai bázis mellett kötünk ki, kiszállva a csónakból a kerítésen lévő lyukon másszunk be a bázis területére, s irány a kaszárnya. Nyissuk ki a szekrényt, vegyük ki belőle az egyenruhát, s öltösk fel. Menjünk ki, majd menjünk be az ezredes szobájába, nyissuk ki a fiókot, s vegyük ki belőle a kulcsot. Osonjunk be a vezérlőterembe, s olvassuk le a képernyőről a háromjegyű kódot, és a másik számot, amit a 4 jegyű kódhoz kell adni. Hagyjuk el a bázist, s keressük fel az ezredes házat, s nyissuk ki a kulccsal a szekrényt, s vegyük ki belőle a rózsaszínű borítékot, olvassuk le melyik „ku”-a (kutyá?) neve van feltüntetve rajta. Ezután menjünk el a bordélyháza, s hívjuk le a megfelelő gombbal az illető hölgyet. A borítékot megmutatva, átadja a bázison lévő széf nyitó kódját. Most kéne a gyári kézikönyv... hisz egy szót kapunk, amit azonosítani kéne egy négyjegyű számmal. Most térjünk vissza a bázisra, a laboratóriumba (ne feledjük magunkra öltöni az egyenruhát), és írjuk be a kódot, s vegyük fel a rádióaktív izotópot, majd hagyjuk el a bázist. Ha mindent jól csináltunk eddig, megjelenik Lydia és testvére. Ha a feltört verzióval játszunk, hiába várunk rájuk. Akinek birtokában vannak a kódok, és megjelent a másik két szereplő

is, keresse fel Dealer Dan használt autók kereskedését, ahol ott van Barth. Adjuk át neki az izotópot, s mixeljük a tábla egy kis izét a borból, kénből, gumicőből, s adjuk át neki. Most megjelenik egy mérges embertömeg. Menjünk be a bázisra, s üssük be a rádióadónkba a kódot, mire a tömeg elszéd. Menjünk vissza Barthhoz, aki átad nekünk dolgokat nekünk, amiket be kell rakni a folyó mellett álló űrhajó műszerfalába. Irány a Planet X!

Barth

Barthtal merőben más a játékmenet: nyolc tárgyat kell összeszednünk az űrhajó elindításához. Először menjünk el a beomlott alagúthoz, és vegyük fel a táblát, majd irány a város, a szerrif irodája. Menjünk be a cellába, vegyük fel a szappant, majd lökjünk egy lyukat fegyverünkkel a falon. Keressük meg a templom mellett a stop táblát, lökjük ki a fegyverünkkel, majd vegyük fel a táblát. Menjünk be a Dinnerbe, vegyük fel a tából a szőlőt, majd keressük fel Lydia testvérét, adjuk oda neki a vasalóért cserébe a fegyverünket. Menjünk le a laboratóriumba, s kapcsoljuk be az esőcsináló gépet. Keressük meg az indián rezervátum kapuját, menjünk be a sátorba, vegyük ki az űveget a szemetesből, s nyomjuk meg a cola automata gombját, vegyük fel a pénzérmét, s keressük fel a zöld-ségkereskedőt. Adjuk oda neki a pénzt, s vegyük fel a tőköt. Térjünk be a bárba, menjünk be a biliárdterembe, s lökjük be a golyókat a lyukba, majd vegyük fel a feketét. Keressük fel a használatú kereskedést ahol vannak ránk barátaink. Kapunk kaját, s amikor eloszik a tömeg, keressük fel űrhajókat, s rakjuk be a nyolc tárgyat a műszerfalba, s irány a Planet X!

PLANET X & PHOBOS – a vége mindhárom esetben

A Planet X-en keressük meg a gyűléstermet, s vegyük magunkhoz a zöld lemezt és a láthatatlanság övet, majd repülünk a Phobosra. Szabadítsuk ki a cellából a foglyokat, majd vegyük fel az övet, s lépünk be a belső terembe, s használjuk a zöld lemezt (felveszi a beszélgetéseket). Amikor a Föld elfoglalásáról kezdenek beszélni, hagyjuk el a termet, s keressük a várakozó űrhajókat, s szálljunk be az elsőbe. Zárkózzunk be a WC-be, s várjuk meg amíg leszállunk a Földre. Gyorsan jussunk el a KACR rádióba, s helyezzük fel a lemezjátszóra a zöld lemezt, s nyomjuk meg a gombot. Így az egész város hallani fogja a lemez tartalmát, s a Phobosiak elmenekülnek... Kérem, ez a vége...

Koronczi Gáspár

PC		
GRAFIKA 89	ÖSSZESEN	
ZENE 80		
JÁTSZHATÓSÁG 98		92

576KByte
NYEREMÉNY-
SZELVÉNY

576KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415
NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9–17^h-IG, SZOMBATON: 9–13^h-IG



**EGY ÚJ C-64-ES +
EGY CARTRIDGE**

BENNE:
TERMINÁTOR 2



AZ **ocean** LEGSIKERESEBB JÁTÉKA

ÉS MÉG TOVÁBBI KÉT MEGLEPETÉS

EGY JOYSTICK + EGY MAGNÓ



**MINDEZ
REKLÁMÁRON
15 990.-**

**Amiga 500
39 900.-**

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT
KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK, SZERETNÉNK HA
ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

Áraink az ÁFÁT-t tartalmazzák!!!