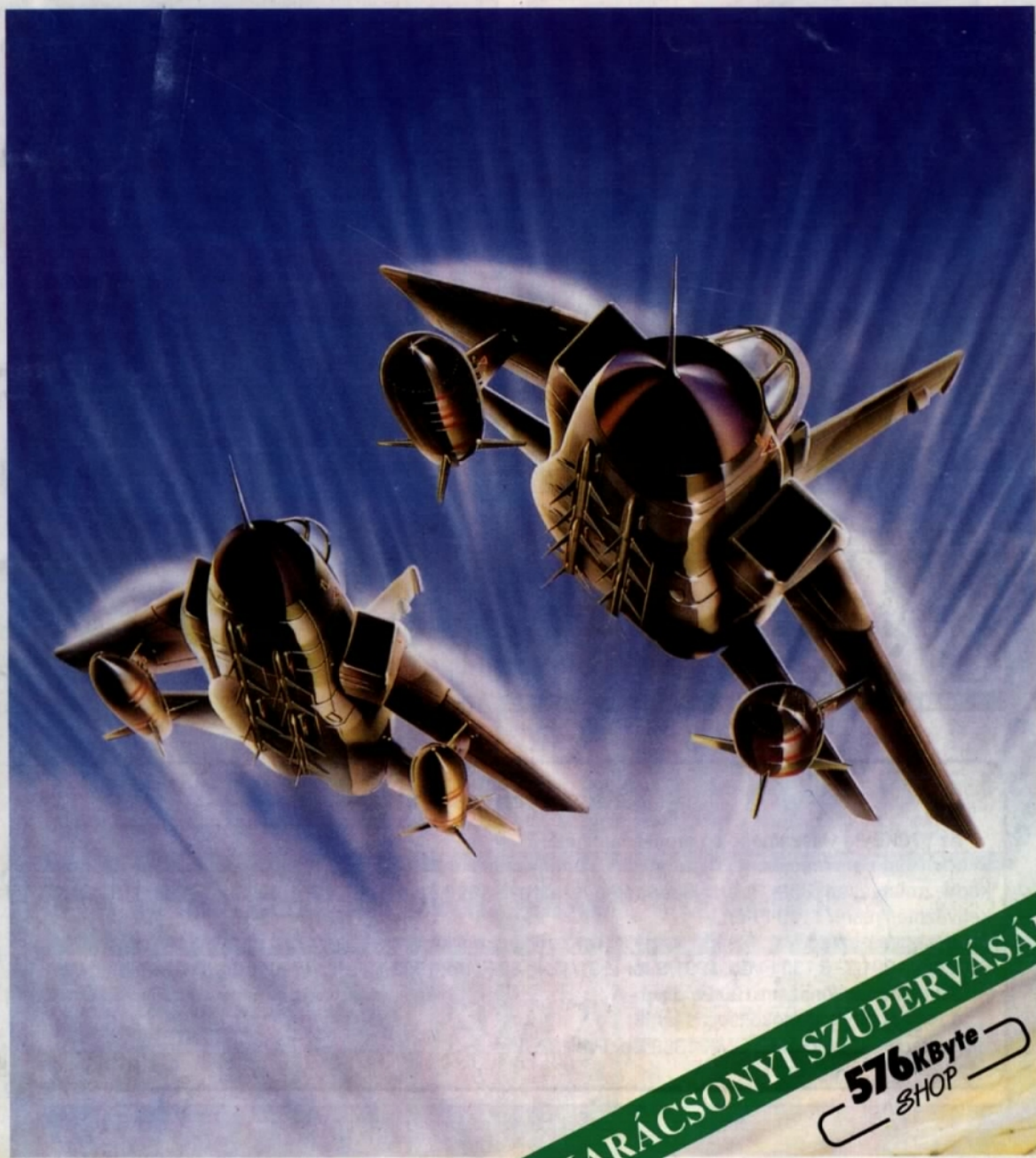


# 576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 12. szám, 1992. december

Ára: 98,- Ft



KARÁCSONYI SZUPERVÁSÁR

576KByte  
SHOP

# ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



## Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

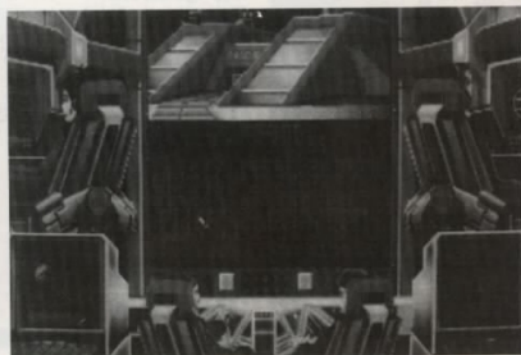
az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon 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; 1992-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.

# TARTALOM

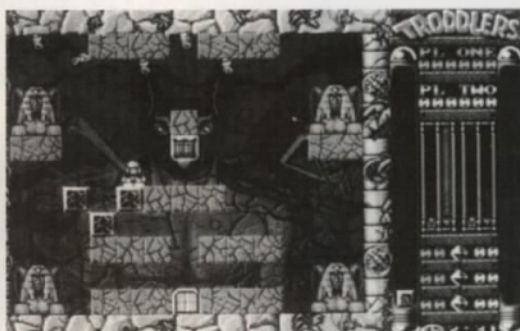


## PLANET'S EDGE \_\_\_\_\_ 5

MEGNYÍLT AZ 576 KBYTE SHOP	2
AQUATIC GAMES	3
BÍBORHOLD	4
PLANET'S EDGE	5
ATAC	9
PERFECT GENERAL	11
STALINGRAD	13
FASCINATION	14

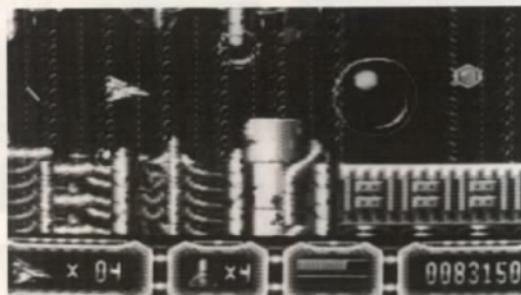


## ASSASSIN \_\_\_\_\_ 15



## TRODDLERS \_\_\_\_\_ 17

ASSASSIN	15
TRODDLERS	17
7-ES GYLKOSSÁG A LEYENDECKER MÚZEUMBANI!	20



## ENFORCER \_\_\_\_\_ 31

ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	25
GLOBAL CONQUEST	26
MANTIS AZ EPIC NYOMÁBAN	27
ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	28
PALADIN 2	29
EXKLUZÍV	30
ENFORCER	31
CSEVEGŐ	32
SILLY PUTTY	33
MIXED UP FAIRY TALES	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  
Felelős vezető: Várlaki Imre

'92/12

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt  
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor  
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.

# A bolt, ahol játszva vásárolhatsz!

## MEGNYÍLT AZ

# 576KByte SHOP

1992. október 26., hétfő,  
délelőtt 10 óra.  
Üstökösként robbant be  
a hazai számítástechnikai  
piacra egy, az elődöktől  
merőben eltérő  
vállalkozás. Megnyílt  
az 576 KByte Shop.  
Ki gondolta volna, hogy  
az 576 KByte annyira  
kinövi magát, hogy saját  
bolt, és majdan talán  
egész bolthálózat viseli  
nevét. Bevalljuk őszintén,  
nagyon meghatottan  
álltunk a fotósok és a TV-  
kamerák keresztútjében,  
mikor első alkalommal  
nyitotta meg kapuját a  
játékrajongók Mekkája  
a Pozsonyi úton.  
Nagyon sok munka,  
fáradtság, pénz  
és vállalozási kedv  
nyugszik a bolt  
megnyitása mögött.

A ki megnézte a  
tévében az  
az október  
31-i reggeli számítógépes  
magazint, az láthatta és  
hallhatta, hogy nem  
akármilyen hangulatú volt  
az első nap. A számos  
támogató, rokon, ismerős,  
újságíró körében lezajlott  
esemény pompája méltó  
volt a bolt színvonalához.  
A köszöntőbeszédet a  
CHIP Magazin  
főmunkatársa, Kiss János  
úr mondta el, aki üdvözölte  
az újító szándékot,  
ami a shop megnyitása  
mögött áll: jogtiszt  
programok és  
világszínvonalú számítá-  
stechnikai termékek  
forgalmazása, a hazai  
vásárlók pénztárcájához  
mért áron. Való igaz,  
a bolt szeretné alacsony  
áraival megtörni az itthon  
uralkodó kaoszt,  
és minden tekintetben  
kielégíteni a keresletet.  
Erről Balogh Zsolt,  
a vállalkozás ügyvezető  
igazgatója is biztosította

az egybegyűlteket és a  
TV képernyő előtt ülő  
rajongótáborot.

Elmondta továbbá, hogy  
a bolthálózatot szeretné  
országos méretűvé  
duzzasztani széles  
viszonteladói kör  
kialakításával.  
Itt mindenki megtalálja a  
számára tetsző játé-  
gépet, kiegészítő hardvert,  
programot, újságot.  
A manapság itthon még  
csak az égi csatornákból,  
vagy nyugati újságok  
hirdetéseiből ismert  
gépcsdák itt meg is  
vásárolhatók. De ami az  
igazi nagy hír: nem kell  
senkinek zsákbamacskát  
vennie; a berendezések  
helyben ki is próbálhatók.  
**Ez a bolt szlogenje is:  
nálunk játszva  
vásárolhat!**

NEO GEO,  
Nintendo. Game Boy,  
SEGA Mega Drive a  
konzolok kedvelőinek,  
C64, Amiga és hamarosan  
PC-k a másfajta  
szórakozást igénylőknek.  
Minden konfigurációhoz  
kaphatók a legfrissebb  
és legszínvonalasabb  
játékprogramok, a  
szórakozást teljessé tevő  
extrák, joystickok, hang-  
kártyák, memóraigóvítók,  
nyomtatók és egyéb  
kiegészítők. Minden héten  
más és más kapható  
akciós áron, a kínálat  
pedig napról napra bővül.  
Ha pazar környezetben,  
kedves és hozzáértő ki-  
szolgálás mellett szeretnél  
magadnak, vagy kis-  
öcsédnek, nagypapádnak,  
barátnődnek ajándékot  
vásárolni, vagy netalántán  
egy kis játékra szottyán  
kedved, nyugodtan ugorj  
be az 576 KByte  
shopjába. Biztosan találsz  
kedvedre való meg-  
lepetést. Mint fotónkon  
is láthatod, a bébitől  
az öreg rókáig mindenki  
elégedten távozik tőlünk.  
**Tegyél Te is egy próbát!  
Nem fogod megbánni!**  
Zolee



James Pond, alias Robocod, az amigás ügyességi játékok koronázatlan királya ismét visszatért! A jól megszokott pingvinvadászat helyett azonban most a vízi olimpián vehetünk részt, s célunk nem is lehet más, minthogy James Pond vezette csapatunkkal megszerezzük az elsőséget.



A migán a Robocod a kedvenc játékaim közé tartozik, így aztán bizakodva töltöttem be az Aquatic Gamest. A játék stílusa eleinte kicsit szokatlannak tűnt, de rövid idő alatt hozzá lehet szokni. A grafika és hang fantasztikusan jól eltalált, a sprite-ok, a háttér és az animáció szintén szépen kidolgozott és humoros, a programozók nagyon kitétek magukért. A játék elején megadhatjuk, hogy csak gyakorolni akarunk-e (Piranha practice, Tuffer training, James Ponda's workout), vagy pedig belevágunk a mély vízbe, azaz elkezdjük az olimpiát. Egyébként a teljes olimpiát nagyon nehéz végigjátszani, ugyanis az összes versenyszámban teljesíteni kell a megadott szintet, különben kezdhettük az egészet előlről. Egy-egy szinten többet is játszhatunk egymás ellen (Double trouble, Triple trouts, A fantastic foursome), ilyenkor hálisútnak nincs egyenes kieséses rendszer, azaz egy-egy elrontott szám után nem kell

előlről kezdeni az egész olimpiát. Ennyi bevezető után rátérnék a versenyszámokra: 100 metre splash: 100 méteres vízzenfutás, igazi joysticklő szám. A joyt jobbra-balra rángatva kell Pondot felgyorsítani (az alsó csík mutatja sebességünket), majd a vízben átgázolva és a békát megelőzve először a célba érkezni. A qualify mellett láthatjuk a szintidőt, a továbbjutáshoz feltétlenül meg kell futnunk.

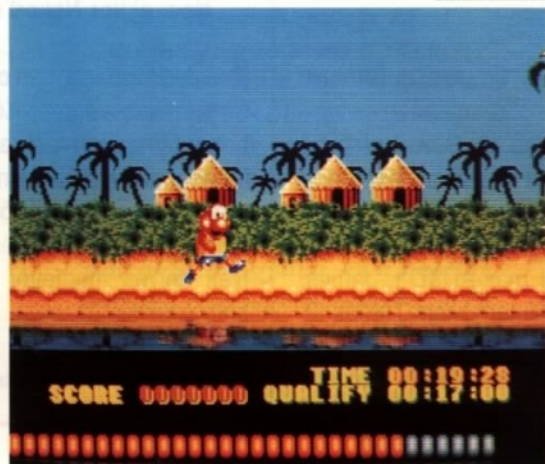
Kipper watching: ezen a versenyen az a felada-

tunk, hogy egy fókával ugrálva lökjük ki a berepülő labdákat a pályáról, s így biztosítsuk fajtársaink nyugodt álmát. Ha már túl sok labda pattog a képernyőn, a többi fóka meglegeleli a dolgot és dühösen elvonul, s ezzel vége is a játéknak. A labdába érdemes erőből belefejejni (tűz), egyébként minimum két percig kell állni a sarat, hogy továbbjussunk.

Hop, skip and jump: távolugrás, itt egy békát irányítva kell minél messzebbre szökkenünk.

Először a joyt jobbra-balra rángatva gyorsuljunk fel, a jump táblánál ugorjunk egyet (tűz), majd újabb gyorsítás után a kicsi pálmafánál állítsuk be az ugrás szögét (minél nagyobb, annál jobb). The bouncy castle: ez a legbonyolultabb és egyben legnehezebb versenyszám, nekem csak sokadik próbálkozásra sikerült megcsinálnom. A cél a pálya legtetején lévő 6 tárgy megszerzése, ide azonban csak nagyon nehezen lehet feljutni. A feljutás egyik módja, ha a szivacsokon rugózva, egyre nagyobbakat ugorva felpattanunk a karzatra. Csak hogy a dolog ne legyen túl egyszerű, a tárgyakat csak forogva lehet elérni (tűz). Az egészen az a legnehezebb, hogy a szivacsra visszaesve jókor húzzuk felfelé a joyt, ehhez persze sok gyakorlás kell. A legfelső két tárgyat már nem érjük el ugrálva, úgyhogy ide más segédeszköz is kell. A levegőben szaltózva (tűz+le) néha egy dobantót kapunk a két szivacs közé,

FOTÓ: AMIGA



erre ráugorva hatalmasat repülhetünk. A 6 tárgy begyűjtésére mindössze 4 percünk van, úgyhogy nagyon gyorsnak kell lennünk.

Feeding time: ebben a számban a halak megetetése a cél. Kaját a két oldalt álló automatából vehetünk (tűz), majd a vízből kiemelkedő halakra szórva (tűz) tudjuk azokat ismét a víz alá küldeni. Ha egy hal túl sokáig maradt a víz felszínén, egy horgot eresztenek le és kirántják a balszerencsés snecit. Egyébként 2-3 hal kifogása után véget ér a játék.

Shell shooting: ebben a versenyszámban a plafonra kiakasztott lufikat kell kidurrantanunk. Az időnként a földön mászkáló zöld műtyűrökre ugorva tudunk elég magasra dobantani. A barna



FOTÓ: AMIGA

kagylókat és a kis kék robotokat(?) kerüjük ki. Az összes lufi kidurrantására mindössze 4 perc áll rendelkezésünkre, úgyhogy itt is gyorsnak kell lennünk.

Tour de grass: a tour de france vízi változata, egy

delfinnel kell a távot lekezeznünk és az utunkba kerülő rákokat átugrani (tűz). A joyt körbe tekergetve tudunk előre haladni, a lepkéket összeszedve bonuspontokat kaphatunk.

Leap frog: hasonló az első versenyszámhoz (100 metre splash), csak itt át kell ugranunk a „gátakat” és pocsolyákat (tűz).

Nagyjából ennyit tudtam összeszedni az Aquatic gamesről. Szerintem a játék a maga műfajában igazi remekmű, mindenkinek bátran ajánlhatom. Egyébként jó hír a James Pond rajongóknak, hogy készül a sorozat legújabb része, a Splash Gordon, amely már az úrben fog játszódni.

T. J.

<b>AMIGA</b>		
<b>GRAFIKA</b>	<b>93</b>	<b>Összesen</b>  <b>92</b>
<b>ZENE</b>	<b>88</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>96</b>	

## BÍBORHOLD

Olvastad a Gyűrűk Urát? Láttad a Csillagok Háborúját? Vágytál-e arra, hogy Te lehess Frodó, a Gyűrűhordozó, vagy Gandalf, a mágus, Luke Skywalker, a jedi lovag, esetleg Darth Vader, a Sith fekete lovagja?

Erre nyílik lehetőséged, ha **szerepjátékot** játszol, ami a világon a legösszetettebb és legszórakoztatóbb játékkforma. A **Bíborholdban** sok mindent megtudhatsz a szerepjátékokról.

Hallottál már az **Advanced Dungeons & Dragons**-ról? Játszottál már AD&D-t, James Pondot, vagy Teenage Mutant Ninja Turtles-t? Még nem játszottál, csak hallottál róluk? Vagy nem is hallottál róluk, de szereted a fantasy,

sci-fi és kalandtörténeteket, és szívesen kipróbálnál egy játékot, amelyben egy ilyennek lehetsz főszereplője?

**Nos, akkor Neked szól ez a magazin!**

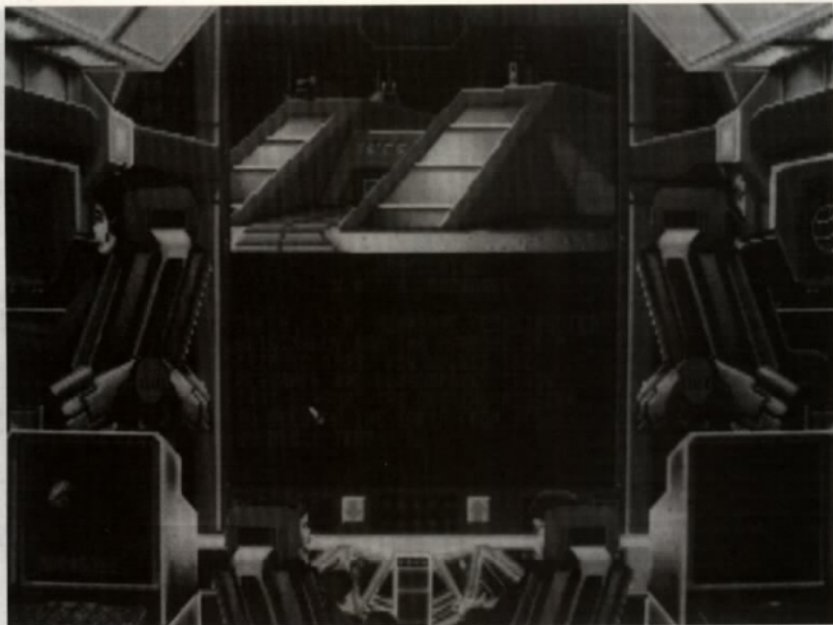
Ezenfelül az újságban olvashatsz Tolkienről és fantasztikus világáról, Középföldéről. Találhatsz benne fantasy novellákat, számítógépes játékok leírását, szerepjáték ismertetőket, fantasztikus világok bemutatását, ötleteket, valamint híreket, információkat és persze rejtvényeket, amelyek helyes megfejtői között értékes díjakat sorsolunk ki.

Ha mindez érdekel, keresd a **Bíborholdat!**

## 2045 május.

A Föld az első Marsutazásra készül. Az űrhajót a Holdon lévő bázisról fogják indítani. A Holdbázis 600 fős személyzete már az utolsó ellenőrzéseket végzi, amikor feltűnik a naprendszerben egy földönkívüli űrhajó. Az indítás persze elmarad, az egész Föld felpezsdül. Június elejére az űrhajó eléri a Földet és orbitális pályára áll. Alig teszi azonban meg a harmadik kört, amikor robbanás történik az űrhajón... Egy időre teljes elektromos és mágneses káosz keletkezik a Föld körül, és mire megszűnik, a Föld nincs sehol. A Holdbázis kutatói átvizsgálják az űrhajó maradványait, és az idegen technikát felhasználva hamarosan sikerül egy csillagközi űrhajót építeniük. Az is kiderül, hogy a Föld nem pusztult el, csak átkerült egy másik dimenzióba. Visszahozni csak úgy lehet, ha sikerül felépíteni a „Centauri Device”-t. Ez egy bonyolult gép, melynek darabjai a közeli univerzumban találhatóak...

Itt lép be a játékos a történetbe. Az Ő feladata lesz a gép egységeit megszerezni és visszahozni a Holdra. Természetesen minden olyan egyéb felszereléssel együtt,



FOTÓ: PC

# RPG

## rajongóknak

# Planet's Edge

ami a küldetést előmozdíthatja. (Jobb fegyverek és páncélok, erősebb hajtóművek és pajzsok az űrhajóra, stb...)

A küldetésre négy ember indul. A parancsnok, egy harcos, egy mérnök és egy tudós. Csak ilyen összeállítású csapattal lehet játszani, sőt még a nevek és az arc képek is adottak. Ez azért van így, mert erre a veszélyes küldetésre nem magát az embereket, hanem csak a klonjaikat küldik. Az egyes klónok viszont nem teljesen egyformák, a tulajdonságaikban és képességeikben lehetnek eltérések. Ez a klónozás módszer viszont azt is jelenti, hogyha valaki meghal, a csapatból, egyszerűen vissza kell jönni a Holdra és egy másik klón berakni helyette.

A küldetés a Holdbázisról indul. A következő lehetőségeink vannak itt:

**Crew quarters:** Itt lehet legyártani a klónokat. Ha valamelyiknek a tulajdonságaival nem vagyunk megelégedve, egyszerűen gyártunk helyette egy másikat a Select menüponttal.

**Warehouse:** Raktár. Bal oldalon felül láthatjuk az egyes nyersanyagokat és mennyiségüket. (Nem egészen világos milyen mértékegységben, mert kb. ugyanannyi anyag kell egy hajtóműhöz, mint egy lézerpisztolyhoz...) Az egyes alpontok:

**Build Object:** Itt lehet megépíteni a felszerelési tárgyakat. A tárgy képe és neve alatt látható, hogy miből mennyi kell hozzá. A

Hand mutatja, hogy hány van raktáron, mellette látható, hogy mennyit lehet még készíteni.

**Cargo:** Nyersanyag ki- és bepakolása az űrhajóba.

**Take Object:** A klónjaink itt vehetik fel a felszerelést. Sajnos az, hogy mi van már náluk, nem derül ki. (Mindegyik embernek van a játék elején egy alapfelszerelése; fegyver, páncél, elsősegélydoboz és rengeteg cuccot fognak találni is, nem kell őket nagyon megpakolni.)

**Build Ship:** Az űrhajó alkatrészeket gyárthatjuk le itt. Ugyanazok vonatkoznak rá, mint a felszerelésre. Az egyetlen kivétel, hogy űrhajótesztből maximum három lehet egyszerre raktáron.

**Shipyards:** Itt agghatjuk fel az űrhajóra az extrákat. A jobb felső sarokban olvasható az űrhajó típusa, mérete, tömege, alatta a sebesség, fordulékonyág. Aztán már néhány adat és végül, hogy melyik felfüggesztésre milyen fegyvert tettünk. A felszerelés és a rakomány együttes tömege számít a hasznos tömegnek. Tehát, ha sok felszerelést raktunk fel, kevesebb a maximális rakomány! Jobb oldalt alul vannak a tartalék kilövőállások. Itt állnak a raktáron lévő űrhajók. Ha ezek közül clikkélünk valamelyikre, akkor az kicserélődik az aktuálisal. Az aktuális hajót szétszedhetjük a „Scarp Ship” menüponttal. A jobbra-balra nyíllal válogathatunk a felszerelés típusok között, a fel-le nyíllal pedig az aktuális típuson belül a jobb-rosszabb fajtákból. Természetesen itt csak azokat választhatjuk ki, amiből van raktáron. A felszerelést a nagy piros gombbal lehet felrakni, levenni pedig úgy, ha ráclikkélünk a hajón a leszerelendő cuccra.

**Launching Pod:** Ezzel indíthatjuk el az aktuális űrhajót.

**Research Lab:** Itt készülő a majd el a „Centauri Device”.

A Save és Load menüpont gondolom nem igényel sok magyarázatot.

**Az űrhajó irányítása:** A képernyő közepén a hajónk látható „felülnézetben”. Ha ezen az ablakon valahova clikkélünk, akkor az űrhajó arra fordul. (Kivéve, ha orbitális pályán vagyunk.) A nagy

*Azt hiszem,  
a legfanatikusabb  
RPG rajongóknak is kezd  
lassan elégük lenni a sárkányokból,  
varázslókból és földalatti labirintusokból álló szerepjátékokból,  
hisz eddig még nem született ebben a stílusban igazán élvezetes darab más környezetben. Most végre egy időre lecserélhetjük a varázspálcát lézergyűrűre, és a healing potion-t elsősegélydobozra. A PE minden bizonnyal jó néhány hétig (bónapig?) le fogja kötni az RPG rajongók figyelmét...*

ablak körül ülnek az embereink. Mindegyiknek saját feladatköre van, bármelyikre klikkelve egy menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljon. Bal oldalt alul az aktuális célpont látható, jobb oldalon pedig az aktuális naprendszer, vagy a csillagtérkép egy része. A fő ablak felett a hajó négy pajeszának az állapotát láthatjuk, ezek minden csata után feltöltődnek maximumra. Balra az aktuális sebesség, és a sérülés(?), jobbra pedig még két (általában nem ismert, de valószínűleg nem is túl lényeges) adat olvasható le.

#### Következzenek az űrhajó funkciói:

A kapitány bal oldalon alul ül. Ő a következőket tudja:

**Engage Autopilot:** A robotpilóta bekapcsolása. A robotpilóta kezdetben csak a Sol és az A-Centauri rendszert ismeri, de ha bemegyünk akármelyik naprendszerbe, akkor az is felkerül a listára. Ebből a listából kiválasztva egy rendszert, a robotpilóta automatikusan elviszi oda az űrhajót.

**Pursuit Mode:** Üldözési mód. Ha a közelünkben van egy másik űrhajó (látszik a bal oldali monitoron), akkor ezt a pontot választva automatikusan üldözöbe vesszük. Kikapcsoláshoz válasszuk ki újra ezt a pontot.

**View Starmap:** A csillagtérkép aktuális részének megtekintése. Ezen a térképen a közeli csillagok nevei is rajta vannak.

**Enter Orbit:** Orbitális, azaz bolygóköri pályára állás. A bal alsó monitoron látható bolygó köré áll pályára az űrhajó.

**Leave Orbit:** Elhagyni az orbitális pályát.

Nna, ezzel az orbitális pályával van egy kis gond! Ugyanis tisztelt parancsnokunk a rendszerek legbelső bolygója köré nem hajlandó pályára állni. En gyanitom, hogy ez valami védelem lehet, amit nem törtek ki a programból. (Ha nem állunk pályára, akkor leszálly sem lehet, azaz azt a bolygót akár el is felejtethjük.) Szerencsére egy kis trükkkel ez is megoldható. Menjünk el a rendszer egy másik, közeli bolygóához, de ne túl közel. Adjuk ki itt a pályára állás parancsát, majd gyorsan kézi vezérléssel vigyük az űrhajót az első bolygóhoz. A parancs még most is érvényes, tehát e köré állunk orbitális pályára! A pálya elhagyása sem megy könnyen, mert ezt a parancsot sem lehet itt kiadni. Semmi vész, kapcsoljuk be az autopilot-ot egy tetszőleges célpontra, aztán ha leálltunk a pályáról kapcsoljuk ki. (Engage Autopilot, aztán exit.)

A parancsnok felett balra ül a tudós. Az Ő parancsai:

**Heal Crew:** A legénység gyógyítása. Kedvenc dokinónk mindenki HP-ját feltölti a maximumra. (Ha valakinek a HP-ja a max. felénél kevesebb, akkor csak félig!)

**Scan Target:** A cél átvizsgálása. Ha pályára álltunk egy bolygó körüli, ezzel a parancsokkal kereshetünk leszállóhelyet vagy értékes, felhasználható nyersanyagot. A legtöbb bolygó teljesen üres és használhatatlan, csak



néhányról lehet alapanyagokat gyűjteni. De mindenképpen kapunk egy képet és némi szöveget. (Ez általában valami olajmasi, hogy húzzunk innen és keressünk valami normális célpontot e helyett a sárgolyó helyett...) Ha a bolygón van valami különleges helyszín, akkor ezt az opciót választva annak a helyszínnek a képe és leírása jelenik meg. Ilyenkor általában le is tudunk menni a felszínre.

**Beam Down:** Le-teleportálás a felszínre. Csak olyankor lehet használni, ha orbitális pályán állunk és a felszínen van teletransz fogadóállomás. (Előző pont.) Ilyenkor az egész (még élő) legénység teleportál a felszínre. (Ez az egész teletransz balhé egyébként kísérletiesen emlékeztet valamire... Mintha a Star Trekben sorozatban lenne valami ilyesmi... Hiába, az emberi fantázia is véges...)

**Touch Down:** Ezt a funkciót csak a Holdnál lehet használni. Itt az egész űrhajó leszálly a felszínre.

Jobb oldalt lenn van a hadműveleti tiszt széke. Az Ő parancsai:

**Communicate:** Kapcsolatba lépni a célponttal. Azzal az űrhajóval, amelyik a bal oldali monitoron látszik. Ha orbitális pályán állunk és a bolygó körül űrállomás is kering, akkor is ezt az opciót kell használni leszállás előtt. (Ilyenkor a scanner ugyanis nem működik.) Persze néha az is előfordul, hogy egy másik űrhajó veszi fel velünk a kapcsolatot. Ekkor szinte biztos, hogy kalózzakkal találkozunk, vagy valami különlegesen agresszív népséggel. Ilyenkor nincs más hátra, mint:

**Attack:** Támadás! Harc közben csak a parancsnoknak és a hadműveleti tisztnek vannak opciói. A parancsnok menüje:

**Pursue:** Automatikus üldözés.

Az űrhajó mindig a kijelölt célt próbálja követni. Hmm... meg lehet vele próbálkozni...

**Evade:** Automatikus kitérés. Ennek semmi értelme nincs. Győzni csak úgy lehet, ha beviszünk néhány lövést az ellenfélnek, ahhoz viszont nekünk is ott kell lenni. Szóval el lehet felejtetni.

**Go Slow:** Menj lassabban! Ez valami speciális meghajtásra vonatkozhat, de azt még meg is kéne szerezni először...

**Go Fast:** Menj gyorsabban! Egyébként u.a. mint az előző.

**Manual Control:** Kézi vezérlés. Ez az egyetlen normális módszer, amivel meg lehet nyerni egy csatát.

**A hadműveleti tiszt menüje:**  
**Automatic Fire:** Automatikus tüzelés, amint lövéshelyzetbe kerülünk. Mivel ez nem csak akkor van, amikor az ellenséges űrhajó pont előttünk áll, hanem már egy bizonyos szögön belül, érdemes használni.

**Manual Fire:** Ha valaki szereti telelövöldözni az űrt, akkor az használja nyugodtan...

**Switch Target:** Ha egyszerre több ellenséges űrhajó ellen vetjük fel a harcot, akkor itt válthatjuk a célpontot. Erre fog vonatkozni az üldözés és az auto-fire. A játék első részében, ha véletlenül egyszerre több hajó köt belénk, akkor akár fel is adhatjuk, a szimpla fegyverekkel nincs sok esélyünk meg egy ellen se...

**Self-Destruct:** Önmegsemmisítés. Igen látványos, tessék ki-próbálni!

**Pár szót a harcrol:** Kezdetben vala a távolság. Gyorsítsunk be egy kicsit. Már amennyire a hajónk bírja. Repülünk szembe a madárkánkkal, nyugodtan neki is méhetünk, nem történik semmi. (Közben valószínűleg bekapunk egy-két találatot, de ez ne zavar-

jon senkit!) Amikor ott vagyunk mellette, lassítsunk le egyes vagy kettes sebességre. Ő megpróbál majd mögénk kerülni úgy, hogy körbe repül körülöttünk. Mi pedig szintén körbe repülünk, de kisebb sebességgel, tehát egy kisebb sugarú pályán, és közben szépen rongyosra löjük az oldalát. Ennyit! Lehet húzni a strigulát. A játék vége felé biztosan jönnek majd még combosabb taligák is, de addig mindenki kitalálhat jobb módszert is!

**Végül jöjjön a mérnök menüje:**

**Ship Status:** A hajó adatai. Ugyanazok az adatok szerepelnek itt is, mint amikor összeszereltük a dokkban.

**Dump Cargo:** A rakomány kiürítése. Üresen gyorsabb a hajó, egy rázósnak tűnő csata előtt talán érdemes kiüríteni a rakert. Vagy esetleg akkor, ha valami különlegesen ritka alapanyagot találunk.

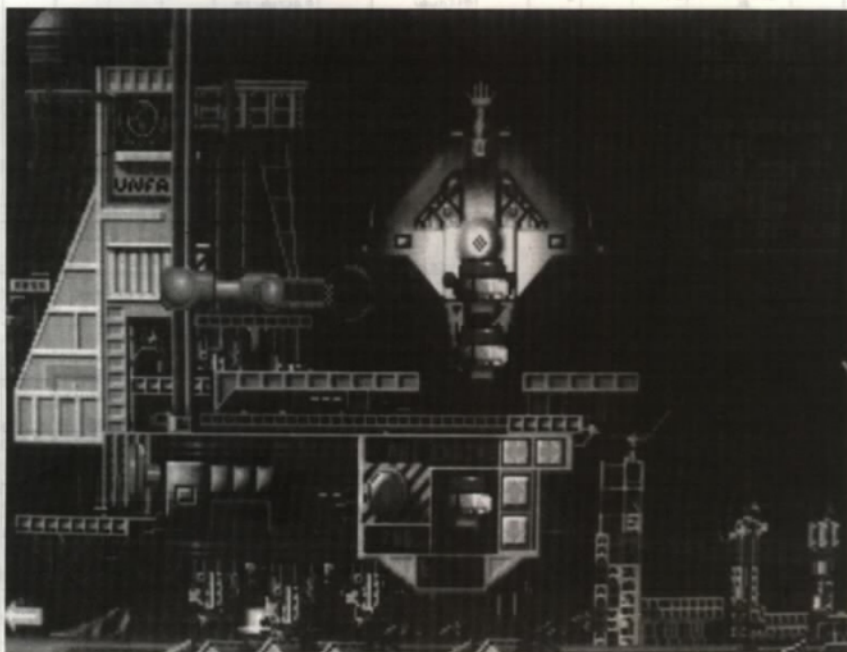
**Load Cargo:** Ezzel a ponttal tudjuk bepakolni a talált alapanyagokat. Természetesen csak annyit, amennyi hely van a rakertben.

**Pay Cargo:** Ha valahol a békés megoldást választottuk (általában érdemes!), akkor ezzel az opcióval tudjuk átnyomtatni a kért rakományt a másik űrhajónak.

A ctrl-s és a ctrl-l hozza elő a save ill. a load menüt.

Az űrben rengeteg hajó röpdös rajtuk kívül. A nagyrésztük kereskedő. Velük cserélgethetünk árut vagy vehetünk információt. En falrengetően érdekes dolgokat nem tudtam meg, de lehet próbálkozni! Megtámadni ezeket nem nagyon érdemes, mert általában konvojban mennek, néha még kísérő vadász is van velük, és bosszantóan jó a fegyverzetük. (Azért egy-egy magányos vándor





FOTÓ: PC

még lehet csipni! Ilyenkor a rakomány morszából is szemezgethetünk.) Aztán ott vannak még a kalózok. Ezeket általában ki lehet irtani, csak a szájuk nagy. De ne engem szídjatok, ha valamelyikbe mégis beletörök a bicskátok!

Amit idáig írtam, az csak a bemelegítés volt. Az igazi játék akkor kezdődik, amikor találunk végre egy bolygót ahova le lehet teleportálni. Itt a játék átmegegy egy mászkáló RPG-Adventure-be.

**Nézzük a képernyőt:** Középen van a játéktér. Felülnézetben látjuk az embereinket és általában minden egyebet. Mászkálni vagy a nyilakkal lehet, vagy az egérrel kijelöljük, hogy merre akarunk menni, és akkor arra lép egyet az aktuális parancsnok. Csak lappal szomszédos mezőre lehet lépni, átlósan nem. (Sajnos...) A többi ember pedig, amennyire tudja, követi őt. Ez az irányítás egészen jól használható általában, de labirintus-szerű pályákon a hátul álló figura szeret elvédeni néha...

A képernyő négy sarkában látható a csapatagok arcképe. Ha valamelyikre ráclikkünk, az lesz az aktuális parancsnok. Tehát őt irányítjuk közvetlenül, és a parancsok is rá vonatkoznak. Még egy klikkre megnézhetjük a tulajdonságait. A kép alatt egy vonal mutatja a fickó (vagy fickónő) életpontjait. Még lejjebb egy kis téglalap a pajzsának az állapotát. Szürke: nincs rajta pajzs, zöld, kék, sárga, piros: mennyire van szétlőve a pajzs. (Gyengébbek kedvéért: a piros a legrosszabb.)

A képernyő közepén jobb és bal oldalon vannak a parancsikonok. Négy-négy mindkét oldalon, de a jobb gombbal átválthatunk egy másik ikon-nyolcasra is.

**Az egyes ikonok jelentése:**

Üres kéz: Egy tárgy felvétele. Ehhez a tárgy MELLE kell állni,

mert a parancs kiadása után (és ez vonatkozik még néhány parancsra) meg kell adni a parancs irányát is. (Csak szomszédos mezőre vonatkozhat.) Az embereknél lévő tárgyak száma limitálva van, de ez a szám elég magas ahhoz, hogy egy kisebb lövész- és fegyverraktárat hurcoljunk magunkkal...

**Tárgyat tartó kéz:** Egy tárgy lerakása. A tárgyat a tárgylistából választhatjuk ki, és a tárgy arra a mezőre kerül, ahol épp áll a figura.

**Szem:** Nézelődés, vizsgálódás. Mindent meg lehet vizsgálni, mindentről kapunk pár szó információt. Még a padlóról és a falról is.

**Nagyító:** Ezzel lehet részletesebb információt kérni valamiről. De míg a szemmel bármiről kapunk valami adatot, itt csak a fontosabb dolgokról. Pl. ha egy képernyőt megvizsgálunk, akkor a szemmel azt kapjuk, hogy híreket mondanak, a nagyítóval pedig azt, hogy mik azok a hírek. Ugyancsak ezzel az ikonnal lehet üzemeltetni a nem tárgy jellegű cuccokat. Pl. egy kapcsolót a falon.

**Pisztoly:** Lövés. Az aktuális fickó lő az aktuális fegyverével. A bal gombbal lehet ráállni a célpontra/megkeresni a célpontot. Akárhova clikkünk, egy kis célkeresztben láthatjuk, hogy milyen valószínűséggel találja el az a fickó azt a célt. Ha ez a szám nulla, akkor arra a célra, nincs rálátás, oda nem hajlandó löni.

Van egy igen szellemes újítás a harcban. Ha egy emberünk nem találja el a célt, akkor nem csak egy üzenetet kapunk, hogy „You missed!”, hanem a lövés ténylegesen egy-két mezővel arébb csapódik be, és esetleg valamelyik másik saját emberünk találja el. Tehát, ha lehet, ne álljunk a potenciális célpontjaink közelébe!

**Kártyát tartó kéz:** Egy tárgy használat. Ki kell választani, hogy mit használunk és azt is, hogy merre. Ezzel a parancssal adhatunk át tárgyakat is az egyéb szereplőknek.

**Szaj:** Ezzel lehet beszélgetni az egyes szereplőkkel.

**Pipa:** Itt csak a tárgylistát nézhetjük meg, és részletes információt kérhetünk egy-egy tárgyról. Ezt mindig érdemes megcsinálni, ha egy új tárgyat találunk, mert nagyon sok érdekes dolgot tudhatunk meg itt. Nemegyszer még arra is van utalás, hogy hol és hogyan kell majd azt a tárgyat használni. A fegyverekről és páncélokról pedig kiderülhet, hogy mi ellen jó, vagy mik a gyengéi. A páncélok és a fegyverek nem csak az erősségükben különböznek, mint a más RPG-kben, hanem jelentős típusbeli eltérések is vannak. Bizonyos páncélok jobban védenek bizonyos támadás ellen, pl. a kerámipajzs a hőtámadások ellen ellenállóbb. Tehát nem árt csata közben cserélni a felszerelést, ha más fegyverrel támadnak ellenünk!

**A másik nyolc ikon:**

**Emberkék:** Bizonyos veszélyesebb helyeken jobb, ha minden embert mi irányítunk, mintha maguktól mozognának. Ha ezt az ikon aktíváljuk, akkor utána egy körig minden emberünket külön mozgathatjuk. (Ha egy emberrel nem akarunk lépni, akkor SPACE.) Ha több lépésen keresztül így akarunk mozogni, akkor minden kör elején újra meg kell nyomni. Ez az üzemmód van egyébként harc közben is.

**Várakozni tilos tábla:** A játék befejezése. Erre kétszer kell clikkelni.

**Kétféle léptékű térkép:** Kétféle léptékű térkép. Ki gondolta volna? **Save, Load:** Nehéz kitalálni...

**Meztelen emberke:** A használni kívánt páncélt vagy fegyvert állíthatjuk be.

**Bolygó és űrhajó:** Visszateleportálás az űrhajóba. Ezt az ikon bárhol használhatjuk a bolygón, nem kell visszamenni oda, ahova teleportáltunk.

Ha valamelyik emberünk lő egyet, vagy ránk lönek, akkor harc üzemmód következik. Ez csak annyiban különbözik az eddiektől, hogy minden emberünk külön lép. Egy új páncél felvétele, vagy egy új fegyver kézbevétele nem számít külön lépésnek. De nem lehet egy körben lépni is és löni is!

Ha van nálunk a fegyverhez való tár, akkor azt harc közben az embereink automatikusan használják, ha kiürül a fegyverük. Ha csak később szereztünk egy fegyverhez tárat, akkor a tárat az emberen kell használni, úgy, hogy az üres fegyver van a kezében. Hogy melyik tár melyik fegyverhez jó, azt ki kell próbálni. De jellemző a játék logikája, hogy más tár kell a lézerpuskához, mint a lézerpistolyhoz...

Ha a lemezárólt ellenfelünk-nél volt valamilyen fegyver vagy tárgy, akkor azt természetesen felvehetjük.

A játéknak egyébként fantasztikus hangulata van. Minden „dungeon”-nak teljesen más a grafikája, rengeteg olyan dolog van mindenhol, aminek nincs más funkciója, csak az, hogy szebb legyen a háttér. (Monitorok, szelőkőzők, virágvázák a sarokban, rendetlenség az íróasztalon, stb. stb.)

A küldetések pedig kellemesen ötvözik az RPG és adventure elemeket. Az SSI játékokra jellemző „megyek és gyilkolok” itt nagyon rossz stratégia. Rengeteg feladatot kell megcsinálni, ha tovább akarunk jutni valahol. Az intelligensebb létformákkal pedig általában jobb, ha nem költözködünk, mert könnyen mi húzhatjuk a rövidebbet.

A játék térképe óriási. Több mint 100 csillag, átlagosan 6-7 bolygó mindegyik körül. A közelebről is megvizsgálható bolygók száma kb. 30-40. Javaslott tehát a sugallt útvonalon bejárni a galaxist, mert különben órákig bolyonghatunk, míg találunk valamit. Ha nyersanyagokra pályázunk, akkor pedig kövessük le a kereskedő-karavánokat, mert azok általában olyan csillagokhoz mennek, amelyek valamelyik bolygóján van kitermelhető ásvány.

A mellékelt térképen csak a csillagok vannak feltüntetve, de a játékban sokszor esik utalás egyes szektorokra. A szektorokat körkígyőként kell elképzelni. A kör közepe a Sol, a szektorok pedig a cikkely másik felének jelentősebb csillagairól vannak elnevezve.

Most pedig izelítésképp az első néhány pálya megoldása: (Teljes leírást adni a játékhöz legfeljebb egy mellékletben lehetne...)

A játék kezdetén rögtön az A-Centaurit ajánljuk, mint első célpontot. Menjünk is el ide, kellemes bemelegítés lesz. A második bolygóra lehet lemenni.

Itt mindössze néhány robotot kell lemészárolni, cserébe egy halom fegyverért, páncélért és információért. A bal alsó szobában van egy android, aki ad egy „android tool”-t, amivel az elsőtörtan heverő android-fejékből is lecsapolhatjuk az információt. Közben mindenhol vizsgáljuk meg a monitorokat is. Most már lesz egy általános képünk arról, hogy mi folyik a galaxisban. Az egyik android még azt is elmondja, hogy az Algieba szektor a legbiztonságosabb...

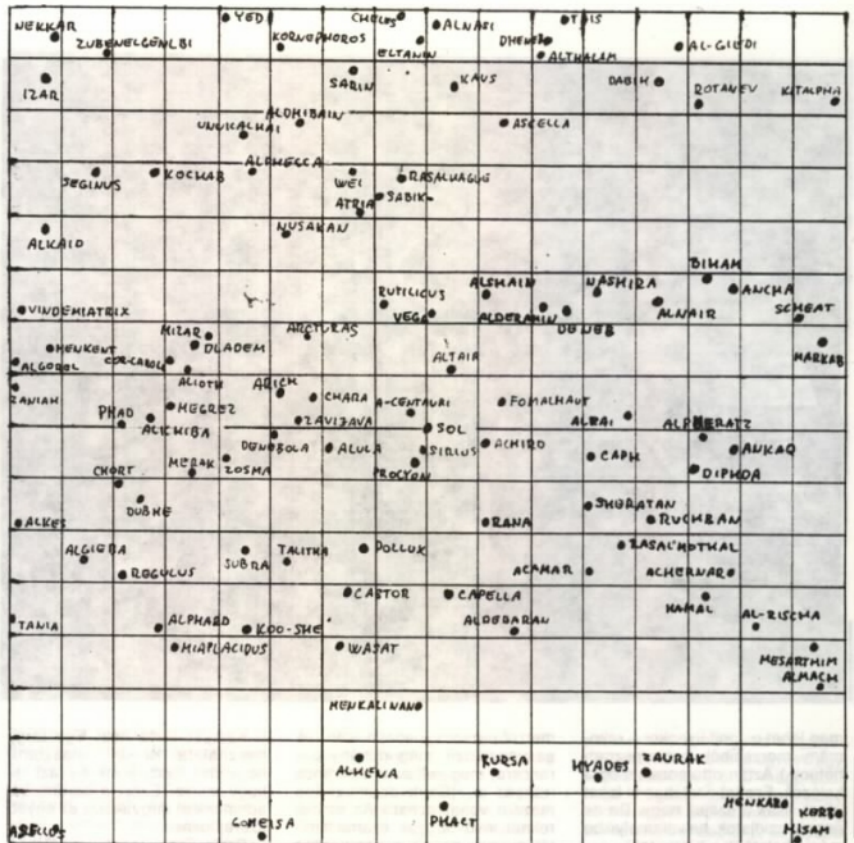
Az Algieba felé az első csillag az Alula. Ennek a negyedik bolygójára tudunk leteleportálni. Ez egy mezőgazdasági bolygó, ahol épp munkaerőt keresnek.

Keressük meg a főnököt. (Bene lesz a házban) és beszéljünk vele. Csak akkor alkalmaz, ha kiálljuk a próbát! A próba roppant bonyolult. Az első feladat: Hozzunk egy zsákkal a helyi gabonából. Lehet barangolni mindenfelé (mészárolni a helyi vadállatokat), zsákot sehol nem találunk... Az éleszemű játékos viszont észreveszi, hogy a ház egyik helyiségében az egyik virágtartó kicsit más mint a többi! Az élelmes játékos meg is vizsgálja a nagyjával, és már rohan is a zsákkal a főnökhöz a cukorért... Cukor nincs, csak egy újabb feladat: A szomszéd szobában van egy csomó cucc, de az egyik felesleges. Hozzuk oda neki! A szomszéd szobában egy csomó cool felszerelés van, fel lehet venni mindet, aztán oda kell adni a főnöknek a követ. Most már szabadon mászkálhatunk mindenfelé, de a térkép egy részére nem tudunk bemenni a villanypásztor-tól. Ha beszélgetünk a munkásokkal, megtudjuk a következőket: A drótot csak egy aratógéppel tudja átszakítani. Az aratógép rossz. Pótkatrészt a Denebola IV-ről lehet beszerezni... (Es persze még egy csomó egyéb információt, aminek legalább a fele hasznos is!)

A Denebola IV-en egy templom van. A templom körül pedig lávakéreg, amik atomkörü fireball-okkal dobálóznak. Keressük meg a két piros gömböt (az egyik a jobb alsó sarokban van, a másik pedig a templom bal oldalánál egy beugróban), és tegyük őket a jobb oldali kijárat mellett álló két oszlopra. A kapu kinyílik, mi pedig a templomot körbejárva egy rakás cuccot és egy pótkatrészt találunk. A papokkal beszélgetve közben megtudhatjuk a templom történetét és azt is, hogy miért kötözöködnék velünk a templom körül ácsorgó alakok...

Vissza az Alulára. Miután beszereltük az alkatrészt a traktorba, egy kisebb tereprendezés és némi beszélgetés után lesz egy kulcsunk. Ezzel be tudunk menni a jobb oldal felől lévő ajtón, ahol is egy újabb feladatot kapunk. Most a változatosság kedvéért egy úrhajóhoz kell alkatrészt hoznunk a Cor-Caroli Prime-től. Nagyszerű! Minden vágyunk úgyis az volt, hogy csillagközi futárposta hálózatot építsünk ki Irány a Cor-Caroli.

Itt rögtön kipróbálhatjuk az orbitális trükköt, mert a legelső boly-



góra kell leszállnunk. A pótkatrészt viszont csak akkor kapjuk meg, ha az igénylőlapot szignálja a laboratórium főnöke. (Ugy látszik a bürokrácia örök!) A főnök viszont elűnt. Ahogy hamarosan mi is, miután bementünk a mikronikai laborba a bal felső sarokban szerzett kulccsal. Egy kisebb műszaki hiba folytán ugyanis egy nyákon találjuk magunkat, fejenként egy milliméteres magassággal... Ha innen ki akarunk jutni, ki kell cserélni a két fő áramkörü egység processzorát. Az egyik a jobb felső sarokban van, a másik balra közepen. Az áramkör labirintusában rajtuk és a labor munkatársain kívül még néhány mikron is rohangál. Ezeket irtuk ki, de lehetőleg messziről, mert ha mellénk érnek robbannak és elég szépen sebeznek. Sajnos két helyen pont ezt kell kihaszni! A processzorokhoz úgy férhetünk hozzá, hogy a processzorházak déli fala mellett elkezdünk kötözöködni a mikronokkal, és így a robbanásuk a falat is kirobbantja. (Előtte nem árt állást menteni.) Ha megvan a két proci, cseréljük ki őket, aztán a jobb alsó sarokban lévő porszemmel angolosan távozunk! Itt fogjuk megtalálni a Centauri Device első darabját is. Ja! valahol a nyákon találkoztunk a labor főnökével, aki szignálja a nyomtatványt, így most már mehetünk az alkatrésztért. (A jobb oldali bejárat mellett van egy kis szoba, oda ne menjünk be, mert a túlzó portás riasztja az őrbotokat.

Az alkatrészzel vissza az Alulára, ott kapunk helyette egy üze-

netet, amit el kell vinni a DENE-BOLA IV-re. Ezt adjuk oda a templom főpapjának (rögtön a teleportállomás előtt áll), aztán menjünk el a helyetteséhez (a templom délnyugati sarokszobájában találjuk), és neki pedig adjuk oda azt a köcsögöt, amit még az első itjtárunkkor találtunk a kerítésen kívül. (Akkor még nem kellett neki...) Hálából kinyitja nekünk a kincs kamrárt, ahol upgrade-elhetjük a Holdbázis technikai ismereteit! (Új úrhajó, új fegyverek, új hajtóművek.)

Es így tovább még több mint 30 pályán keresztül... Ez tipikusan nem az a játék, amit néhány óra, néhány nap, vagy akár néhány hét alatt végig lehet játszani. Viszont van annyira változatos és érdekes, hogy nem unjuk meg...

Biztos vannak olyanok, akik szeretik az adventure játékokat, de egy kicsit unalmasnak tartják az RPG-eket. Ezt a játékot Nekik sem szabad kihagyniuk!

Egy ilyen típusú játék nem attól lesz jó, hogy felképernyős animált szörnyek viccsorognak a képernyőre, hanem attól, hogy rengeteg különböző feladatot és feladványt kapunk, beszélgethetünk és vizsgálódhatunk kedvünkre és nem kell felpercenként leírni az újratermelő szörnyeket... Az EP pedig pontosan ilyen!

Félre hát a kardal és a mágiával! Vár a galaxis!

Ha a leírt részt végigjátssza valaki és visszamegy a Holdra, valószínűleg találkozni fog egy

védelemmel. Bázisunk parancsnoka valami kézikönyv x-edik oldalának első vagy utolsó szava után érdeklődik... A béna crackerek úgy látszik nem jutottak el ideig... Következzen tehát az én saját buherálásom eredménye, a válaszok a lehetséges kérdésekre:

- |    |              |            |
|----|--------------|------------|
| 2  | chronology   | convention |
| 3  | consensus    | act        |
| 5  | an           | for        |
| 6  | mission      | dissolved  |
| 7  | what         | specs      |
| 8  | your         | screen     |
| 9  | the          | return     |
| 10 | to           | moonbase   |
| 16 | ship         | while      |
| 17 | they         | speed      |
| 18 | supplies     | hand       |
| 19 | device       | available  |
| 20 | pistol       | available  |
| 21 | to           | available  |
| 22 | assault      | muzzle     |
| 23 | kinetic      | banks      |
| 24 | ship         | and        |
| 25 | powerful     | done       |
| 26 | alien        | difficulty |
| 27 | please       | it         |
| 28 | the          | decisively |
| 29 | intelligence | cultures   |
| 30 | range        | each       |
| 31 | sector       | ipremi     |

PC		
<b>GRAFIKA</b>	<b>90</b>	<b>Összesen</b>
<b>ZENE</b>	<b>82</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>96</b>	
		<b>89</b>



„Ügynök a K9-es szektorból jelentkezik a Központnak. Jelentem, hogy a megfigyelésem alatt álló objektumba nagymennyiségű áru érkezett. Javaslom a készenléti egység bevetését. Vége.”

„Központ nyugtázza, kérését továbbítja. Vége. Központ BRAVO-7-nek: Irány a K9-es szektor, célok betáplálása a fedélzeti számítógépbe folyamatban. Feladat az ellenséges cél teljes elpusztítása. Vége.”

„BRAVO-7 Központnak. Utasítást vettem, irányra állók, vége.”

Ez a bájos csevegés az éteren át megpecsételte az egyik legnagyobb hatalommal bíró kolumbiai kokainbáró sorát. Innentől kezdve szimpatikus ez a MICROPROSE szimulátor, mivel jömagam ruhélem a kábítószereket, és a velük kereskedő embereket is. Remélem T. Olvasóm, Te is inkább soraim rabja vagy, mint a drogé.

Na szóval, ebben a játékban egy nekem igen tetsző feladatról van szó, mégpedig arról, hogy a medelinni kartell néhány nagykutyájának a nótáját kell elhúzni. (Utána meg a csikot, ha sikerül.) Kábszer szállítmányokat, raktárakat és még jónéhány célt kell letakarítani öreg sárgolyónk felszínéről. Ebben segítenek az YF-22 típusú vadászgépeink és AH-64 Apache helikoptereink.

Mint új játékos, választhatunk 3 feladattípust közül. Az első egy egyszerű légi harc, ahol még nem kell stratégiáznunk, csak lőnünk.

A második feladattípus egy behatárolt hadjárat. Itt egyetlen kokainbáró uralma ellen kell harcba indulnunk.

A harmadik pedig egy teljes hadjárat. Ekkor már négy gazember birodalmát kell megsemmisítenünk. Ez jóval bonyolultabb, és veszélyesebb feladat mint az előzőek.

Ha a két utóbbit választjuk, akkor az eligazítótér első részébe jutunk, ahol a szokásos dolgokat művelhetjük, melyek az alábbiak:

- A hangárjainál kiválaszthatjuk a rendelkezésre álló gépeket és személyzeteket közül azt, amellyel szeretnénk a legjobban végre tudjuk



## Advanced Tactical Air Command

hajtani a feladatunkat. Itt tudjuk gépeinket is felfegyverezni.

- A fiókosszekrényből egy másik hadjáratot tölthetünk be.

- A falitablán gépeink repülési útvonalterveit tekinthetjük át.

- Az ablak a küldetés indítása.

- Az irattartóban vannak a szigorúan titkos utasítások a feladatra vonatkozóan. Ebben hadjáratunk előző küldetéseinek eredményét is áttekinthetjük.

- És végül a monitoron láthatjuk Kolumbia térképét. Gépeink számára itt tervezhetjük meg az útvonalat, amely művelet egyébként igen egyszerű. Először is kiválasztjuk azt a gépet, amely útvonaltervét el akarjuk készíteni. A térképen ráállunk arra a pontra, ahova repülni szeretnénk, és ott az alábbi lehetőségek közül választhatunk:

- DELETED - valamelyik részfeladatot törölni

- Fly to point - repülj erre a pontra

- Wait at point - ezen a ponton várakozzál

- Drop Supplies - felszerelés ledobása (AH-64)

- Rescue pilot - pilóta kimentése ellenséges területről (AH-64)

- Ground attack - földi célpontok elleni támadás

- Air attack - ellenséges gépek elfogása

- Wingman to... - egy másik gép kíséretévé

Mindegyik pontnál meg tudjuk adni a repülési magasságot, a támadásoknál pedig azt, hogy milyen fegyvert alkalmazunk az adott cél ellen. Ez az AUTOPILOT módban érdekes, hisz nem tudunk egyszerre egy gépben csúcsúlni. Ezenkívül ha „Air attack” módban vagyunk, akkor megadhatjuk, hogy mekkora területen (km), mennyi ideig (óra, perc) járőrözünk.

Miután mindent megterveztünk, irány a BEGIN CAMPAIGN. Ekkor következik az eligazító második része. Itt az ablak már az aktuális géppel való repülés kezdetét. A nagytáblán a bevetésben résztvevő gépek és adataik láthatók. Itt tudunk átszállni egyik gépről a másikra. A program egyik nagy hibája szerintem, hogy repülés közben nem tudunk közvetlenül

átnyergelni egy másikra, hanem az ESC lenyomásával vissza kell térnünk ebbe a menürendszerbe. A kijáratú a mai napi penzum végét jelzi.

A helikopteres repüléshez érdemes tudni még, hogy felszálláskor nem elég a tolóerőt a maximumra állítani, hanem a felemelkedés érdekében a forgószárnyak lapátjainak dőlésszögét is meg kell változtatni a numerikus padon lévő függőleges oszlopa ad tákékoztatást. A PGUP és HOME billentyűk - az én megfigyeléseim szerint - a törzsnek a főrotor tengelye körüli elfordulásában segítenek, ami ugye jobb manőverezőképeséget biztosít azáltal, hogy a hátsó rotor lapájainak dőlésszögét változtatjuk. Azonban minél nagyobb sebességgel haladunk, annál kisebb mértékben engedi az automatika ezt a változtatást.

Meg kell még említenem a térképét, melyet felszállás után szintén az ESC billentyűvel tudjuk bekérni a menüből. Ugyanis a gépeken nincs időgyorsítás, hanem a térkép jobb oldalán található az időpanel. Itt tudjuk fokozatosan 16-szorosra gyorsítani a tájmot.

Ha minden igaz, akkor minden lényeges dolgot papírra vettem, nincs más hátra, minthogy jó vadászatot, kéz és lábtörést kívánjak.

Drébil

### Műszerfal azonos részai:

Bal alsó kis monitor:

1. - az útvonal következő fordulópontjának távolsága  
- a meghibásodás nagysága %-ban
2. - melyik fegyverből menni van még

Középső nagy monitor:

1. - taktikai térkép
2. - befogott cél képe

Jobb oldali kis radar:

- támadást jelző radar
- piros négyzet = repülőgép v. helikopter
- fehér négyzet = rakéta

### Közös billyentyűzet:

+/- - tolóerő

SHIFT+ - max tolóerő

F1 kabin SHIFT F1 - kilátás műszerfal nélkül

F2 hátulnézet SHIFT F4 - befogott cél

F3 oldalnézet

F6 bal alsó monitor funkcióváltó gombja

F7 radar/célkövető

F8 H. U. D. berendezés ki/be

1 CHAFFS

2 FLARES

7 autópilóta ki/be

SPACE fegyverzet kiválasztás

ENTER az aktuális fegyverzet kioldása

BSPACE fedélzeti gépágyú

TAB a következő betáplált célpont

INS az egér és a joystick érzékenysége 3 fokozatban

ALT-P szünet

ALT-B akcelerációs vakság ki/be

ALT-D földfelszín felbontása 3 fokozatban

ALT-H H. U. D. színe

ALT-V hang ki/be

M nézet balra

< jobbra

? előre

A A gép külsőnézetét távolodik

Q közeledik

Z radar hatótávolságának növelése

X csökkentése

### AH-64 Apache műszerfala:

R oszlopmutató: a rotor forgási

F oszlopmutató: az üzemanyag mennyisége

1 és 2 oszlopmutató: a két hajtómű teljesítménye

### Állapotjelzők:

RTR -



ENG - hajtómű meghibásodás

AVN -

TRT -

FUEL - alacsony üzemanyagszint

STR -

### BILLYENTÜZET AH-64 Apache

PGUP - forgószárny állásszögének növelése

PGDN - forgószárny állásszögének csökkentése

HOME - hátsó rotorlapát állásszögének állítása

END - hátsó rotorlapát állásszögének állítása

### YF-22 műszerfala:

Bal felső műszer - tolóerő %-ban

### Állapotjelzők:

FLAPS - fékszárny

UCART - futómű

ABRAKES - féktörzslapok

WBRAKES - kerékfékek

### BILLYENTÜZET YF-22

F9 - fékszárny (FLAPS) vissza

F10 - fékszárny ki szakaszosan 51°-ig

6 - kerék ki/be

9 - féklap ki/be

O - kerékfék ki/be

ALT-E - katapult

ALT-B - akcelerációs vakság ki/be

> - nézet hátra

PC

GRAFIKA	100
ZENE	83
JÁTSZHATÓSÁG	100

Összesen

98

## AZ ÉV MAGYAR JÁTÉKA

Az 576Kbyte pályázatot hirdet az 1992-es év magyar játéka címért a következő kategóriákban:

• KALAND • LOGIKAI • ÜGYESSÉGI •  
• AKCIÓ •

Várjuk azok jelentkezését, akik saját fejlesztésű kész programmal, vagy demoval rendelkeznek.

Az értékelés előfeltétele és elsődleges szempontja az egyéni ötlet és kivitelezés.

Minden pályázó nyer, hiszen valamennyi színvonalas játékot bemutatjuk az újság hasábjain, az igazán profik külföldi értékesítését pedig az 576Kbyte menedzseli.

Küldjétek el pályamunkáitokat (kész játék, demo, slide-show) az újság címére, Zolee nevére.

Kérdéseitekkel kapcsolatban is ő áll rendelkezésre.

# PERFECT

**A** nem éppen szemet gyönyörködtető címképernyő megcsodálása után rögtön egy terjedelmes menü jelenik be, itt tudjuk az irányítást beállítani (Change hardware config.), egy kimentett játékállást visszatölteni (Reload saved game), az eddigi csaták eredményeit megnézni (Study Battle record), új játékot kezdeni (New game), sőt, még barátunk ellen is játszhatunk modemen keresztül (Play by modem). A Help opcióval kérhetünk egy részletes leírást a játékról német nyelven, a Quittel pedig kiléphetünk a játékból. Új játékot kezdve tegyük be a 2. lemezt majd válasszuk ki a nekünk szimpatikus küldetést (kezdőknek az első kettőt ajánlom, Alameintól lefelé pedig csak a profik próbálkozzanak). Még mielőtt ki-ki belevetné magát a játékba, érdemes megnézni a játéktér térképét (Show map) és a küldetés leírását (Long Description).

A küldetés leírásánál a következő lényeges dolgokat érdemes megnézni: spieldauer: játékidő, azaz megmutatja, hogy hány fordulóig tart a játék (minden küldetésnek van egy rövid ill. hosszú változata).

Einstand: itt láthatjuk, hogy a játék kezdetén hány pont áll a támadó (angreifer) és a védekező (verteidiger) fél rendelkezésére hadserege felállításához.

Aufstellung: itt nézhetjük meg, hogy az első fordulóban a két fél a játéktér melyik részére helyezheti el egységeit, ill. mennyi győzelmi pontot érő területtel rendelkeznek.

Verstarkungen: a különböző erősítések beérkezésének időpontját és nagyságát nézhetjük meg.

Wetter: időjárás, lehet pl. kód (csökkenti a látótávolságot), eső (az egységek lassabban mozognak), éjszaka (akár a kód).

Neutrale: a semleges területek listája, egyébként ezek elfoglalásáért büntetőpontokat kapunk, amiken ellenfelünk egységeket vehet.

Nos, ezek lettek volna a küldetések legfontosabb jellemzői. A küldetés kiválasztásánál még lényeges lehet a Szenario Rules opció, itt tudjuk ugyanis a játék szabályait beállítani. Az alábbi dolgokat tudjuk beállítani:

Std. Game: rövid játékidő.

Long Game: hosszú játékidő.

Full Kill: az egység egy találattól rögtön megsemmisül.

Partial Kill: egy találatnál csak megsérül az egység.

Always hit: minden lövés talál.

Random hit: a találat valószínűsége nagyban függ az egység fajtájától, az időjárástól, a látótávolságtól és a terepviszonyoktól.

Full view: a játéktéren lévő összes egység látható.

Limit to LOS: csak azokat az ellenséges egységeket látjuk, amelyek valamelyik saját csapatunk látótávolságában vannak.

Delays: a játék gyorsaságát szabályozhatjuk.

Handicap: a játék elején az egységek



## KITŰNŐ

### STRATÉGIAI PROGRAM

**Aki játszott már Ubisoft játékokkal az tudja, hogy a cég eddig elsősorban kalandprogramokban utazott, így némi gyanakvással láttam hozzá legújabb termék, a Perfect General teszteléséhez.**

**Rövid idő múlva azonban gyanakvásom elpárolgott, mivel a program fantasztikusan jönnek bizonyult.**

**Nyugodtan állíthatom: a Perfect General a saját kategóriájában verhetetlen, még a nagy elődöt, a Battle Isle-t is maga mögé utasítja.**



# GENERAL

vásárlására rendelkezésre álló pontokat csökkenthetjük.

Ha mindent beállítottunk, a Use opcióval tudunk a menüből kilépni. Ezután nem maradt más hátra, mint hogy a Play this scenario ponttal beállítsuk, hogy a számítógép vagy egy másik játékos ellen akarunk játszani, majd a nehézségi fokozatot beállítva bele is vethetjük magunkat a játékba.

## A hadsereg felépítése

Szerintem a játék egyik legeredetibb ötlete, hogy a legtöbb stratégiai programmal ellentétben itt mi állíthatjuk össze hadseregünket, így teljes mértékben a saját elképzeléseinket valósíthatjuk meg. Egységeket csak a játék elején ill. az erősítések beérkezésekor vásárolhatunk. A rendelkezésünkre álló pontokat az uebrig felirat alatt láthatjuk, a vergeben alatt pedig a már elköltött pontok vannak. A Prs. alatt az egység árát, az Im Besitz alatt pedig a már megvett csapatok számát láthatjuk. A következő egységek közül választhatunk:

Panzerwagen: rendkívül gyors, de ugyanakkor nagyon gyenge harckocsi. Tüzérség vontatására, felderítésre, városok megszállására alkalmas.

Spaehpanzer: akár a Panzerwagen, csak lassabb.

Jagdpanzer: a kedvenc páncélosom, viszonylag gyors és elég erős, valamint nem is túl drága.

Kampflpanzer: a legerősebb páncélos, sajnos elég lassú és nagyon drága.

Bewegliche Artill: gépesített tüzérség. Nagy előnye, hogy mozgékony és a kiválasztott terepet rögtön tűz alá veszi, a tüzereje elég jó, de sajnos elég sokba kerül.

Infanterie: gyalogság. ez a leggyengébb egység, csak városok megszállására és védekezésre használható.

Pioniere: utászegység. akár a gyalogság, csak el tudja távolítani az útból és aknamezőket is tud építeni.

Raketenwerfer: rakétavető. Tüzereje közepes, de nagyon lassú, csak védekezésre használható.

Leichte Artill: könnyű tüzérség. A tüzereje jó, gyújtógránátokat is kilőhet és nem is túl drága, de sajnos nem tud mozogni.

Schwere Artill: nehéztüzérség. akár a könnyűtüzérség, csak a tüzereje sokkal nagyobb és jóval drágább.

Mine: aknamező. Fontos csomópontokat lehet vele nagyon jól lezárni, a rátévedő egységek azonnal megsemmisülnek.

Az egységek megvásárlása után (DONE) már csak el kell helyezni őket a térképen. A pirossal határolt területre a támadó, a késsel határoltra pedig a védő rakhatja le egységeit.

## Irányítás

A képernyő legnagyobb részét a térkép egy kinagyított része foglalja el, itt tudunk az egységeinknek parancsot kiadni. A jobb

alsó sarokban lévő két ablaknak csak harc közben van jelentősége, itt láthatjuk ugyanis a 2 egymásra tüzelő egység fajtáját és esélyét a találatra. Elfőlt látható négy ikon, ezek rendeltetése:

**F:** tüzelés, csak akkor használhatjuk, ha az ikon zölden villog. Valamely közelünkben elhaladó ellenséges egységre tüzelhetünk, ha csapatunk még nem harcolt senkivel se a fordulóban.

**I:** az aktuális egységnek már nem adunk parancsot a körben.

**N:** az egységnek csak a kör végén adunk parancsot.

**R:** taktikai térkép.

A négy ikon fölött lévő zászlónál láthatjuk, hogy éppen melyik körben ill. fordulóban járunk. A jobb felső sarokban az egész térképet látjuk kicsinyítve, a fehér keret az éppen kinagyított térképrészlet helyét jelzi. A legfelül lévő 3 kis ikon szintén az aktuális kört jelzi. A jobb gombbal a következő opciókat hívhatjuk le:

**Display Control:** a legkülönbözőbb lényegtelennél lényegtelenebb apróságokat kapcsolgathatjuk ki-be, ezekről nem is írok részletesebben, mivel rendeltetésüket könnyen ki lehet tapasztalni.

**Game Control:** itt tudjuk a játékot kimenteni (Save), a hangot ki-be kapcsolni (Sound on/off), a játékból kilépni (Quit game), a játék pillanatnyi állását megnézni (Current score) és a játék szabályait állíthatni.

**Ignore Unit:** akár az I ikon.

**Next unit:** akár az N ikon.

**Select Unit:** őrzőjező egység aktivizálása.

**Sentry duty:** őrzőjezőzés. Az őrzőjező egység nem tud mozogni, csak akkor érdekes használni, ha az egységgel egy város akarunk megszállva tartani.

**Load Transported Unit:** egy páncélossal tudunk egy azonos mezőn álló tüzér vagy gyalogos egységet szállítani.

**Unload Transported Unit:** szállított egység kirakodása a páncélosból.

**Build Mine:** aknamező építése, csak utászegységnek lehetséges.

**Disarm Mine Field:** aknamező hatástalanítása. Csak akkor lehetséges, ha az egység pont az aknamezőn áll és a fordulóban még nem mozgott.

**Phase complete:** ugrás a következő körre.

## Körök

A játék minden fordulója 3 körből áll, ezek sorrendben:

1. Stellung: egységek vásárlása, már volt róla szó.

2. Mob. Art.: ebben a körben tudjuk a gépesített tüzérségünk célpontjait beállítani.

3. Tüzérségi tűz.

4. Stat. Art.: akár a 2. kör, csak itt a nehéz és könnyűtüzérségünk célpontjait adhatjuk meg. Még ki lehet választani, hogy a tüzérség normál (Non-Barrage) vagy gyújtólövedéket használjon (Barrage). A gyújtólövedék egy 2 egység átmérőjű körben tarol, s a későbbiekben erre tévedő egységek is komolyan megsérülhetnek a repeszektől. Sajnos a kiválasztott célpontot csak a következő fordulóban veszi tűz alá



FOTO: AMIGA

az egység, úgyhogy csak a lassan mozgó csapatok ill. fix célpontok ellen vehető be igazán eredményesen a könnyű és nehéz-tüzérség.

5. Dir. Feuer: a nem tüzér egységekkel tudunk támadni ebben a körben. A jobb alsó sarokban láthatjuk az éppen aktuális célpont (fehér keret jelzi a képernyőn) fajtáját, távolságát (Weit) és a találat valószínűségét (Chance). Egy fordulóban egy egységgel csak egyszer tudunk támadni.

6. Bewegung: mozgás-kör, a jobb alsó sarokban láthatjuk mozgáspontjainkat (Treibst.), a kiválasztott célterep távolságát (Weit) és magasságát (Höhe). Egy egységnyi mozgás úton 0.5, sík területen és sivatagi úton 1., sivatagban 2, hegyesréf fel és erdőben 3 mozgáspontba kerül.

7. Dir. Feu: akár az 5. kör.

8. Punkte: a játék jelenlegi állását nézhetjük meg

## Stratégiai térkép

Ezen a térképen láthatjuk a legátfogóbb információkat a harcok állásáról, itt tudjuk stratégiánkat a legegyszerűbben megtervezni. A térkép jelölései egyértelműek, ezekre nem is térek ki külön. A jobb gombbal egy terjedelmes menüt hívhatunk le, ahol az alábbi opciókat kapcsolhatjuk ki-be:

**Units Display:** az egységek kijelzése.

**Victory Points:** a városok elfoglalásáért járó pontok. Csak akkor kapjuk meg a győzelmi pontokat, ha a városban állandóan állomásozik legalább egy egységünk.

**Reinforcement Area:** az utánpótlási vonalak (csak ide rakhatjuk le a játék közben vásárolt egységeket).

**Neutral Countries:** a semleges országok ill. városok.

**Map Labels:** földrajzi nevek.

**Exit:** kilépés.

## Értékelés

A megadott játékidő letelte után egy rövid statisztikát kapunk eddigi tevékenységünkről. A végső értékelést csak azután kapjuk meg, miután a támadó és a védő szerepében is lejátszottunk egy játékot. A score alatt láthatjuk a támadó és védő szerepében elért pontszámot, az auswertung alatt pedig az összesített pontszám alapján megállapított rangunkat (az Oberst és Brigadegeneral besorolás már nagyon jó eredménynek számít). A Verluste jelzi a veszteségünket, a Traffer a találati %-unkat, az Artill. Eff. mutatja a tüzérségünk hatékonyságát, a Sonst. Schaden pedig az egyéb minket ért veszteségeket.

Az értékelésben nem akarok áradozni a játékról (ezt már megtettem a bevezetőben), inkább annak néhány hibáját emelném ki. Szerintem az a játék legnagyobb hiányossága, hogy a szerzők nem fordítottak elég figyelmet a program grafikai kivitelezésére. Az irányítás néhol körülményes, a túlzott élethűség sajnos a játszhatóság rovására ment. Azzal szintén nem tudtam megbárátkozni, hogy a programból teljesen kimaradt a légiere, ez azért egy ilyen jellegű stratégiai játéknál elég komoly baki. Mind-ezen hibák ellenére azonban fenntartom a bevezetőben leírtakat, azaz jelenleg a Perfect General a legjobb stratégiai program Amigára.

PC	AMIGA	Osszesen
GRAFIKA	63	72
ZENE	50	
JÁTSZHATÓSÁG	80	

# STALINGRAD

**É**rdekes módon amígára eddig nem sok II. világháborúval foglalkozó stratégiai program jelent meg (pedig témában nincs hiány), s még a kevés meglevő játék színvonala is, finoman szólva, hogy némi kívánnivalót maga után. Ezt az űrt tölti be némileg a Stalingrad, s habár a grafika és a hang most is gyengére sikerült, a jó játszhatóság és a remek téma miatt bizonyára sok stratégának fog kellemes perceket szerezni.

A főmenüben kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalról játszunk a játékot, a scenariót, a jump move-val növelhetjük a mozgás kör gyorsaságát, a sounddal pedig a hangot kapcsolhatjuk ki-be. A játék fordulókörből áll, egy forduló pedig mozgás, támadó és utánpótlás körből.

## MOZGÁS KÖR

(movement phase)

Ebben a körben tudjuk egységeinket mozgatni. A térképen az aktuális egység célpontját (vagyis ahová igyekszik eljutni) egy kis fehér kereszt jelöli, ezt elérve vagy egy ellenséges illetve saját csapatba ütközve leáll. A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk a dátumot, ezt nem árt figyelemmel kísérni, mivel a játék csak egy meghatározott ideig tart. A dátum alatt a következő ikonok vannak balról jobbra és fentről lefelé:

1. Kilépés a programból.
2. Játék feladása.
3. Információk a játék jelenlegi állásáról, meg van adva a veszteség %-ban, a két oldalon még meglevő egységek száma és fajtája, valamint a fontos objektumok értéke és azoknak jelenlegi gazdája.
4. Játékállás betöltése.
5. Játékállás ki mentése.
6. Vissza a főmenübe.
7. Ugrás a következő egységre.

1942 tele, az egykori Szovjetunió. A német Wehrmacht csak néhány hónapja indította meg támadását és máris sikerült elfoglalnia egész Ukrajnát, a Baltikumot és Oroszország jelentős részét. A német páncélos ékek minden ellenállást elsöpörve egészen Moszkváig jutottak, elfoglalták a Krim-félszigetet és körbezárták Leningrádot. Mindenki úgy vélte, még néhány hónap (vagy csak hét) és az orosz hadsereg kénytelen lesz letenni a fegyvert. Egyvalamivel azonban senki sem számolt: az orosz télel. Ebben az iszonyatos hidegben indított a vörös hadsereg támadást a Sztálingrádot védő 6. német hadsereg ellen, amely többhónapi öldöklő küzdelem után, a fagytól és a hatalmas túlerőtől megtizedelve kapitulált. Ez volt a II. világháború sorsdöntő csatája, amely az oroszok számára a győzelem, a németek számára pedig a vég kezdetét jelentette. Ezt az ütközetet dolgozza fel a C.C.S. legújabb játéka, a STALINGRAD.

8. Mozgás kör befejezése.

9. A kis fehér keresztet mozgatja az éppen aktuális egységre. Az ikonok alatt lévő nyilakkal tudjuk a képernyőt scrollozni, ez alatt pedig az egység tulajdonságait láthatjuk. Az ATT a támadóerő, a DEF pedig a védekezőerő nagyságát mutatja, az MV jelzi az egység mozgáspontjait, a STR alatt láthatjuk a létszámot %-ban, az ez alatti piros csík pedig a STR grafikus ábrázolása.

## TÁMADÁS KÖR

(combat phase)

Ekkor zajlik le az egységek között a harc. Ezt a kört köz-

vetlenül sajnos nem tudjuk irányítani, az egységeink ugyanis automatikusan minden szomszédos ellenséges egységet megtámadnak. A harcban igen sok függ egy egység fajtájától, pl. egy páncélos hatékonyabban támad, mint mondjuk egy gyalogos.

## UTÁNPÓTLÁS KÖR

(reinforcement phase)

Ebben a körben kapunk új egységeket. Sajnos az erősítés általában a fronttól távolra érkezik, így beletelik néhány fordulóba, mire harcba tudjuk őket állítani.

## TIPPEK

A játék legfontosabb alapszabálya: mindig törekedjünk az ellenséges egységek bekerítésére. Ne hagyjunk a megfutami-tott ellenségnek időt arra, hogy új frontvonalat hozzon létre, mindig maradjunk a nyomában és a lemaradó egységeit semmisítsük meg. Az ellenséges védelmi vonalat legkönnyebben a szárnyak felgöngyölítésével számolhatjuk fel. A német egységek mindig jóval kevesebben vannak, mint az oroszok, de ezek minősége mindig kiváló, így a tapasztalt stratégiák hamar ledolgozhatják hátrányukat.

Német részről játszva a játékot mindig figyelniünk kell arra is, hogy kellő tempóban nyomuljunk K-re, különben a játék befejezéséig nem sikerül kellő mennyiségű ellenséges objektumot elfoglalni, s így elveszítjük a csatát, bármilyen jól állunk is egyébként.

## ÉRTÉKELÉS

A játék akkor ér véget, ha az egyik fél teljes hadserege megsemmisült illetve a rendelkezésünkre álló idő lejárt. Ekkor megnézhetjük a két fél veszteségeit %-ban és az elfoglalt illetve megtartott objektumokért járó győzelmi pontokat. Az nyer, aki a teljes ellenséges hadsereget megsemmisítette vagy több győzelmi pontot szerzett, mint ellenfele.

Mint már a bevezetőben utaltam rá, a program egyike a legjobb II. világháborúval foglalkozó stratégiai játékoknak, de ennek ellenére nem egy Battle Isle. Az alkotók teljesen érthetetlen módon kihagyták a légierőt és a 3 scenárió pedig iszonyúan kevés. Mindent összevetve: a játék elég jó, de csak a vérbeli stratégiáknak ajánlom.

T. J.



FOTO: AMIGA

# FASCINATION

Amikor először elindítottam a Fascinationt, kívánt a veríték: egy francia/spanyol nyelvű intró után egy olasz védelem, majd a játék német szövegei mellett angol tárgyakkal találkoztam. Sajnos a játékban a szöveges része mindig német, csak a tárgyaink nevét írja ki angolul a gép, ha a setup-ban a C billentyűt ütjük le. Szerencsére a program képei rendkívül kifejezőek, így a német nyelv ismerete nélkül is végig lehet játszani. Egyszerű néhány perc után kiderült, hogy egy rendkívül izgalmas és szép kalandjátékkal van dolgunk.

IZGALMAS KALANDJÁTÉK

közül válogathatunk, ha valaki billentyűzetről akarja lehívni, az esc-vel teheti meg. F1-gyel lehet menteni, kilépni. Az éppen vizsgált tárgy képét nagytitkot látjuk egy ablakban, amit a bal felső sarkában lévő X-szel lezárhatunk, a jobb oldali elcsúsztatott négyzetekkel mozoghatunk. Amikor a kéz helyett egy mozgó nyíl válik láthatóvá, az azt jelzi, hogy arra távozhatunk az aktuális színhelyről. A játékban egy szexi kémmőt irányítunk (Doralist), s minden helyszínen különböző - rendkívül ötletes és izgalmas - feladatokat kell megoldani. A feladatokat tökéletesen eltalálták, egyik sem erőtetett, némi logikával és egy kis fejtevéssel mindegyik megoldható.

A fantasztikus hangulatú játék a Pelican Hotel egyik szobájában kezdődik. Az ágyon a már ismerős aktatáska hever, csak ki kellene nyitni: clickeljünk rá, majd forgassuk el a számára a AARGH pozícióban. A taszka tartalma egy gyantútan elektromos fogfésű és néhány ruhadarab. Nyissuk ki a fiókot, s helyezzük a konektorba a benne talált átalakítót. Most már üzembe tudjuk helyezni a fogfésűt, tegyük meg. Állítsuk a kapcsolót 220 V-ra, majd kapcsoljuk be: csodák csodája, egy kis rekesz nyílik ki rajta, s benne egy ampulla. Húzzuk ki a konektorból a fogfésűt és az átalakítót, s helyezzük üzembe a hűtőt. Nyissuk ki az ajtaját, s rájuk a mélyhűtőbe az ampullát, s zárjuk vissza. Üssük fel a telefonkönyvet, amiben Doralise a Quantum laboratórium számát keresi meg (valószínű nekik dolgozatunk). Hívjuk fel a számot a szobai telefonnal, de sajnos ez nem annak a száma akivel beszélünk kéne. Menjünk le a hallba, vegyük fel az asztalról az újságot, emeljük fel a szexuális újságot, olvassunk bele az alatta fekvő telefonkönyvből: ebben már a számunkra szükséges szám található, jegyezzük fel. Mielőtt felmennénk szobánkba, szedjük ki a hamutartóból a telefonérmét, s szedjük fel az asztalról a kulcskarikát. Adjuk át a kulcskarikát a recepciósnak, aki egy öltözőkulcsot nyújt át nekünk. Térjünk vissza szobánkba, s hívjuk fel az imént talált számot: a laboratóriumból egy belépési kódot közölnek velünk - jegyezzük fel -, valamint lehívunk minket a Hotel medencéjéhez. Itt valami nem szövegeles után visszakapjuk az irányítást, clickeljünk Prisca kisasszonyra (még több szöveg), aki végül egy elemilampát ad nekünk. Rakjuk a fejeére a mellette lévő kalapot (?), majd Sharontól rendeljük egy kávét, s vegyünk el egy kockacukrot, majd igyunk meg a kávét. Menjünk be az öltözőbe, s nyissuk ki a szekrényt a kulccsal, s vegyük ki belőle a rossz walkmant. A telefonérmével csavarjuk ki az elemtartót, s szedjük ki belőle az elemet (jó lesz a lámpába). Ha végeztünk mindennel lépünk ki az utcára, majd sétálunk be a laboratórium portájára - most vesszük hasznát a kódnak - ahonnan vegyük le a szögere akasztott kulcsot. Amikor oda nyúlunk egy kutyus akadékoskodik, adjuk neki oda a cukrot, s amíg csámcsog rajta szedjük fel a kulcsot. Irány a laboratórium parkolója. Nyissuk ki az imént szerzett kulcs segítségével a raktár ajtaját, majd kapcsoljuk be a lámpát. Keressük meg a lámpa fényénél az öltözőszekrényt zárját, s zárjuk be a szekrényt. Az ajtó másik oldalán egy kabát van felakasztva, zsebében egy autókulcsra lenlünk. A parkoló autót nyissuk ki a kulccsal, majd beszélünk a mellette álló részeghez (?), s ezután szállunk be. A két ülés között egy mágneskártyára lenlünk, amit rakjunk el. Irány ismét az utca, és a telefonfőlé. Az erme segítségével hívjuk fel a laboratóriumot, ahonnan egy háromjegyű kódot közöl velünk. Térjünk vissza a parkolóba, majd helyezzük üzembe a kódelőolvasót a mágneskártya segítségével, s adjuk be az imént hallott kódot. Rövid liftezés után a legfelső emeleten találjuk magunkat egy hulla társaságban. Nyissuk szét a zakóját, s vegyük ki belőle a zsebkendőjét, amit Doralise lerak az asztalra. Hajtsuk ki a zsebkendőt, s egy mikrokazettára lenlünk. Keressük meg a könyvespolcon a nagy könyv oldalán lévő Feder-t, nyomjuk meg. Egy titkos rekesz nyílik meg, ami mögött egy zsinór található. Ezt meghúzza előkerül a diktafon, amit Doralise szintén az asztalra rak. Kapcsoljuk be a lámpát (a nőszober mellén), s rakjuk a diktafonba a kazettát. A napelmeles készülék megszólal, s közli velünk egy divatáruból címét. A következő helyszín a bolt. Vegyük fel a pultról az újságot, majd menjünk be a második próbafülkébe. Nyissuk ki a dobozt, vegyük ki belőle a cipőt (érdemes túlkörbe nézni). Sétáljunk át a harmadik fülkébe, ahonnan kinyithatjuk a privát ajtót. Mielőtt belépünk, vegyük le az ajtó tetejére helyezett kis csengőt! A raktárban találjuk magunkat, néhány doboz és poszter társaságban. Gongyoltsuk fel a fal posztereket, s vegyük fel a kis kulcsot az egyik alól. Szedjük fel a felső ládáról a matricát, majd tologassuk a polcon lévő ládákat addig, amíg elő nem tűnik egy szék.

Nyissuk ki a lakatját a kulccsal, majd üssük félre a cipő segítségével a zárórdat. Nyissuk ki a matrica segítségével a beragadt széfajtót, majd írjuk be kódnak: DOC (minden betűbeütés előtt forgassuk el a kis fekete póckótt!). A kinyílt titkos ajtó mögött egy laboratóriumot találunk. Vizsgáljuk meg a felakasztott orvosi köpeny zsebet kétszer. Először egy orvosi gézmaszkhoz jutunk, majd egy kulcsához. A kulccsal nyissuk ki a szekrényt, s vegyük ki belőle a Lou Dale féle fotókat. Vizsgálódjunk tovább a szekrényben, s keressük meg az üveget. Törjük szét a cipő segítségével, és ismét a mi birtokunkban vannak az ampullák. Vizsgáljuk meg az asztalkán lévő orvosi műszereket, s vegyük el a szikét. Pörgessük vissza az üzenetrögzítőt, s hallgassuk meg. Tekerjük ismét vissza, s töröljük le a kazetta tartalmát. Lépünk ki az utcára, s térjünk vissza a Pelican Hotelba. A recepció közli velünk, hogy egy úr vár a szobánkban. Mielőtt felmennénk, vegyük fel az újságot, s lapozzuk bele a szexuálisába: keressük meg a leszakadt sarkot, ahol Dale telefonszámának első fele olvasható. Jegyezzük fel, majd irány a szoba. Lakhelyünk teljesen fel van túrva, minden kiforgatva, s az ágyon egy - véltetőleg - halott. Vegyük fel az asztalról lévő desszertet, s a szőnyegről a belepőjegyet a Red-Blue clubba. Clickeljünk egyet a korsóra (?), s irány a földszint. Egy tolószékűs úr vár minket, az ölében egy cicussal, akin rögtön kipróbálhatjuk a csoki hatását... Beszéljünk az emberhez, s kérdéseire válaszoljunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1. Miután elment, vegyük fel a földről a papírgalorcsettát, amit Dale telefonszámának második fele olvasható, térjünk vissza szobánkban, s hívjuk fel Dale iródját. A rövid beszélgetésből kiderül, hova kell menni, azaz Miami a következő helyszín. Miami-ban a stúdió előtt vizsgáljuk meg a kocsi, s szedjük le a 105-t a szélvédőről. Vegyük szemügyre a hátsó ajtót, s dugjuk az ajtó alatti nyílásba a fotót, majd piszkáljunk a kulcslyukba a szikével. Második próbálkozásra a kulcs ráesik a főtokra, s mi ki tudjuk húzni. Mielőtt bemennénk, vegyük ki a szemesesből az újságot. A könyhában találjuk magunkat. Nyissuk ki a harmadik, alsó szekrényt, s tegyük ki az asztalra a lavort. Vegyük fel a maszkot, majd nyissuk ki a csapot. A második alsó szekrény mögött lévő rongyot vegyük kézbe, majd veddvestűs be. A rongy mögötti szert szórjuk a lavorba. Most nyissuk ki a felső sorban a harmadik szekrényt, s az itt található vegyszert is hintjük a lavorba. Utóljára nyissuk ki a felső szekrény első polcát, s verjük le a poharat, s a mögötte lévő szert úgyzintén szórjuk a lavorba. Ennek a konyvaléknak már meglehetősen erős szaga van. Nyissuk ki az ajtót (kétzer kell clickelni!), majd rakjuk a lavort a másik oldalra és gyorsan húzzuk vissza az ajtót. A még megmaradt részbe helyezzünk vizet, s vegyük a poharat, hogy semmilyen szag ne jöjjön át. A végeredmény tökéletes: a bent lévők mind elájultak. Doralise a tüszőnt felbreszti, aki egy gyűrűt ad nekünk, hosszú szövegeles kísérletben. A következő helyszín a Red&Blue club. Az utca jobb oldalán álló kukában egy újabb újsághoz juthatunk. A fickónak adjuk oda a 105-t és a belepőjegyet, mire belépethetünk a clubba. A bent lévő fickónak válaszoljunk a következő sorrendben: 1, 2, 1, 2, 1, mire elvisz minket a Villa Moliere-be. Rövid enyelgés után adjuk oda a fickónak a csokoládét, amitől rögtön alomba kerül. Vegyük le a gyűrűjét és a nyakláncát, majd menjünk be a szobába. Kapcsoljuk be az akvárium lámpáját, majd nézzünk bele, szedjük fel az akváriumra helyezett algát, s dobjuk a vízbe, mire a benne lévő kagyló kinyílik, de a benne lévő gyöngyöt a pirajától nem tudjuk kivenni. Szedjük fel a szék mellől a hálót, majd lökjük meg a papagájt, aki egy szivart vesz ki az előtte lévő zacskóból. Vegyük el tőle a szivart, s tegyük a bal oldali szobor szájába. Merítsük ki a hálóból a gyöngyöt a kagylóból, majd vegyük le a szobor szemüvegét, s helyezzük a gyöngyöt a szemébe. Egy fényugrás indul ki a szobor szeméből, s a jobboldali szobron kijelöl egy pontot. Helyezzük oda a gyűrűt, s máris megnyílik szemben egy titkos ajtó. A következő - egyben utolsó - helyszín a Villa Vizzaya, a felügyelő társaságban. Válaszolgassunk neki 1, 2, 1, 2, 1 sorrendben, majd a fürdőszobába érve nyissuk ki a szemetest, s vegyük ki belőle a fecskendőt. Nyissuk ki a polcon lévő formalinos üveget, és szivjunk formalint a fecskendőbe. Keressük meg azt a csempét amin egy kis gombocsa van. Nyomjuk meg, majd nyissuk ki a mögötte lévő spray-t, s töltsük meg formalinnal, majd zárjuk vissza. Vegyük magunkhoz a spray-t, s térjünk vissza a nyomozóhoz, s fújuk le a spray-jal. Belépve a belső terebe vegyük fel az újságot, majd a lámpa segítségével vizsgáljuk meg a mikroszkópot, mire egy hangsort találunk. Az egyes hangok felett lévő + jel a felhangot jelenti. Vizsgáljuk meg a gyűrűt, s jegyezzük meg a dátumot. A szemközti képet jobban szemügyre véve találunk rajta egy gombot, amit megnyomva egy rejtett szekrény nyílik meg, mögötte egy óra az állatú jegyekkel: azonosítsuk a gyűrűn láttó dátummal, s a bal gomb segítségével állítsuk be a mutatót a megfelelő félre, majd nyomjuk meg a jobb gombot, s clickeljünk a zongorára (C D E F G A H C az alaphangsor). Játsszuk le a mikroszkóp alatt álló hangsort mire egy ajtó nyílik meg (ha nem nyílna meg, kapcsoljuk ki a gépet a jobb gombbal, forgassunk egyet a mutatót, s ismételjünk meg a procedúrát. Nekem a jó beállítás után még egyet kellett forgatni). Az ajtó mögött egy cella van, benne egy hulla. Vegyük ki a zsebből az öngyújtót, majd rakjuk le az újságokat az asztalra, s gyujtsuk meg őket. Minimum 5 újságunknak kell lennie, hogy a füst elegendő legyen ahhoz, hogy megboldogítsa a detektort, s megnyíljon a kapu. THE END

Nna. Ez volt a Fascination. A vége sajnos nem valami nagy szám. Egy állókép, néhány arccal, akikkel beszélhetünk, s gratulálnak. Legjobban azért furcsáltam azt, mert az intróban egy majdnem 2MB-i digitális animációt láthatunk. Mindenesetre fenhetjük a fogunkat a cég következő munkájára a Bargon Attacra (egyelőre csak Amigán).

Coolman



A TEAM 17 programozói már néhányszor bemutatták, hogy mit is tudnak.

Legutóbb tavasszal, a Project-X-szel kápráztatták el a közönséget.

Nos ha azt a minőséget még lehet fokozni, akkor azt a most megjelent Assassin című munkájukkal megtették.

VÉRBELI

AKCIÓ-

JÁTÉK

**E**zzel azonban nem egy shoot'em up-pal van dolgunk, hanem egy vérbeli akciójátékkal. Ha valamilyen eddig megjelent játékhoz akarnám hasonlítani, akkor leginkább a Strider mellé sorolnám. A játék története a szó szoros értelmében így 'hangzik':

A gonosz zsarnok, Midan a földalatti szállásán tanyázik. A Szövetséges Biztonsági Erők véget akarnak vetni egyszer, s mindenkorra az uralmának. Ehhez egy különleges képességű emberre van szükségük. Ez az ember pedig Te vagy.

A program elején - ha akarunk - néhány szokásos opció közül választhatunk, majd START GAME-mel indulhatunk. A játék 6 pályá-



# ASSASSIN



FOTÓ: AMIGA

ból áll, amely 6 egymáshoz kapcsolódó küldetés. Hősünk feladatának néhány bumerággal felszerelve lát neki. Ez persze nem jelenti azt, hogy mindvégig csak ezekkel tudunk küzdeni,

a játékban ugyanis hat féle extra fegyvert is felvehetünk. Ezek közül a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával tudunk választani. Emberünk számára szinte nincs is megmászhatatlan hely, így

tehát a szokványos mozdulatokon kívül tud falakra, vagy fára mászni, és a plafonról függeszdedve haladni. Akkor nézzük tehát a bevetést:

**Első küldetés: a megérkezés.**

Feladat: az erdőben megtalálni Midan titkos földalatti barlangjának bejáratát. Útunk során kutyákkal, ill. örökkel kell megküzdenünk. A kutyák harapásától a joy rángatásával tudunk megszabadulni. A bejáratot elég könnyű megtalálni: a pályán jobb szélén található. Itt csak egy kis lánctalpas örökdió.

**Második küldetés: Építési terület.**

Feladat: megkeresni az átjárót a harmadik zónába, és elpusztítani az ott örökdió

mechanoid-ot. Az építkezé-  
sen természetesen néhány  
munkás, na és egy pár robot  
fog kellemetlen perceket sze-  
rezni számunkra. Az átjárót  
és a mechanoidot a pálya  
bal alsó felében találhatjuk.

**Harmadik küldetés: Ra-  
kétaindító állomások.**

Feladat: elérni a központi  
computert, amely tartalmaz-  
za a rakétaindítási adatokat,  
és a rakétákból kicsapódó  
lángokra kell ügyelnünk. A  
computert a pálya jobb alsó  
részében találhatjuk. Miután  
megvan, nyírjuk ki a gépet  
őrző hernyót.

**Negyedik küldetés: Ge-  
netikai intézet.**

Feladat: megtalálni és el-  
pusztítani Midan örült dok-  
torai által létrehozott undorító  
mutáns szörnyet. Az úton  
egy halom mutánssal, és  
néhány dokival gyűlik meg a  
bajunk. A pálya jobb alsó fe-  
lében lelhetjük meg végül az  
óriási szörnyet.

**Ötödik küldetés: Midan  
labirintusai.**

Feladat: megkeresni Mi-  
dant. Ez talán a legnehezebb  
pálya. Nem annyira a robo-  
tok, hanem inkább a pálya  
bonyolultsága okoz gondot.  
Midan-hoz a pálya bal alsó  
részénél jutunk el. A tájéko-  
zódásban ezen a pályán több  
helyen rövid, angol szöveg  
lesz a segítségünkre. (Pro-  
ceed right, left, down, up.)

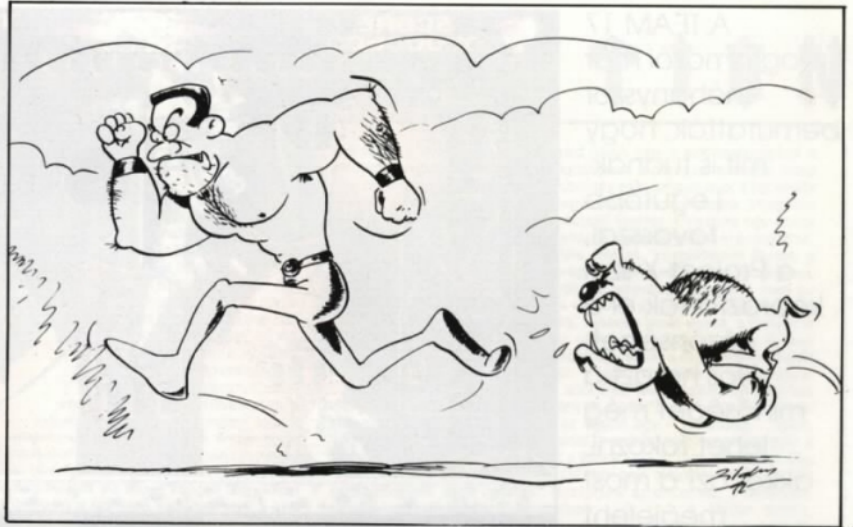


FOTO: AMIGA

**Hatodik küldetés: Midan  
barlangja.**

Feladat: megölni Midant.  
Ez a Midan egészen ártal-  
matlannak tűnik mindaddig,  
amíg meg nem kínáljuk egy

bumerággal. Ekkor előveszi  
kisdud játékát, és mindjárt  
komolyabbra fordítja a szót.  
Füstöljük ki őt a szerkezet-  
ből.

A program végül is egy

szokványos akciójáték le-  
hetne, azonban a szépsége  
miatt messze kiemelkedik a  
szürke átlagból. Csupán  
néhány adat a játékról: csak  
a főhősünk animációja 200  
frame-ből áll. A csodálatos  
32 színű grafikából 1500 tel-  
jes képernyő található a két  
darab lemezen. A kristály-  
tisztá hangok, a tükörsima  
scroll pedig tulajdonképpen  
már megszokható a TEAM  
17-től.

Vári Zoltán

<b>AMIGA</b>		<b>Összesen</b>
<b>GRAFIKA</b>	<b>93</b>	<b>92</b>
<b>ZENE</b>	<b>95</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>83</b>	

**MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK  
KELLEMEKES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET  
ÉS  
BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK!**

**576KByte**

# TRODDLERS

avagy a

## CSETLŐ BOTLÓ TROTLIK

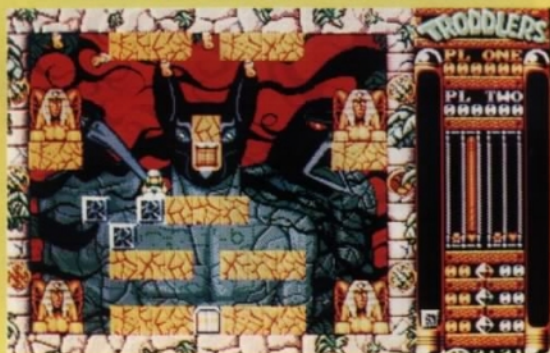
A program szülőházában, a borús és esős Albionban fergeteges reklámhadjárat tudatta mindenkivel, hogy a kis trottyok megérkeztek.

Comics-füzetek, pólók, kitűzők, Troddlers-satyók hirdették eljövetelüket.

Nemhiába. A játék nagyon baró. Apró bányászunkkal kell utat építenünk/bontanunk a műtűöröknek, hogy azok bearaszojanak a házikójukba.

Köveket tehetünk le a szélrózsa minden irányában, persze csak akkor, ha van ott még hely és persze maradt még beépíthető kövünk.

A jobboldali függőleges köhalmaz mutatja kavicsaink számát, ahonnan esetenként elfogy az összes. Ilyenkor a pályán szétszórt és feleslegesnek ítélt köveket tudjuk összeszedni. Az apró trotlik folyamatosan követik a pálya minden hajlatát, ezért csak céltudatos munkával tudjuk eltéríteni őket az eredeti útirányukból. Megdöbbentő mennyiségű (szám szerint 100) pályát kell teljesíteni a végső győzelemhez. Eleinte csak a terelgetéssel kell törődnünk, később már gyémántokat



*Aki valamilyen fatális véletlen folytán nem ismerte volna a Lemmingeket, vagy a Spherical-t, az most a kettőből összegyűrt vadiúj sztárral ismerkedhet meg, ha megszerzi a Troddlers-t. Bődületesen meleg az anyag, biztosított az eksztázis!*



is kell gyűjtögetnünk, majd pedig gonosz zombikat kell a földre lapítgatnunk. Mondanom sem kell, hogy mindezt még egy elég szűkreszabott időlimit is behatárolja.

Néha gyümölcsbónuszok hullanak a levegőből, amiket érdemes összelapátolni, mert életerőnket növelik. Néhány levelkód az aranyosabb szintek közül: SPHINX, QUARTEM, CENTERIN, REDGEMS, CROSSED, SKIPAROUND, PACKEDUP.

És még valami extra: két játékosra állítva és team-módra kapcsolva olyan élményt nyújt a játék, amiben nagyon ritkán van része az emberfiának manapság. Összekutyulhatjuk a másik izzadságos munkával felépített úthálózatát és ugye mint köztudott: legszebb öröm a káröröm...

Zolee

AMIGA		Összesen	
GRAFIKA	93		96
ZENE	92		
JÁTSZHATÓSÁG	98		

FOTO: AMIGA



# TINÁZS



**A** ki egy fi-  
karcnyit is  
érdeklődik

tudja használni.  
A pályákon el-  
számla még, ha



irant, az a Tiny Skweeks betöltése után egészen biztosan jó pár óráig (napig) az Amiga mellé fog szegődni. En például két éjszakán már az utcán járva is skweek-eket vélttem látni.

Ezek után jogos lehet a kérdés, hogy mik is azok a skweek-ek. Nos, nem mások, mint a világűrbeli jött apró kis szörnyök lenyék, amelyeket ha nem igyekezünk elaltatni, ellepkik az egész földet.

Az intro után, mielőtt elkezdenénk a játékot azt javasolom, hogy mindenki kapcsolja ki a zenét. Na nem azért mintha az annyira rossz lenne, hanem inkább azért, mert a hangeffektok egyszerűen fenomenálisak. Ugyanitt még beállítjuk az irányítást, valamint pályakodot üthetünk be. Ezt a menüt egyébként játék közben is lehívhatjuk a HELP billentyűvel.

A játék menete leginkább az Atomic című programhoz hasonlít. Skweek-jeink szellemi fejlettsége ugyanis riem túl magas, ezért csak „faltól-falig” tudnak közlekedni. A feladat tehát adott: a kis pamacsokat az elektromos alvóhelyükre kell terelni. Ez kezdetben nagyon egyszerű, azonban később különböző tárgyak nehezítik a dolgunkat. Ilyen tárgyak: a nyilak, amelyekről csak egy irányba lehet menni, a kapcsolók, amelyekkel a még nem működő „ágyakat” tudjuk bekapcsolni, a telepörtök, a lebomtható falak, a dinamitok, és az ajtó mögött kinyúló kellemtelkenkedő ökök. A színes tárgyakat természetesen csak a tárggyal azonos színű skweek

találhatunk: szívet, amely az életünk számát növeli, órát amellyel extra időhöz juthatunk, végül fehér joker pontokat melyekre akkor van szükségünk, ha valamilyik skweekkel muszáj rámenünk a vele azonos színű din

namitra. (Ugyanis ha van jokerünk, akkor túléli a robbantást.) A végigjátszáshoz 100 pályán kell magunkat végigküzdenünk. A 100 pálya 10 fobb részre van osztva. Ha ezekkel végeztünk még egy plusz utolsó pályát kell teljesítenünk ahhoz, hogy végül elmondhassuk: az összes skweeket elaltattuk.

A játék alapötlete tehát nem mondható újnak. A program 10 erősebb inkább a megvalósításban rejlik. A sprite-ok remekül vannak animálva. Szemtelen skweek-jeink a nyelvüket öltögetik, szaltóztatnak, ha éppen nem csinálnak semmit. A hanghatások pedig mint már említettem zseniálisak, hogy például csak a horkolást, vagy a falnak csapódás zaját említsen. A fobb részeket megelőző grafikai pedig azt hiszem önmagukért beszélnek.

Befejezésül a türelmetlenebbek részére néhány pályakód: 10. pálya-TANGVILLI \* 20. pálya-OCTOGLAB \* 30. pálya-COCKSTUM \* 40. pálya-DECLDROL \* 50. pálya-NONHIMISC \* 60. pálya-COBEGALE \* 70. pálya-PORTCARD \* 80. pálya-NICKMAST \* 90. pálya-BADIVELL \* 100. pálya-MUAD DIB

(V.Z.)



FOTO: AMIGA

**576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte**

**1993 • 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte • 576KByte**

	JANUÁR	FEBRUÁR	MÁRCIUS	APRILIS	MAJUS	JÚNIUS	JÚLIUS	AUGUSZTUS	SEPTEMBER	OKTÓBER	NOVEMBER	DECEMBER
H	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
K	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
SZ	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
CS	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
P	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
SZ	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
V	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26

## Tribune

26. February, 1926

Monday

7-es gyilkosság  
a Leyendecker múzeumban!

1926. február 25-én vónattal érkeztem New Yorkba. Sokat hallottam már arról a metropolisról, a hírhedt rablásokról, gyilkosságokról, de személyesen még nem volt szerencsém a városban. Megérkezésemmel már izelítőt kaptam a tolvajlásból: mialatt lesegítettem egy öreg hölgyet a vonatról, magam mögé tettem a kofferem, s mire megfordultam hült helye volt. Nem sokkal később egy úr kért tőlem kölcsön néhány centet: mint utóbb kiderült, neki az erszenyemre fáj a foga. Miután megérkeztem a Tribune szerkesztőségébe, Sam Agulisi és Christofer tájékoztattak első feladatomból: be kell jutnom a 7.00-kor kezdődő partyra a Leyendecker múzeumba, ahol az egyiptomi kiállítás tiszteletére adnak fogadást, s jelen lesz sok fontos személy. Munkahelyemen egy csinos kis mahagóni asztal állt, posztóterítéssel letakarva, s rajta néhány írószér. A terítő jobb alsó sarka alatt egy kulcsra leltem, ami a fiókomat nyitotta. A fiókban egy taxikártyán kívül, amit magamhoz vettem, nem volt semmi. Jobban szemügyre véve asztalom környékét: a szemetesben egy baseball labda hívta magára a figyelmem, s gyorsan kivettem belőle. Belenéztem a naplómbe, ahová már előre felírtam néhány nevet és helyszínt, s Christoferet a virágosról kérdeztem (Flowers), mire elárulta, hogy az valójában egy kisebb kaszinó, „zárkórú rendezvények” tartására. Ennyi tudakozódás után taxiba ültem és elhajtattam a rendőrségre. A kapuban egy részegbe botlottam, aki néhány újságba bu-

gyolálva aludt, s kérdéseme-re csak egy horkantással válaszolt. Benn a rendőrségen felkerestem O'Rily detektívem, aki beszámolt nekem az Amon Ra tör rejtélyes eltűnéséről a Leyendecker múzeumból, s megemlítette, hogy ő is ott lesz a party. Miután elhagytam a rendőrséget, az imént még javában alvó részeg újságai között egy szelvényt találtam, ami Luigi ingyenes hamburgerére jogosított fel. Ezt elraktam, és elhajtattam a kikötőbe, ahová tegnap érkeztek meg az egyiptomi kutatók. A dokkban egy kedves hordárú fogadott, s kérdésesre a múzeumból, csak homályos választ adott. Ettől nem lettem sokkal okosabb, s visszatértem a szerkesztőségbe, ahol Luigi árulta szendvicseit. Gyorsan beváltottam nála a kupont, majd elautóztam ismét a

rendőrségre, s a hamburgert odaadtam a tizedesnek – aki eddig nem volt túl beszédes –, s tőle is megkérdeztem, mit tud a virágüzetről. Szerencsém volt: elmondta, hogy oda csak jelszóval lehet bejutni, ami legutóbb – legalábbis így emlékezett – Charleston volt. Erre odasiettem, s megpróbáltam bejutni: szerencsém volt, a jelszó nem változott. Bent egy kis hagyományos bár találtam, a hátsó ajtó mögött pedig a WC-t, egy – bocsnát – féslett nőszeméllyel. Miután felderítettem a terepet, elmentem Lo Fatt mosodájába. A mosoda előtt néhány utcagyerek játszadozott, s a baseball labdáért cserébe egy nagyítót adtak, ami számomra igen értékes ajándék volt. Ezután beültem a taxiba, hogy körülnézzek egy kicsit a városban. A kocsbán

FOTÓ: PC

hatalmas szemétdomb fogadott: a hátsó ülés tele volt papírfecnikkel. Amikor arébb raktam a papírokat, felfedeztem köztük egy mosodajegyet, Lo Fathez. Gyorsan kiszálltam a kocsiból, bementem a mosodába, s átadtam Lo Fattnek a jegyet. Egy kosztűmöt adott érte. Lo Fattól egyébként sok információt tudtam meg az est résztvevőiről: a New York-iak szintén mind nála mosatják ruháikat. Elhajtattam a bárba, s a WC-ben átöltöztem. Az órára pillantottam: 6:45 volt...

És szívébe döftek  
Amon Ra törét...

A party szokásosan – sőt unalmasan – indult. A portásnak átadtam a taxikártyát, s pontban 7-kor beleptem a Leyendecker mú-

zeum előcsarnokába, ahol egy hatalmas fáraómaszk állt a roskadáig rakott asztalok mögött. A party népes társaság vett részt: ott volt például Pippin Carter, aki egyiptomból elhozta a törét (egyes vélemények szerint lopta), Olympia Milkos, a múzeum vezetője, Dr. Archibald Carrington (aki, mint kiderült, egy szélhámós, igazi neve Watney Little, s valószínű ő ölte meg a hajón a valódi igazgatót), Yvette Delacroix-val, a titkárnővel, Dr. „TUT” Smith, aki fanatikusunk vissza akarta szerezni a „jogtalanul eltulajdonított törét” országának, s Cartert ezért rettenetesen gyűlölte. Itt volt még Philip Najeer, az egyiptomi diplomata, valamint Ziggy bácsi, mindenki „joakarója”, s természetesen a felügyelő is. Néhányukkal rövid beszélgetéseket folytattam, megkérdeztem, mit tudnak arról-arról – sőt sokszor az összeverődött klikkek mögé lopóztam hallgatózni. Néhány „hallgatózás” után kíváncsi lettem, hogy mi lehet a jobb oldali ajándékoltban, hát bementem. A legkülönfélébb egyiptomi műkincsek hű másait láttam, sőt még az Amon Ra törét néhány másolatát is „Made in Pittsburgh” felirattal. Az egyik törét közelebbről is megvizsgáltam nagyítómval, s úgy tűnt, mintha nem lenne rajta felirat... Sajnos nem tudtam jobban megfigyelni, ugyanis belépett Olf Heimlich, a portás, és röviden kitessékelte. Ismét néhány beszélgetés föltanúja lettem, s legnagyobb meglepetésemre találkoztam Steve



Doriannal, a dokkmunkás fiúval. Steve kihívott a kertbe, ahol beszélgettünk. Bevallotta, hogy ő mindenáron művész szeretne lenni, de tanulmányait pénzüke miatt nem tudja befejezni, s ezért dolgozik. Szegény Steve 2 hétig gyűjtött arra, hogy kiköcsönözze ezt az estélyi ruhát. Miután visszatértünk a party színhelyére, s Steve odébb lépett, a kíváncsiság nem hagyott nyugton, hogy megnézzem ismét a tört. Reméltem, hogy Wolf már elment. Szerencsém volt, valóban nem volt ott senki, de csak hamisítványokra letem a vitrinben. Rövid idő múlva elszéledt a tömeg – persze továbbra is halgatóztam, s így egész érdekes dolgokra derült fény –, miután Wolf az előcsarnokból nyíló termet – ahol egy óriási mammut csontváza állt – elhagyta. Elindultam, felfedező utamra a múzeum bal szárnyába. A mammut utáni teremben egy felfüggesztett ósmadarat láttam. Ezután következett a „Jovagterem”, ahol rengeteg páncél volt kiállítva. A következő teremben az egyiptomi műemlékeket rendezték el, üvegbúra mögött egy múmiát láttam, s a többi között az Amon Ra tör helyét is (az üvegbúra alatt nem volt semmi). A terem másik felében nagyítómmal közelebről megvizsgáltam egy kőlapot, amin egyiptomi hieroglifákat és azok latin betűs átírását találtam feltüntetve A–M-ig, amit szintén bejegyeztem a naplomba. A szemközi falon 3 szarkofág állt. A bal oldali alatt valami megcsillant: egy ankh nyakék, amelyet az egyiptomin láttam! A nyakék mellett egy vértócsa: benne egy nő cipő nyom... Nagyon megijedtem, de kíváncsiságom legyőzte félelmemet: kinyitottam a szarkofágot... Pippin Carter hullája nézett rám meredten szívében Amon Ra törjével. Rövid vizsgálódás után egy notesz találtam nála, aminek kitépték írott oldalait. A fehér papíron csak kisebb benyomódások látszottak. Nem volt sok időm a bámészkodásra, mert O'Rily és Wolf érkezett meg, s elküldték a gyilkosság színhelyéről. A party résztvevőit és a múzeum dolgozóit igazoltatták. Itt ismertem meg Ernie Leachot, a múzeum gondnokát, aki fekete (néger) srác volt. Az igazoltatás, kihall-



gatás eltartott egy darabig, s így csak 10-kor lettem ismét szabad...

### Gyilkos süntüskék

Utam ezután a szobrokkel teli csarnokba vezetett. Középen állt Rodin híres szobra, a Gondolkodó. Egy kis vizsgálódás után felfedeztem, hogy a feje elmozdítható. Feltöltam a fejét, mire egy másik szobából tompa morajlás hallottam. Ekkor hangok szűrődtek ki a jobboldali irodából, s hogy jobban halljam a beszélgetést, hoztam egy poharat az előcsarnokból, s annak segítségével hallgatóztam. Ezt a műveletet egyébként többször is megismételtem, ha valahonnan hangokat hallottam. Yvette irodájában Yvette és Olympia beszélgettek, felettébb unal-

mas témáról. Miután befejezték, elmentem, s megnézni, hogy honnan jött a morajlás. A helyszínen egy kőajtó nyílt meg, ami a múzeum alagsorába vezetett, de pechemre épp kialudt a villany, s nem láttam a lefele vezető utat. Yvette irodájába visszatérve az asztali lámpára esett a tekintetem: a benne található égő talán megfelelő lesz az alagsori lámpába. Gyorsan lekapcsoltam a lámpát, és amíg kihűlt az égő, átmentem a másik irodába körülnézni. Az asztalon egy sün feküdt, hatalmas és hegyes tüskéi meredeztek. Ugyancsak itt találtam egy üzenetet, miszerint a Countess és Ziggy 1:00-kor találkoznak a Jovagteremben. Az asztalon volt egy távbeszélő, amivel a múzeum termei

tudtak érintkezni – ezt elég sokszor használtam lehallgatásra, ha meg akartam tudni, hogy ki, mikor, hol található. Visszatérve Yvette irodájába kivettem az égőt a lámpából, s a körtét becsavartam a lámpába, s lecsavartam az alagsorba, ahol egy üvegbúra alatt egy lámpát láttam. A dinoszauruszos teremből elcsonttal bezártam az üveget, s magamhoz vettem a lámpát – hátha jó lesz még valamire. Elindultam jobbra: itt egy kisebb laboratóriumot találtam, ahol formaldehidben konzervált állatok őriztek hatalmas tartályokban. A szemközi ajtón belépve Olympiával találkoztam, aki rövid szóváltás után kitessékel. A másik szobában Ernie-t találtam Yvette – épp el voltak fog-

lalt egymással, ezért inkább békén hagytam őket. Ezután elnéztem Yvette irodájába, ahonnan hangokat hallottam. Benyitottam és Yvette-t a detektívtel igencsak intim helyzetben találtam... Ezután úgy negyed egyig a múzeumban sétálgattam, s kikérdeztem azokat, akikkel össetalálkoztam a legkülönfélébb dolgokról, személyekről. Amikor negyed egyt ütött az óra, elnéztem az ósmadaras terembe, ahol Ziggy bácsi fejten teste feküdt a padlón, hasába furdóva állt az Archeopterys csőre... Elindultam megkeresni néhai Ziggy bácsi fejét: a térképszobában volt felfüggesztve a gipszfejek közé, Kamcsatához... Ezután elballagtam az igazgatói irodába, ez már egy kicsit sok volt, fél óra leforgása alatt két hulla. Dr Archibaldot a sün tüskéibe lökték, pontban 12:04-kor, ugyanis az asztali óra mutatói akkor álltak meg. Hamarosan 1 óra lett, a Countess és a megboldogult Ziggy bácsi találkozájának időpontja. Gyorsan a pánccélterembe siettem, és elbujtam a fali függöny mögé. A Countess meg is érkezett, hóna alatt egy festménnyel. Üzletet szeretett volna kötni... Gondoltam, most már talán bejuthatok Ernie irodájába, és Olympiájába is. Hála Istennek nyitva volt mindkettő. Ernie irodájában az asztal alatt találtam egy kigyófógo lasszót, s egy kis ládában egy drótvágot. Az asztalon egy fűzet volt, amiben a tartályokban található állatok neve szerepelt sorrendben. Ezután felmentem a galériára, ahol az egyik festményen valami megcsillant: megvizsgáltam a nagyítómmal, s egy kis kulcsocskát fedeztem fel. Pusztá kézzel nem voltam képes leszedni a képről, de a drótvágó segítségével sikerült a művel. Ezután lementem Olympia irodájába, s magamhoz vettem a kigyóolajat, majd kinyitottam a kazán füstölő részét, s kivettem belőle egy darabka húst. Az ímént szerzett kulcs passzolt az asztal alatti ládába. Természetesen kinyitottam és egy csontvázat találtam benne, majd pillanatokon belül egy csomó természetes indult hirtelen felém... Gyorsan oda dobtam a húst nekik, s jobban szemügyre vettem a csontvázat: egy zseborva volt a nyakában (amit ami-

kor megmutattam a Contestnek, majdnem elájult). A csontváz egyébként a valódi igazgató volt, ma már biztosan tudom. Ezután ismét a lovagterembe mentem, s megint a faliszőnyeg mögé bújtam: hátha áltánúja lehetek valaminek. Szerencsém volt. Wolf és Olympia beszélgettek, de sajnos amikor a lényegre tértek volna, elmentek, hogy máshol fejezzék be társalgásukat. Kifelé indultam és minő szörnyűség, a mammut agyarán feküdt Ernie Leach hullája... Jobban lehetek valaminek: alkoholszaga volt, s néhány vad-disznószőr találtam rajta. Következő „állomásom” ezek után csak a laboratórium lehetett.

### A balál múzeuma

Ernie irodájában benéztem a füzetbe: a 13-as tartályban található vad-disznó... gyorsan felmász-tam a létrán a 13-as tartály teteféhez, s a hálóval kuttattam benne, szerencsémre nem eredménytelenül: megtaláltam az AMON RA törjét!... Ezután benéztem Yvette irodájába is, ahol szegény lány kesergett Ernie halála miatt, azt bizonygatva nekem, hogy őt szerette igazán – persze én ezt nem igen hittem el – majd arra kért, hogy hagyjam egyedül. Az ajtaja előtt Olympiába és Steve-be botlottam: Beszélgetni kezdtünk, amit meghallott Yvette, s behívta magához Steve-t. Nem bírtam legyőzni kíváncsiságomat, s hallgatózni kezdtem: Yvette hangja cseppet sem tűnt bájosnak, sőt!...dühömben benyitottam és... ott láttam Yvetet, amint Steve éppen masszírozta...rettenetesen felháborodtam, s kislétem a szobából. Végül az alagsor egyik szobájában kötöttem ki: egy asztal állt benne, s előtte egy egérfogó sajtjal. az egérfogótól drót vezetett a szemközti falig...ez gyanakvóvá tett, s megkíséreltem a csapdát a kigyólasszóval. Mázlim volt: a falon kinyílt egy kis ablak, és egy gépegyver sorfűzet zúdított az egérfogra és környékére...szerencsére ezt is túléltem. Ezután gond nélkül elvettem a sajtot, majd nézegettem a könyvválványt: alulról a harmadik polcon bal oldalán találtam egy fehér gerincű könyvet, benne egy harisnyakötővel, s rajta egy

üzenet: Yvette vár valakit 3:00-kor a laborban. Már majdnem 3 óra volt: gyorsan odasiettem: Yvette nem volt sehol. Keresni kezdtem Yvetet: hogy gyorsabban az irodájába érjek a „csapdás” szoba titkos járatát használtam. Az egyik kép mögött megnyomtam egy gombot, mire elmozdult a könyvesszekrény, s egy járat lett látható, ami az igazgató irodájába vezetett. Ilyen járatok egyébként voltak még a múzeumban: a kazánházban lévő doboz az Ernie szobájában lévő gomb megnyomására elmozdult, bementem rajta s az egyik szarkofágon jöttem ki; egy másik járat Olympia irodája és a labor között

letem, aminek az orra véres volt. Magamhoz vettem, majd folytattam utamat. Amikor a szobortermembe értem, Olympia rontott ki az irodájából, s gyorsan elmondta, siet megkeresni O'Rilly urat, mert a Contest megcsípte egy kigyó... Én nagy bátran beléptem az irodába, s a felém közeledő kigyót elriasztottam a kigyóolajjal az egyik sarokba, majd ott megfogtam a lasszóval, s beraktam a ketrecbe. A Contest már halott volt. Végzett vele a méreg. Találtam nála egy fűrt szőlőt, és repülőst. Ezután még szemügyre vettem a padlón lévő követ, amit egy lepedővel tartak le, s beírtam a note-

vafterembe, majd onnan elindultam felfelé, ahol egy eddig zárt ajtó találtam. Észrevettem, hogy egy széket raktak mellé... ezt gyorsan arébb toltam az ajtó elé, ráálltam, és az ajtó feletti szellőzöt belöktem, hogy elhitsem az üldözőmmel, arra menekültem...Ezután elfutottam a szarkofágokhoz, és belebújtam a legutolsóba... Ismét szerencsém volt: sikerült becsapnom üldözőmet. Visszamentem az iménti ajtóhoz, amit üldözöm bezűzött, és beléptem rajta. Egy raktárra bukkantam, rengeteg ládával. Az egyiket arébb toltam, s mögötte egy lifajtót találtam: beszálltam a liftbe, és meg-

lyik az amibe ha beme-gyünk nem jövünk ki többet rajta- a hieroglifák alapján, a válasz WOMB és TOMB. Így szerencsésen megmenekültem ezek az örültek kezei közül, s a kazánházba lyukadtam ki, ahol valaki feküdt a szén között. A feje felől eltávolítottam a szenet...és meglátam Steve-t. Megszagoltattam vele a repülőst, amitől felkelt, majd mielőtt elesett volna, gyorsan ráadtam a cipőjét. Sietnünk kellett, a fekete ruhás ember a nyomunkban volt. A falból egy kölap emelkedett ki: megpróbáltuk együtt arébb lökni -sikerült! Egy sötét járatba jutottunk, ahol gyorsan meggyújtottam a lámpát. A lámpa mellől néhány kigyót pillantottam meg: feléjük dobtam a kigyóolajos üveget, hátha megjednek az illatától... eltaláltam. A járat másik felébe érve 2 pisztolylövés dörögött: üldözöm a nyomunkban járt! Itt néhány patkány állt utunkat – nekik oda dobtam a sajtot, de persze jóval mögöttük, hogy essenek le az ott lévő lyukba. Miután eltűntek a patkányok, mi is utánuk indultunk, s végül a dinoszaurusz száján jöttünk ki... Már hallottuk magunk mögött üldözni hangját: gyorsan megnyomtam a dinoszaurusz mellett található gombot, mire az beszélni kezdett, és éppen kifelé jövő embert keresztüharapta... (nevét sajnos nem árulhatom el).

*A nebeze csak most jött: meg kellett mondanom ki let és miért ált meg...*

Másnap a halottkémnél, meg kellett mondanom a gyilkosok nevét és indítékaikat... Ezt sajnos jónéhány esetben csak találmra mondtam, ugyanis rengeteg tippem volt. TALLAN ha jobban körültekintek, TALLAN ha jobban odafigyelek a beszélgetésekre, lehallgatásokra, TALLAN ha alaposabban megvizsgálom a hullákat és az alibi- ket, akkor sikerült volna helyes válaszokat adnom...

Laura Bow



FOTÓ: PC

volt, ez az asztalon lévő szarv meghúzására nyílt meg. Persze a lámpát mindegyikben fel kellett gyújtanom, hogy lássak is valamit. A lényeg az, hogy amikor Yvette irodájába léptem szörnyű látvány fogadott: az íróasztalról minden le volt söpörve, helyenként ruhafoszlányok, egy-elt vörös hajsza, és Yvette egyik cipője. Elindultam megkeresni Yvetet – bár már nem reméltem, hogy életben fogom találni. A galériára egy új szobor került: a gipsz még meg se száradt rajta teljesen: rácsaptam egyet a csonttal és – Yvette viaszszínű teste tűnt elő, egyik kezében egy szemüveggel, s ruháján egy vörös hajszállal – nem éreztem magam biztonságban: járkalni kezdtem a múzeumban, s a pánccélt-terembe érve Steve cipőjére

szembe a hieroglifák latinbetűs megfelelelőnek 2. részét. A falon láttam egy egyiptomi szöveget: a kulcs segítségével le tudtam fordítani jelentését, ami egyelőre homályos volt, de később nagy hasznát vettem még. Ezután kimentem a szobából: ahogy a mammutszontvázas terembe értem, egy fekete csuhába öltözött ember geterelni kezdett egy buzogánnyal.

### Az utolsó áldozat: én lettem volna...

Menekülnöm kellett: átrohantam az ősmadaras terembe és a drótvágó segítségével levágtam egy darabot a madáron lévő zsinégből, majd bezártam az ajtót és lekötöttem a kilincseit. Berohantam a lo-

rántottam a kart... Amikor elérkeztem, a lift visszakerült, s én egy zsákutcába kerültem: körömet szarkofágok tömkelege... Az egyikben találtam egy műmiát, amivel kitémasztottam az ajtót, és gondolkozni kezdtem, hogy mit tegyek. Felfedeztem a bal oldali falon lévő szarkofág tetéjén egy kis kampot: megpróbáltam meghúzni, de sajnos nem értem el. A lasszó a segítségemre volt: sikerült megtrátni a kampot, s a szarkofág megnyílt, de hová, ó hová is vezetett. A Leyeenderker múzeum mélyén egy Amon Ra szekta tartott összejövetelt. A szekta szabályai alól én sem lehettem kivétel: egy bolond kérdésre kellett válaszolnom, nevezetesen arra, hogy melyik az a szoba amit úgy hagyunk el, hogy nem megyünk be, és me-

Laura Bow-t  
vasárnap éjjel  
holtan találtak  
hotelszobájában...  
Agyonlőtték.



## Tisztelt Olvasónk!

Az 1993. évre készülve most is, mint a korábbi években foglalkoznunk kell az emelkedő előállítási költségekkel.

Növekszik majd a nyomda költsége, a papír ára, a terjesztési költség és így tovább. Most még nem tudjuk milyen mértékben, de jövőre emelnünk kell majd az 576 KByte árát. A magasabb árért – úgy mint eddig – igyekszünk többet nyújtani az olvasóinknak. Végül arra a lehetőségre hívjuk fel a figyelmet, hogy decemberben még

*az 1992. évi áron az 576 KByte előfizethető!*

### C-64

Disc Cartridge  
Full Disc Copy  
File Master  
Fast Format  
Copy 236  
Disc Turbó  
Disc Turbó 2  
Modul Off  
Reset

1600 Ft

### C-64

Tape Cartridge  
Turbó 250  
ABC Turbó 3  
Disc Turbó  
Copy 236  
Gyorskereső  
Magnófej Beállító  
Konstans Monitor  
Modul Off  
Reset

1600 Ft

### C-64

Tape Cartridge  
Turbó 250  
Fast Tape  
Tape Master 2  
Copy 236  
Gyorskereső  
Magnófej Beállító  
Magnó Katalógus  
Modul Off  
Reset

1600 Ft

### C-64

Tape Cartridge  
Turbó 250  
Fast Tape  
Tape Master 2  
Copy 235  
ABC Turbó 3  
Magnófej Beállító  
Profí Dataset  
Modul Off  
Reset

1600 Ft

### C-64

Disc+Tape+Printer  
FINAL-3  
3500 Ft

AMIGA

Memória Bővítő  
1Mega  
5500 Ft

### C-64

Disc+Tape+Printer  
Mk-VII  
4100 Ft

AMIGA

Hangdigitalizáló  
Sztereo 2 független  
hangcsatornával  
+Programmal  
5990 Ft

### C-64

Hangdigitalizáló  
+Programmal  
2700 Ft

AMIGA

Egér+Joy Közösítő  
1990 Ft

**Megrendelhetők: Bodai Tibor  
1172 Budapest, Kopolya u. 19.**

# 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. Q. 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  
MERC'S  
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  
OUTRUN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTING  
POTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIC  
RAIBON ISLANDS  
RBI BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91  
JAMES POND II  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOZONE  
RODLANDS  
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

SYSPHUS II  
TEENAGE TURTLES II  
TERMINATOR II  
THE BLUES BROTHERS  
THE ADAMS FAMILY  
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 változat! 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 megrendeléseiteket a következő címen:

PROSZOLG  
1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírn: **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 sziveskedjenek:

**576 Kbyte**  
(COMGAME GMK)  
1389 Budapest  
Postafiók: 132

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

Megrendelő neve: .....

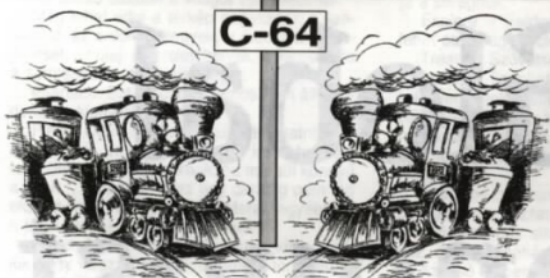
Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**576 Kbyte**

C-64



CAPTAIN DYNAMO

Mindenekelőtt be kell jelentenem, hogy az ehavi Érkezési Oldal a fennállásának legpocsbóbb időszakán esik most át. Már régen nem fordult elő, hogy ilyen kevés anyag jelenjen meg C64-re. En meg azért bízom abban, hogy nem a haldoklás előszele ez, hanem a karácsonyi akciókra való programvisszatartás, amit a nagy cégek gyakran alkalmaznak. Mivel ehavi számunk lapzárta október végén volt, ezért valószínű, hogy a januári számra maradnak majd az amúgy karácsonykor megjelenő újdonságok. Lássuk azért a kínálatot, hátha talál mindenki kedvére valót.

A Seymour sorozat legújabb epizódja jelent meg a Codemasters-től, a címe **STUNTMAN SEYMOUR**. Kicsit elszontyolodtam, mikor betöltöttem, mert becsapva éreztem magam: a játék tisztára úgy néz ki, mint a DJ Puff című, néhány hónappal ezelőtt megjelent játék. Miért kell így megszívni a játszani vágyókat? Valószínűleg mindkét programot egyazon szerkesztővel barkácsolták össze, mivel a platformok, a hátterek, a punk indiánok, a banktisztviselők, mind mind hasonlítanak az előző verzióra. Csak annyi fáradságot vettek az alkotók, hogy átkomponáltak a zenét és újraringálták a főhöst. Hát nem szakadtak bele a munkába, az tuti!

Hasonlóan összecsapottnak tűni a **MUNCH** című Pac Man utánzat. Egy vagy két játékos játszhat a zabáló sajtokkal, akár billentyűzet is. A grafika kielégítő, de nem több, ketten játszva az élvezet pedig közepesnek mondható. Ennyi.

A következő program első pillantásra a szemétkosárba

matosan aláhulló bombákat, annyira bevadul a játék. Aki megelégszik a gyengébb kivitelű, de pörgő gyorsaságú játékokkal, az el ne szalassza.

A lassabb játékok hódolójának itt egy csemege: **DANCE OF THE WAMPIRES**. Háromrészes szöveges kalandjátékról van szó, remek képekkel, borzon-

kiszabadíthatjuk az ajtó mögé zárt emberkéinket. Miután az összes ajtó kinyílt, húzzunk ki a kijáraton, a picinyeink pedig vizslaként követnek bennünket.

A végére tartogattam két olyan programot, ami az ehavi kínálatból valamiért kilóg. Az első legyen a **SCISSORS, STONE, PAPER**. Igen ez a cím egy játékok fed, magyarul a közsímet Kő-papír-olló játékot kell alatta érteni. Gyermekekora egyik kedvenc szórakozása volt ez a bárhol, bárkivel, bármikor játszható játék, amihez csak egy kéz kell (félkezüek is játszhatják), és egy kis gögyi. Az öklöbe szorított kéz jelenti a követ, a 'Viktória'-jel az ollót, a vízszintesen kinyújtott kéz pedig a papírt. A játékszabály pofonegyszerű: a papír befedi a követ, a kő kicsorbítja az ollót, az olló pedig elvágja a papírt. Háromra mindkettő az általunk kidolgozott tárgyat mutatjuk, aki az 'erősebb', az nyeri a menetet. Taktikázni kell, ki kell tudni találni a másik gondolatát! Az SSP pont ennek a számítógépes változata, olyan módosítással, hogy a tárgyak fentről hullanak alá, és úgy kell őket esésük közben irányítani, hogy az 'erősebbek' kioltásak a már lent lévő 'gyengébbeket', mikor rájuk esnek.

A legeslegvégén még egy Amigáról ismert sikerprogram C64-es változatáról tesztek említést. Az adaptáció címe **CAPTAIN DYNAMO**. A nagy tesón a briliáns grafikáról, szép animációról és a baró játémenetről volt híres a CD, a kistestvérként pedig egy csöppet átalakultak az erőviszonyok. A program nagy erőssége a játszhatóság lett: apró ugyan minden a képernyőn, szinte alig látszik, de mozognak, csúsznak, ugrálnak, hullámoznak, pörögnek. A pöttyöm Dynamo kapitánnyal gyémántokat kell gyűjtögetnünk a fel-le mozgó platformok, rántóró ellenfelek, halálosztó kaszák között. Remek próbatétel a műtyűrök szerelmeseinek, az ehavi termés egyik legfrappánsabb terméke.



STUNTMAN SEYMOUR

valónak tűnik, de rövid játék után nagyon bele lehet jönni. A fentről hulló bombákat kell a képernyő alján lévő kosarunkban gyűjtenünk. Ha mellényülünk, egy életünk látja kárát. A kétgyű pályáktól kezdve már csak érzésből tudjuk elkapni a folya-



HEKTIK 2

gató hangulattal. várkastélyok, báltermek, púposhátú háziggazdák, csikorgó ajtók; minden, ami szem-szájnak ingere.

Ebben a hónapban jött ki a piacra a **HEKTIK 2** című máskéző anyag is. A neve azt sugallja, hogy már volt első része, bár nem tudom, milyen megfontolások vezették az alkotót arra, hogy még egy epizódot összehozzon. Egy apró úrhajóst mozgathatunk létrákon és folyosókon föl-le, kerülgetve és lelövöldözve az ellenfeleket. A földön nagysokára megjelennek piciny számok, amiket felvéve és a folyosókon elhelyezett számítógépekhez szaladva,

SCISSORS, STONE, PAPER



# TOP LISTA

1992 December

## AMIGA

1. PINBALL DREAMS II
2. FORMULA ONE G.P.
3. TRODDLERS
4. TINY SKWEEK
5. BEAST III
6. ASSASSIN
7. SENSI SOCCER
8. CIVILIZATION
9. LOMBARD RALLY
10. ZOOL

## C-64

1. ELVIRA II
2. ENFORCER
3. CREATURES II
4. CHUCK ROCK
5. DEMON BLUES
6. BATTLE COMMAND
7. SLICKS
8. LOTUS ESPRIT
9. BOD SQUAD
10. FUZZBALL

## PC

1. CIVILIZATION
2. ATAC
3. B-17
4. PINBALL DREAMS
5. INDIANA JONES IV
6. LINKS 386 PRO
7. LEGEND OF KYRANDIA
8. SHERLOCK HOLMES
9. LAURA BOW
10. DARKLANDS

## GAMEBOY

1. PARODIUS
2. T2
3. DRAGON'S LAIR
4. HOOK
5. LEATHAL WEAPON

## SEGA MEGADRIVE

1. DRAGON'S FURY
2. DESERT STRIKE
3. SONIC II
4. EA HOCKEY
5. ALIEN 3

Négy játékosnak

# Global Conquest



**Mikor harmadszor játszottam végig a Civilization-t, merült fel bennem először, hogy milyen jó lenne, ha nem csak a gép, hanem másik játékos ellen is lehetne játszani egy ilyen szuper játékot. A Civ. sajnos túl hosszú és bonyolult volt ehhez, viszont a GC-ben már mindenki kiélheti ez irányú perverzióit...**

A leírás szerint a GC az első PC-s játék, melyben egyszerre négy játékos játszhat négy külön gépről! Nos, ez valóban jól hangzik, bár én kétlem, hogy túl sok embernek lenne meg ehhez a hardware-e Magyarországon... Mindenesetre a játék egy gép mellett is elég izgalmat nyújt.

Az alapsztóri teljesen szokványos: Van egy szigetvilág, amelyet négy diktátor próbál meghódítani. A cél az, hogy nekünk sikerüljön. (Ki gondolta volna?) Ami miatt a játék kicsit több figyelmet érdemel, az az, hogy a játék elején szinte minden paramétert mi állíthatunk be, s így aligha lesz két játék, melyben ugyanaz a stratégia eredményre vezetne...

Nézzük először az induló menüt:

A Configure almenüjei:

A Custom Game opcióval tervezhetünk saját játékot:

Először be lehet állítani, hogy milyen egységek legyenek a játékban, hány várossal induljunk, és mennyi pénzzel.

Majd megadjuk, hogy mennyibe kerüljön egy egység fenntartása, milyen fejlettek legyenek a városok, mit adjanak a olaj illetve az érclelőhelyek, milyen kitermelőhelyet lehessen találni, és mi számítson a végső értékelésnél. A következő oldalon beállítható, hogy milyen hosszú legyen egy kör, milyen hosszú legyen

a játék, mennyit látunk a térképből, illetve mennyi véletlen esemény legyen. (Ez a legkellemesebb!)

Az utolsó oldalon a világot építhetjük fel. Meg lehet adni a térkép nagyságát, a szárazföld, az erdők, a hegyek, a mocsarak kiterjedését, az olaj- ill. ércelelőhelyeket, a városok és a semleges seregek sűrűségét.

Interface: Ezt az opciót sajnos nem állt módban kipróbálni...

Player Options: Meg tudjuk változtatni a játékos nevét, emblémjét és egy kis nehezítést is beállíthatunk magunknak, ha már túl könnyű a játék... (Azt hiszem ez egy darabig nem fog előfordulni...) Ezek a paraméterek egyébként a játék indításakor is beállíthatók.

A Film Menüben megnézhetjük, kimenthetjük vagy visszatölthetjük a háború történetét. Start Game:

Választhatunk néhány előre definiált, vagy az általunk beállított és kimentett játékok közül. Amíg a program felépíti a világot, még egyszer átnézhetjük a beállított paramétereket.

A játéktér felépítése: A képernyő bal oldalát foglalja el a térkép illetve annak egy részlete.

Jobb oldalon felül a négy rivális adatai láthatók. Hány városa, érc- ill. olajlelőhelye van, mennyi pénze, illetve kivel áll szövetségben.

Alatta egy kis összefoglaló térkép. Ezen is, akárcsak a részletes térképen, csak azok a területek látszanak, amelyeket már felderítettünk. Legalul arról a területről látunk információt, ahol a cursor áll. Ha a mezőn egy sereg is áll, láthatjuk, hogy kié, mit csinál épp, milyen erős, kivel áll harcban, és mennyi annak a seregnek az ereje, amellyel harcol.

A játék közben a következő menüt használhatjuk:

Execute – új kör.  
Terrain – A térképet nézhetjük meg a seregek nélkül. A különböző tereptípusokon más-más sebességgel tudnak haladni az egységek. A hajók nem mehetnek a szárazföldre, viszont a szárazföldi egységek, ha lassan is, de tudnak a tengeren is közlekedni. (Csónakba szállnak.)

Airplanes – A repülőgépek indíthatnak ezzel az opcióval támadást. Ha hosszabb ideig nyomva tartjuk a gombot egy repülő egységre, akkor egy menüt kapunk:

Transfer – Az egység mozgatása.  
Paradrop – Ejtőernyősök ledobása.  
Bomb – Bombázás.  
Dogfight – Harc másik repülő egységgel.  
Kamikaze – Ez vajon mi lehet?  
Home – új ellátó város.

Burbs – A városainkat nézhetjük meg. Build: részletesebb info a városról. Pénz, körönkénti termelés, ellátmányok, seregek. Itt választhatjuk ki, a város milyen egységet készítsen.

Transfer: Pénzt utalhatunk át az egyik városból a másikba.

Support: Beállíthatjuk, hogy melyik sereg honnan kapja az ellátmányát.

Destination – Ez él alapállapotban is, a seregek mozgásának kijelölése. Bal gombbal kiválasztjuk a sereget, majd újabb gombnyomással azt, hogy hova menjen. Jobb gombbal egy kis térképet kérhetünk, ezen újabb jobb gombbal mozgathatunk a nagy térkép megfelelő részére. Ugyanezt érthetjük el, ha a jobb oldalon lévő térképen hosszabban nyomjuk a jobb gombot. Ha egy seregen hosszabb ideig nyomjuk a bal gombot, akkor egy menüt kapunk a sereghez:

Repeat – Ismétlés (?)  
Pursue – Üldözés. Egy sereget lehet üldözni.  
Blitz – (?) Ez a szó még a szótárban sincs benne; Talán gyorsabban mozog a sereg...  
Sneak – Lopakodás. A sereg lassabban mozog, de nehezebben veszik észre...

Wait – Várakozás. Várakozás közben feljaul az egység.

Home – A legközelebbi város lesz az ellátóváros a seregnél.

Explore – Felderítés. Ezzel a paranccsal lehet olaj- vagy ércelelőhelyet keresni.

Treaties: Szövetséget köthetünk (bal gomb), vagy hadat üzenhetünk (jobb gomb) valamilyen ellenfélnek a jobb felső sarokban a színére clickelve. Ha a játék közben a cursort a képernyő tetejére visszük, néhány extra opció jelenik meg, de szerintem ezekhez nem kell sok magyarázat...

Általános tanácsokat nem nagyon lehet adni a játékhoz, hiszen a kezdőadatoktól függően teljesen más stratégia kell minden játékhoz, de azért néhány ötletet tudok adni...

Az első körben oda kerülnek a kezdő városaink, ahova clickelünk az üres térképen. (Vagy legalább is a lehető legközelebb.) Erdemes tehát a kezdő városokat egymáshoz közel letenni, hogy támogathassák egymást, és erdemes a térkép közepe táján letenni őket, mert általában ott van valahol a főváros, és annak az elfoglalása jelentősen befolyásolhatja a játék végeredményét! (Van olyan játék, amiben az győz, akie a főváros az utolsó kör után!)

Az első néhány körben még nem nagyon erdemes felfedezni, először egy-két várost próbáljunk elfoglalni!

Nagyon kell vigyázni a parancsnoki egységre! Ha az elpusztul, vesztettünk! (Bár ilyenkor tovább nézhetjük a küzdelmet, sőt a számitógép által irányított seregeknél be is avatkozhatunk! ?)

Törekedjünk arra, hogy egy sereget több egységgel is tudjunk támadni. Ha egy sereg nagyon legyengült, vonuljunk vissza a legközelebbi városba és javítsuk meg Jobban járunk, mintha újat kellene építeni!

Biztos vagyok benne, hogy egy-két játék után mindenki megtalálja a neki legszimpatikusabb stációját, de igazán akkor lesz élvezetesebb a játék, ha egymás ellen is kipróbáljátok!

PC	AMIGA	Összesen <b>71</b>
GRAFIKA	63	
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	80	



FOTÓ: PC

## Mantis az EPIC nyomában (???)

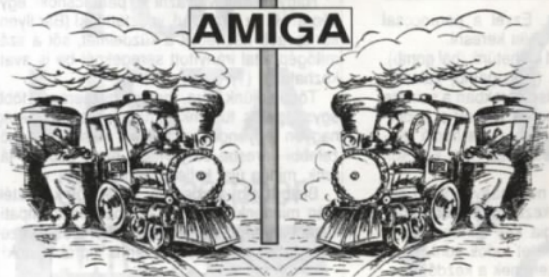
Úgy látszik a Microprose sem akar lemaradni az ürpülő szimulátorok készítésében. Piaca dobta a Mantis-t, ami első ránézésre ven az epicit, – sőt egyes vélemények szerint a Wing Commandert is. Na de csak az első díj képeket. A fantasztikus intro után egy – az introhoz és a vezetőképekhez képest – egy gyengébb „szimulátor” jön. A sztori immár hagyományos: a Földet megtámadták valami gizmók, és a földiakok egy Solbase nevezetű űrközpontra menekültek. Etlük itt sincs biztonságban: nap mint nap újabb támadások érik a bázist. A túlélésre egyetlen esély van: fel venni a harcot az idegenek ellen. Speciális erre fejlesztették ki a Mantis nevű űrhajót, aminek a pilótája Te vagy... Az egyes küldetések között megszemlélhetjük mi történik velünk, illetve a Solbase-en. Tehát mután végnézzük a gyönyörű intro-t, egy menübe csöppenünk: az első ponttal indulhatunk el, illetve folytathatjuk a már megkezdett küldetésünket. Az enter new pilot -tal új pilótát indíthatunk a 'view pilot roster' -rel az aktuális pilóták névsorát tekinthetjük meg. A 'delete pilot' -tal törölhetjük ki a már felesleges pilóta nevét, a 'save' -vel és 'load' -dal menthetünk/tölthetünk. A 'view database' a legyverek és ismert űrhajók megtekintésére szolgál. A 'view credits' -szel a készítő névsorát tekinthetjük meg a 'game options' -sal a hangot kapcsolhatjuk ki-be, sőt, és a quitel kiléphetünk a programból. A Flight sim. training gyakorlásra szolgál. Ilyenkor be kell állítanunk melyik ellenségből hány legyen, s minden következmény nélkül gyakorolhatunk. Mután megtekintettük és meghallgattuk feladatunkat egy kis – ugyancsak gyönyörű – bevezetőképek után a Mantisban találjuk magunkat. Az irányítás jójai vagy billentyűzettel elég kellemes, egérrel borzalom. A 0-val

gyorsíthatunk, az Enterral tüzelhetünk. A képernyő első részén bal oldalt az E.R.S gombbal válogathatunk az ellenség nézése, 2 féle radar és az ablak kikapcsolása között. A jobb oldalt hajónk státuszát láthatjuk, legyverek számát. Ezt az ablakot kikapcsolni a W-vel tudjuk. A középső ablakban két lényeges adat található: Dist, az a távolságunkat mutatja (ez főleg a Solbase-ra való landoláskor használható, hisz csak 3000 m alatt lehet landolni), és a piros szám, ami ellenségeink számát mutatja. Az egész alsó sori a H billentyűvel kapcsolhatjuk le, s ilyenkor az egész monitoron a csillagok eget látjuk. Hogy űrhajónk ablaka látható legyen, a V billentyűvel érthetjük el. A játékban mután elindultunk, egy bizonyos helyre kell 'ugrani' először, s csak ott kezdődnek el a harcok (a la W.C.). A helyszínek nevét a C és N billentyűkkel nézhetjük meg, illetve állíthatjuk, de inkább ne nyúljunk hozzájuk az alapbeállítás megfelelő. Azt hiszem ennyi elég is dióhéjban a Mantisról, lent még találok néhány kezelőgombot. Küldetés egyébként rengeteg van, s nem is túl nehézek, az első 6-7-10 perc alatt végigcsinálható, az ellenségek nem jelentenek különösebb veszélyt. Ha nem is egy nagy durranás szülőmőrlag a Mantis, eljátszogatunk vele, amíg az X-wing meg nem érkezik...

ctrl+O: téurgáns; ctrl+W: katapult; T: célpont-váltás; tab: legyverek; enter: tűz; 0: gyorsítás; 1-9: autopilotok – rendkívül hasznos! F1-F7: külső nézetek; L: landolás (Solbase-re)

## ÉRKEZÉSI OLDAL

### AMIGA



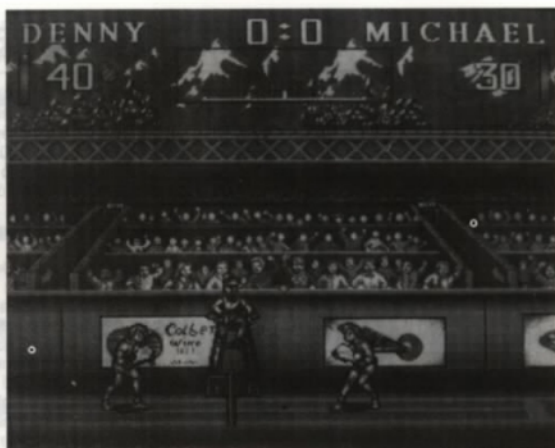
A japánok stílus-hódító útja törtélen. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az hogy lassan minden magára valamit adó szoftvercég kirukkol egy hasonló jellegű alkotással. SHADOWWORLDS névre hallgat a Krisalis cég klonja. A karakterek kiválasztása során megcsodálhatjuk a grafikusok által megálmodott jó pár arcot, melyek mindegyikének csillog a nagyra nőtt szeme, hajuk lazán a homlokukba lóg, vagy éppen hátrazselézett, arcuk gyerekes, de mégis markáns, erőt sugárzó. Sajnos azonban itt véget is érnek a nagy szavak, mivel a játék már nem annyira bizalomgerjesztő. Folyosókon kell négyfős csoportunkkal előrenyomulnunk, és a legkülönbözőbb nehezítő körülményekkel szembeszállnunk. A képernyőn alul látható robotalakon a fejre mutatva tudunk tárgyakat vizsgálni, jobbkézzel a felvett tárgyakat tudjuk használni, a balkez a tárgyak felvételére szolgál, a jobb lábra klikkelve mindenki elindul a kijelölt irányba, a bal lábra csak a kijelölt emberünk mozog. A pályát 45 fokos szögben felülről látjuk, 3D-ben. Kissé akadozó a kezelés és a grafikai megoldások is lassúak, tehát inkább a pepecselést kedvelő játékosok fogják élvezni. Mindamelllett nagyfokú kitartást igényel, ami erősíti az önuralmat!

Suli Buli! Valahogy így tudnám magyarázni a kisiskolások számára készült FUN SCHOOL-t. Akinek a kisöccse éppen az angol nyelvi felvételi-jére készül az első osztályba, annak nagy segítséget jelenthet a program. Játzsza gyakorolhatják az öcskösök a többesszámot, a szófelismerést, 'szómozaik'-ot játszhatnak, keresztrej-

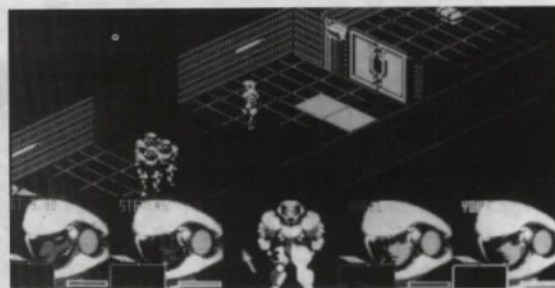
vényt fejthetnek angol nyelven, és megfelelő szó behelyettesítést gyakorolhatnak. Mindezt persze gyermekteleg környezetbe helyezve, cucci hangokkal kísérve nyújtja a program.

Az Idea cég mindig is híres volt arról, hogy gondolnak egyet és valami meghökkentőt produkálnak. Ez most is sikerült, meghozta két ízben is. Az első precedens a CATTIVIK kiadásával adódott, a második hagyománytörő csemete pedig a SMASH. A CATTIVIK egy randa vakond és patkánykeverék, aki egy kifejezetten debil játékterbe pottyán, hogy ott kutyákkal szíamir rendőrökkel, pocakos nyárspolgárokkal, rokokocsis apóákkal hadakozzon. Görkorszolyák, hátzások, tologatható szekrények és még számtalan elképzeltetlen alakzat tarkítja a színteret. A SMASH! nemkevesébe formabontó. Egy remek teniszprogramról van szó, amiben a pályát nem felülről vagy hátulról kameraállásból láthatjuk, hanem vízszintes oldalnézetből! Első pillantásra morbidnak és szokatlanoknak tűnik, de kipróbálva a játékot nagyon gyorsan ki lehet tanulni az adogatás és fogadás fortélyait. Az sem kevésbé meghökkentő, hogy a játékosok felugorva adogathatnak, vagy üthetnek le, ami azért nem teljesen megszokott a zöld gyepen.

Volt egyszer hol nem volt, még a glasznosztj évei előtt élt egyszer egy Raykin nevű nagyszerű orosz nevettező. Az ő híres mondása jutott azonnal az eszembe, mikor megpillantottam a Core Design új fejlesztését a DUBBLE BUG-ot. 'Válami van, de nem az igazi'. A játék az ügyességi játékok minden elemével rendelkezik: csettő-botló fő-



SMASH!

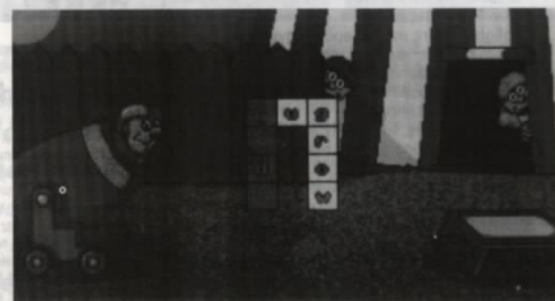


SHADOWWORLDS



BC KID

FUN SCHOOL



### DUBBLE BUG



szereplő-figura, felvehető cseccsebecsék, izgága ellenfelek, tündéri zene és hanghatások, egyszerűen minden. Csak a jó izlés hiányzik a játékból, ami ennek híján túl csicsásra sikeredett. A színpalettából inkább a komplementer színeket kellett volna összeházasítani, nem pedig a hullillát a méregzölddel. Egy kicsit kár érte.

Jóval kellemesebb meglepetésben volt részem a BC KID betöltése után. A vízfejú mitugrász hős egy vegetáriánus ösfiúcska, aki hosszú pályákon keresztül csámpázik dinoszauruszok,

ösgyíkok, majmok, rákok között. Eledelet a földön található répkából, gumókból szerzi. Ha netalántán húst rejt a földi gumó, akkor a zöltsége Bonk földöntúli erőre kap és jaj annak, aki a közelében mászkál. Másik hatásos fegyvere a kobakja: vagy lefejelhetjük vele ellenfeleit, vagy felugorva és a levegőben egy bukfcenctetve a fején landol, és kemény pucájával letaglózza azt, aki alá kerül. Mindezt egy kicsit lepusztult grafika, de tők jó muzsika és hangeffektek kísérik.

Zolee

A meglepően jól sikerült címképernyő megcsodálása után beállíthatjuk a játék paramétereit (hang, animáció, nyelv), majd hosszú-hosszú töltögetés után hajlandó csak bejelentkezni a főmenü. Egyébként a küldetéseket is nagyon lassan tölti a program, úgyhogy a legjobb winchesterről játszani, különben igen hamar megújnak a drive hosszú percekben keresztül tartó, egyhangú zakatolását. Visszatérve a főmenüre, itt a Quests Available alatt láthatjuk a lemezen lévő küldetéseket. A Rating mutatja a küldetés nehézségi fokát (Easy, Medium, Hard, V Hard), az Addal másolhatunk fel egy küldetést a scenario lemeztől, a Remove pedig kitörli a pályát. A Paladins Available mutatja az aktív lovagjainkat, a Name alatt van feltüntetve a neve, a Game alatt pedig, hogy az illető éppen benne van-e valamilyen játékban v. szabad. A Create ikonnal új lovagot csinálhatunk, az Examine-nal pedig információt kérhetünk az egyik emberünkről. Lovagunk legfontosabb tulajdonságai és jellemzői:

Max Encumb.: teherbírás, azaz megmutatja, hogy a karakter mennyi cuccot bír cipelni.

Base Move: alap mozgáspontok.

Bonus Move: plusz mozgáspontok.

Melee: közelharcban való jártasság.

Aiming: célzás, az íjak használatánál fontos.

Seeing: látótávolság.

Detecting: érzékelés, ettől függ, hogy karakterünk milyen távolságból veszi észre a szörnyeket.

Victories: teljesített küldetések.

Men Lost: eddigi össz embervesztésünk.

Enemy Kills: megölt ellenfeleink.

Combat Time: csatában eltöltött idő.

A Delete ikonnal törölhetünk egy lovagot. A Game in Progress alatt vannak a lemezerre kimentett játékaink. A Make-vel csinálhatunk egy új játékot, a Play-jel kezdhetjük el, a Stop/End-del pedig törölhetünk egy állást.

## A játék irányítása

A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, emellett láthatjuk az éppen aktuális emberünk információs kártyáját. Legfelül láthatjuk az időt, ennek nincs különösebb jelentősége, alatta pedig emberünk neve és osztálya van feltüntetve (Sw-harcos, Ma-varázsló, Ra-vándor, Th-tolvaj). A középső ablakból az alábbi tulajdonságokat olvashatjuk le:

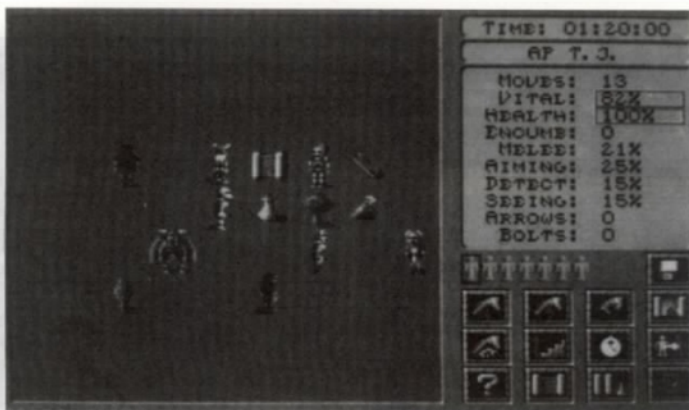
Moves: mozgáspontok. A játékban minden cselekvés, a támadástól kezdve egészen a tárgyak felvételéig meghatározott számú mozgáspontba kerül. Fordulónként regenerálódnak, maximális értéke függ a karakter osztályától és sebesülésétől.

Vital: akár a Moves, csak %-ban van megadva és nem regenerálódik teljesen. Ha a Vital 0-ra csökken, a karakter kómába esik és meghal.

Health: egészség, ha 0-ra csökken, az emberünk meghal.

A tulajdonságok alatt lévő kis szürke emberkék a csapattagokat szimbolizálják, a barna rész a sebesüléseiket jelzi. Legalul vannak a különböző parancsikonok, ezek felülől lefelé és balról jobbra a következők:

1. Játék kimentése



# Paladin 2

## Kaland és stratégia

### Varázslatok és varázstárgyak

Varázsolni minden mágus és néhány nagyon erős egyéb osztályba tartozó emberünk tud. Sajnos elő szokott fordulni, főleg az alacsony szintű varázslóknál, hogy a varázslat nem sikerül. A játék készítői nagyon szűkmárkuan bántak a varázslatokkal, mivel mindössze 10 van belőlük, ezek a következők:

Detect doors: ajtók érzékelése, semmire se tudtam használni.

Confuse: gyenge támadóvarázslat, elvileg összezavarja az ellenfelünket.

Invisibility: egy szomszédos mezőn álló karakterünk láthatatlanná tétele, hasznos varázslat.

Fireball: tűzlabda, egy 3x3-as mezőben minden élőlényen egy nagyot sebez, az egyik legjobb támadóvarázslat.

Speed: meggyorsítja a varázslót, nem lényeges.

Mind stun: akár a Confusion, csak kicsit erősebb kivitelben.

Shield: védetté teszi a varázslót.

Wall of flame: valamelyik szomszédos mezőre egy lángfalat varázsolhatunk, elég jó támadóvarázslat.

Enchant: ???

Fog of evil: akár a tűzlabda.

A játék során sok varázstárggyal találkozhatunk, ezeket mind felsorolni fölösleges lenne, de a leglényegesebbeket azért kiemelni:

Bag of holding: valami varázstárisznya, ha nálunk van jóval több tárgyat bírunk el. Potion of vitality: varázslat, növeli a frissességünket.

Potion of healing: gyógyítótal.

Orb of fire: tűzgömb, ha használjuk egy tűzlabda varázslatnak felel meg.

Orb of lightning: akár az Orb of fire.

### Tipp

A kitudású hely környéken érdemes szétneznit, így értékes tárgyakhoz juthatunk. A harcot, ha egy mód van rá kerüjük, csak a feladatunkra koncentráljunk. Embereinket mozgassuk zárt alakzatban, így ugyan jóval kisebb területet tudnak átfésülni, viszont védettebbek a támadásokkal szemben. Miután sikeresen teljesítettük a küldetést, keressük meg a kijáratot (piros teleport) és egyenként távozzunk karaktereinkkel. Lovagunk minden sikeresen teljesített feladat után fejlődik, úgyhogy nem árt ez igazán nagy kihívást jelentő nehéz küldetések előtt az egyszerűbb pályákon is egy kicsit tréningezni.

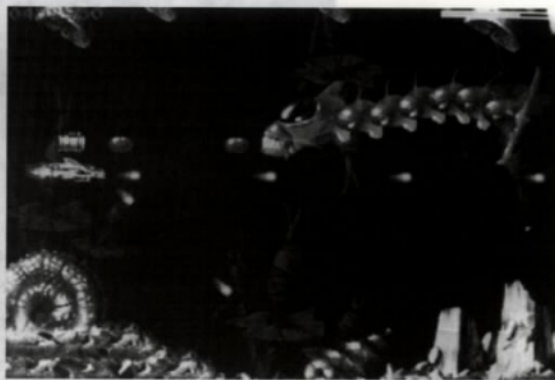
T. J.

**Az Impressions eddig nem kényeztette el a stratégiai programok kedvelőit, ugyanis legtöbb játékok nyugodtan pályázhatott volna a hónap bukása megtisztelő címre. Ehhez képest nagy előrelépés legújabb programjuk, a Paladin 2. A játékban nagyon jól eltalálták a kaland és stratégiai elemek arányát, úgyhogy akinek tetszett pl. a Celtic legends, az a gyenge grafika és közepes hang ellenére is elég jól el fog szórakozni a programmal.**

# Exkluzív

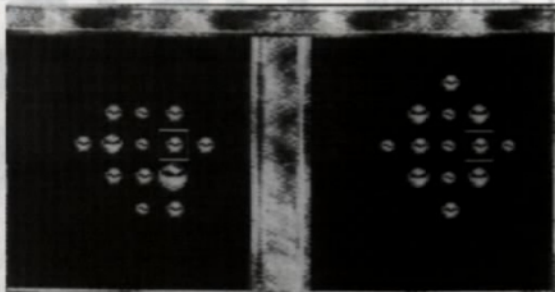
*Yo men! Hóvid szünet után ismét emelem a közhangulatot néhány magyar és egy extra meglepetés nyugati stuttal. A hozzám érkező levelekből egyértelműen kiderül, hogy mennyire felkapott e roval népszerűsége, mert egy eddig látogatót őr föltött be: a magyar skacok érdekvédelmi fóruma lett. Itt mindenki bemutatja legfőbb kincseit, hónapokig tartó szenvedéseinek eredményét. Az itt elemzett programok jó része már gazdára is talált külföldön, a progamozók pénztárcájának duzzadását eredményezve. Lássuk hát az ehavi kínálatot.*

Nagy szeretettel köszöntöm az első program alkotóit, akik már régi motorosok. A Rowdy és a Magic Fields után most egy újabb logikai csodát hoztak össze, BALL-JOB címmel. Az alkotók pedig nem mások, mint a Cream Software gárdája. Nem szakítottak a régi hagyományokkal, most is színvonalas munkát adtak ki a kezükből. A feladat pofoegyyszerű: a jobb oldali kövekből összerakott ábrát kell leutánozni a bal oldalra is, ahol eredetileg egy nagy őr tátong. A kurzornegyzettel egy pontra mutatva és a tüzet megnyomva letehetjük az első követ, amelynek nagysága 1 egység. Ha ennek közvetlen szomszédságába egy másik követ helyezünk, akkor ez előbbi eggyel nagyobbá válik. Ha eléri a maximális nagyságát, és megint mellé rakunk egy követ, akkor előlől kezd a növekedést. Természetesen a másik oldali ábra is kisebb-nagyobb kövek kombinációjából áll. A bizalomgerjesztő grafika mellé dallamos muzsika is dukál. A program az újság megjelenésének időpontjában már elkelt, egy nyugati cég gyűjteményébe került!

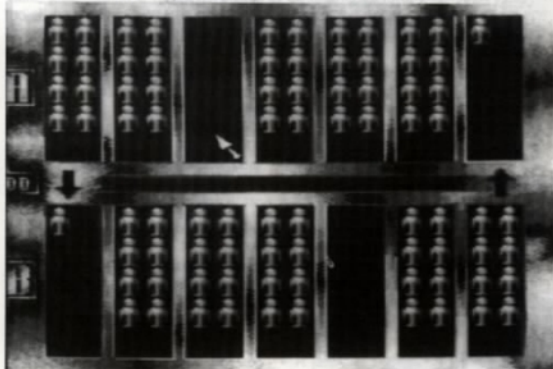


IMPULSE

BALL-JOB

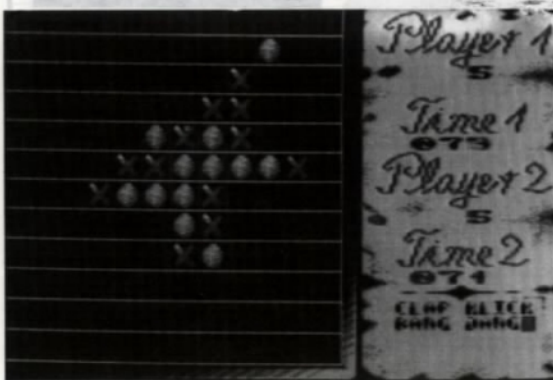


SCORE TIME LIVES LIVES  
 000000 000000 000000 000000 000000  
 U LOST A LIFE! PRESS FIRE & TRY AGAIN



VARI

Tippek



Leslie Striker (avagy Csapó László) csak nem hagy fel a foci-menedzserének tökéletesítésével. Elkészítette a Bajnokság 3-t is, amibe minden elképzelhető funkciót belezsúfolt: Játékos infó (rügött gólok száma, a focista jobb vagy ballábas-e, sérülésre hajlamos, durva, fegyelmelzetlen stb.). Játék taktika (a csapat felépítése a pályán), Bank, Reklám, Szponzor. Szerződtetés, Stadionbővítés, meg még ezerféle dolog. Mindezt átírta angol nyelvére is, úgyhogy nincs akadály a kinti forgalmazásnak sem!

Egy Smart Works nevű társaság gondolt egy nagyot és kiadott egy mindenki által kedvelt játékot, melyek címe AMOBA. Nem tévedek talán, ha azt gondolom, mindenki játszott már az iskolapadban a matekfüzet lapjain hasonló játékot, úgyhogy nem is érdemes bővebben bemutatni a játékot. A számítógépes ellenfél elég gyengére sikerült, a két-játékos mód izgalmasága pedig partnerünk ügyességétől függ.

Nagyon ötletes és blikkfangosan megalkotott játékot küldött egy eddig kevésbé ismert csapat, a Damage Software. Játékuk címe VARI, ami egy ősi keleti játék feldolgozása. Röviden a játék lényege: a kiválasztott mezőről levesszük (tűzgomb) a bábukat és egyenként áthelyezzük őket a soron következő mezők-

re. Ha az utolsónak elhelyezett bábu olyan mezőre kerül, amin eddig 1,3 vagy 5 bábu állt, és így most 2,4 vagy 6 bábút találunk, akkor ezeket levehetjük a tábláról. Ha ilyenkor az utolsó mezőt megelőző mezőkön is 2,4 vagy 6 bábu lett, akkor ezek is pontjainkat gyarapítják. Elmondva bonyolult, játszva méginkább az, mivel a számítógépes ellenfél igen jól játszik. Biztos siker lesz a világ minden táján!

A legvégére egy igazi csemeget hagytam. A jólismert Prestige cégtől egy újabb exkluzív demót kaptam a most készülő újabb projektükről, melynek a frappáns IMPULSE nevet adták. A 6 pályás hosszúságú, finomszcolloszú shoot'em up igazi csemege. Ilyen gyors és izgalmas űr-akciót már reggen nem pipáltam. 32 színű háttér, 6 giganagyságú vég-szörny, választható űrhajó, 10 különböző zene, katasztrófaosan jó hangeffektek, mindez persze csak 1 MB-os gépeken. A bemutatott kép is hűen sugározza a játék hangulatát. A játék '93 elejére Kerül az üzletkebe.

Záróakkordként: aki szintén szeretné feltveörzött játékát ország-világ előtt prezentálni, az ne sokat hezitáljon, hanem küldje be hozzánk. Itt biztosan nem talál elutasításra, mindenki munkáját szeretettel és érdeklődéssel fogadjuk.

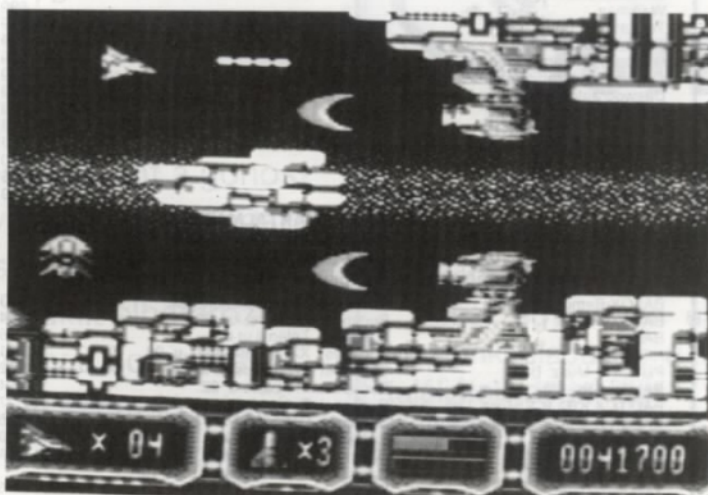
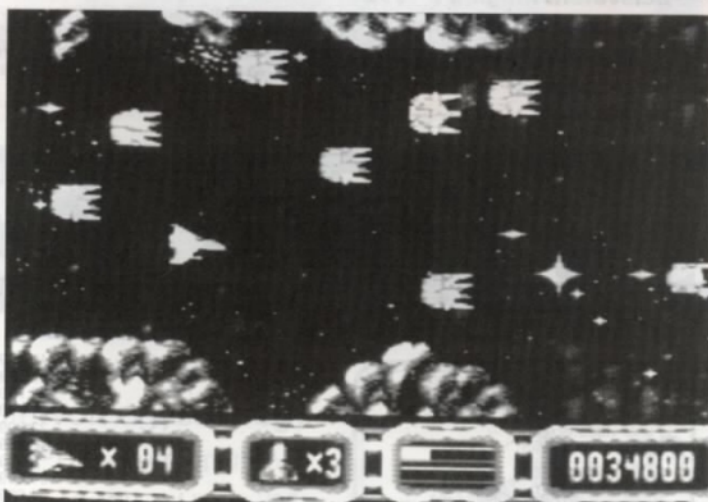
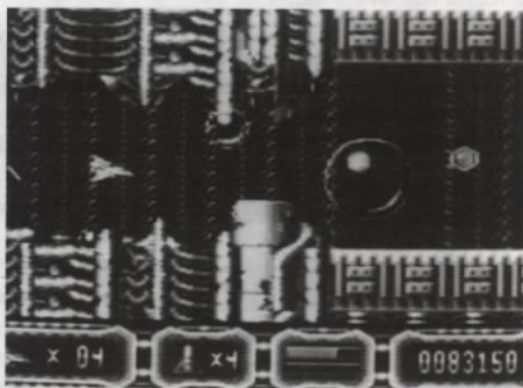
Zolee



Az év  
űrjátéka?

# Enforcer

Szerintem már mindenki elkönyvelte magában, hogy ez az év kiemelkedő űr-akciójáték nélkül múlik el. A sok apró programocska nyomába sem léphetett a régi legendáknak, mint az R-Type vagy a Katakis. Az év végén azonban egy új csillag született Enforcer néven. Alkotója ugyanaz a Marcus Trenz, aki a Katakis-t is programozta. Most is valami félelmetest hozott össze: a játék igazi csemege.



**H**at pálya tömény lövöldözés olyan grafikai megoldások közepette, ami méltó a Nagy öreghez. Fürge űrhajóknak meteoritok között kell cikáznia, űrködön kell átmanővereznie, romokban heverő bázisok felett kell átrepülnie, közáporok közepette kell a reá zúduló ellenfelekkel felvennie a küzdelmet, és még sorolhatnám a nehezebbnél-nehezebb küldetéseket. A felvehető bónuszikonok segítségével gyorsabbá, sebezhetlenebbé, pusztítóbb tűzerejűvé válhatunk, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy csöppnyi űrhajókkal mind a hat szintet teljesíteni tudjuk. Gyakran nincs más megoldás, mint a megabomba használata a space megnyomásával, ami az összes körülöttünk ólálkodó ellenfél halálát eredményezi. Természetesen a pálya végi főszoonyetgek sem hiányoznak a játékból; valamennyi vagy tízszer nagyobb dög, mint mi, és persze sokkal kitartóbbak, mint törékeny járművünk.

Talán mindenki kitalálta ebből a rövid bemutatóból és a briliáns képekből, hogy az év űrjátékával van dolgunk. És ha hihetünk a végképernyőn felfutó feliratnak, akkor várható a program folytatása is. Hát én vevő leszek rá, annyi szent!

Zolee

gépőrszék

## Kakee a bilee-ben

Hogy micsoda élesszemű olvasóink vannak, azt leginkább a következő levélrészlet szemlélteti Kovács Gergely alias The King levele: „Zolee az egyik számban azt írta, hogy a tévében egy negyvenkétfogú apa a Blendamed-et reklámozza. Teljes-séggel fel vagyok háborodva! Az a pacák a Signal fogkrémet favorizálja, nem pedig a Blendamed-et! Na Zolee, ehhez mit szólsz? Tele a bilee, mi?!” Majdnem tele lett a bilee, mivel hétrét görnyedtem a röhögéstől, és már brummogott is a Barna Maci, mikor elolvastam a levelet.

## Hot Stuff

Double G nevű sorstársunk azt írja: „Eleinte azt hittem, hogy az 576-hoz hébe-hóba érkeznek régebbi stuffok nyugatról és Ti ezekről készítenétek leírást. Hát kelle-mesen csalódtam! Nyáron kint voltunk Svájcban, de még indulás előtt megvettem itthon a nyári duplaszámot, és ahogy kint nézegettem a vadi új programokat teljesen s...reestem! Ti a legújabb, legfrissebb játékokat tesztelitek!” Hát igen, az 576 VALÓ-BAN a legfrankóbb és legüdebb anyagokkal foglalkozik. Állandó kapcsolatban vagyunk a legnagyobb szoftverházakkal, akik a legaktuálisabb infóikkal látnak el bennünket, amit mi rögtön tovább is adunk Nektek. Tesszük mindezt azért, hogy a Ti kedvetekben járjunk. Reméljük sikerrel.

## Rovat-Quest

Állandó levéltéma a rovataink alakulása, átförmálódása, eltűnése, újra felbukkanása. Tényfeltáró munkám eredménye képpen most bemutatásra kerülnek a régi és új rovatokkal kapcsolatban leggyakrabban felmerült észrevételek.

Jön, Jön, Jön. Azért maradt el, mert nem töltötte be maximálisan a funkcióját, nem tudtuk mindig előre, hogy mi lesz pontosan a következő számban.

A hónap bukása. Lepra programokról minek írjunk?

## CHIP

### Számítógép magazin

#### A következő szám tartalmából:

- Fedőneve: P5
- 28 lézernyomtató tesztje
- A jövő floppy meghajtói?!
- Desqview 386 2,4
- Képpernyővadászat – Híjjaak 2.02
- Párhuzamos portra telepíthető streamer
- Logitech FotoMan elektronikus fényképezőgép

# Csevegő

**Téélapóóó itt van, hóó a subáája... ja bocs ühüm, nem vagyok egyedül. Ahoi! Teljes az ünnepi hangulat, éppen most cipeltem be a lucfenyőt az udvarról, és a tavalyi szaloncukorpapírokat gyömöszköltem fel a gallyaira, de az istennek sem akarnak úgy kinézni, mintha lenne bennük valami. Na mindegy, inkább belevetem magam a „csevegőírás” élvezetébe, remélem mindenki nagy örömére. Lássuk:**

Tallózó, Észbontó, Hot Stuff. Ezek a rovatok egybeolvadtak és ma Érkezési Oldal néven futnak. Ebben a rovatban minden stílus kedvelője megtalálja a kedvencét.

## Levelcodes for UGH!

Jaj, most jut eszembe! A C64-et majd Amigát kérők áradata után most újabb szuvenírgyűjtő mozgalom uralkodott el egyese-ken. A stábfotón látható emléktárgyak után érdeklődnek nagyon hevesen. A jónéhány lejmólnak sajnálattal kell tudtára adnom, hogy...

– nem tudok olyan sapkát küldeni, amit a fotón a fejembe nyomtam;

– Martin nem kíván megválni a Chevi-gon pótlójától;

– Balogh Zsolt szintén ragaszkodik az órájához;

– Temesvári Tibi kedvenc joystickját szorongatja a kezében, amit nem kíván megosztani senkivel, sőt arájával is csak a legvégső esetben;

– a T2 poszter pedig végkép nem kívánjuk elpasszolni, mert már találtam neki egy helyes kis placcot otthon a szobám falán.

A mostani Csevegő rövidre, tömörre, ve-lősrre, töpörödőtre és apróskára sikeredett, de csak ennyi helyet kellett betőnni valami-vel. Viszlát jövőre, sokkal nagyobb terjed-elemben (remélem!). BÜEK skacok!

Zolee

## BALOX

KERESKEDŐHAZ

## EGY ELEGÁNS VÁSÁRLÁS...

Sony 55 cm-es TV (Trinitron)	49.999 Ft
Panasonic 4 fejes videorecorder	39.999 Ft
Funai 51 cm-es TV (OSD, Sleptimer)	26.799 Ft
Funai 37 cm-es TV (OSD, Sleptimer)	21.499 Ft
Funai videorecorder	23.999 Ft
Funai videolejátszó	15.999 Ft
Tefal 2 l-es olajsütő	3.999 Ft
Hamilton micro 32 l-es digitális	24.999 Ft
Homelectric gyümölcscentrifuga	4.999 Ft
Walkman AM/FM rádiós	929 Ft
Walkman	699 Ft
Telefax M-1 típus	43.999 Ft
Telefaxpapír 30 m	199 Ft
Roadstar autósrádió-magnó hangfállal	1.999 Ft
Fugison autósrádió-magnó hangfállal	2.999 Ft
Daewoo autósrádió-magnó kivehető	9.499 Ft
Videoton 51 cm-es TV	29.999 Ft
Videoton 72 cm-es TXT TV OSD	54.999 Ft
Panasonic Autofocus, motoros fényképezőgép	5.999 Ft
Videokazetta E-180	180 Ft
Videokazetta E-195	195 Ft
Commodore 64 eredeti játékokprogramok	549 Ft

#### ÁRAINK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK!

Minden termékhez egy év garancia!

Viszonteladóknek további engedmények!

A fenti termékeket az alábbi üzletekben vásárolhatják meg:

BALOX Bemutatóterem	Budapest, Törökvesz lejtő 5/a.	136-9349
BALOX	Budapest, Erzsébet kr. 38.	121-4430
BALOX	Budapest, Télienyi út 63.	161-0605
HIFI-VILL	Budapest, XXII., Kossuth L. u. 93.	226-7165
PUSZTAI Műsz. Bolt	Budapest, XV., Szócs A. u. 24.	160-0201
BALOX-FRISCO	Budapest, III., Lajos u. 92.	188-9424
BALOX & KRAJCS Műsz. Üzlet	Budapest, Dob u. 2.	122-7748
BALOX Áruház	Szerencs, Rákóczi út 77.	(41) 62-559
BALOX Kisáruház	Sárospatak, Rákóczi út 7.	(41) 24-044
BALOX	Bátonytereny, Csenfei u. 4.	(32) 53-421
BALOX	Balassagyarmat, Kossuth L. u. 19.	
Technika Üzlet	Keszthely, Rákóczi u. 15.	(92) 74-614



# SILLY PUTTY

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Putty Moon nevű bolygó. Nevéhez illően a bolygót békés kis ragacsok lakták.

Egy nap azonban megjelent a gonosz varázsló, Dazzledaze és macskája Dweezil, akik elhatározták, hogy a bolygó lakosságát jó pénzért eladják egyszerű rágóguminak.

## 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...**

# SILLY PUTTY

A Putty Moon sorsa így hát hősünk, Putty kezében van, aki szintén a bolygó egyik lakója. Az idegen uralomtól való megszabadulásra már csak egy út maradt: segítségül hívni BOT-okat, az idegen robotokat, hogy építsenek egy hatalmas tornyot a Zid nevű bolygótól a Putty Moon-ig. Amikor ez elkészült, a BOT-ok át tudnak kelni a Putty Moon-ra és ott el tudják pusztítani a varázslót. A gond csak az, hogy a varázsló a BOT-okat befagyasztva fogva tartja. Hősünk feladata tehát: kiszabadítani, és eljuttatni őket a csészealjaikhoz.

Nagyjából így foglalható össze a System 3 legújabb játékának, a Putty-nak az előzményei. A cégtől immár megszokhattunk egy bizonyos minőséget, és nyugodtan állíthatom hogy ezúttal sem kellett bennük csalódnunk. A Putty nem egyszerűen csak egy szuper grafikájú mászkálós játék, hanem egy remek ötlet gyönyörű kivitelezése. Ez a

remek ötlet pedig nem más, mint maga a játék főszereplője, Putty, a ragacs. Putty ugyanis állagához méltóan elképesztő mozdulatokra képes, amelyek ráadásul tökéletesen vannak animálva. Érdemes például Putty szemét figyelni, amely a testétől külön mozog, és mindig arra néz, amerre hősünk halad. Nézzük tehát miket is tud ez a Putty!

Mászkalás -Joy balra vagy jobbra.

Putty-nak apró lábai nőnek ki, és ezeken tud lépkedni.

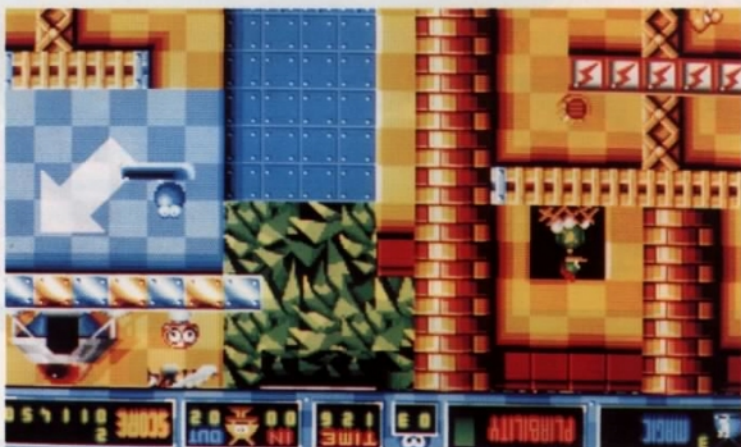
Ugrás -Joy fel+a megfelelő irány.

Kinyúlás -Joy tűz+a megfelelő irány.

Talán ez Putty legjellemzőbb mozdulata. Segítségével függőlegesen és vízszintesen egyaránt tud araszolni.

Szétfolyás -Joy le.

Putty a T-1000 trükkjét alkalmazza, szétfolyik a padlón, így a



576 KByte

nagyobb ellenségeket ki tudja kerülni, mivel azok átsétálnak fölötte.

Elnyelés -Joy le, és várjunk.

Miután Putty szétfolyt, várjunk amíg rá nem sétál egy kisebb ellenség. Ha ez megtörténik hősünk azonnal elnyeli, minek hatására javul energiaállapota. A megmentendő BOT-okkal is ezt kell tenni, mivel őket nem emésztjük meg, hanem csak biztonságban tartjuk.

Bokszolás -Joy tűz+fel, le rántani.

A Putty-ból kinövő bokszkesztyű a megfelelő irányba öklözik.

Robbanó Putty -Joy tűz+fel, le rántani.

Putty teleszívja magát levegővel, és szétdurran. Hatására minden ellenség eltűnik. Hátránya: 25%-os energiavesztéssel jár.

A BOT-ok kiengedése -Joy le, majd tűz.

A nálunk lévő robotokat tehetjük ki.

Puttyormorfózis -Joy le, majd kétszer tűz.



Némelyik ellenség alakját felvehetjük, ha előtte elnyeltük.

A feladat tehát egyszerű: kibeköszölni a robotokat a jégpáncélból, majd elnyelve, el kell őket juttatnunk a megfelelő helyre. Dazzledaze egy csomó csecsemőt is elrabolt, akiket rosszfiúkká változtatott. Ha egy ilyen ellenségnek mosunk be, az visszaváltozik csecsemővé, amit pedig azonnal vegyünk fel. Így bonus pontokhoz jutunk.

Az első pálya még csak bemele-

gítés, hogy mindenki be tudja gyakorolni a mozdulatokat. Azonban a második pályán már rögtön brutális ellenfelekkel találkozhatunk. Ilyen például a pszichopata répa, aki egy „Uzi 9-centimetre” felkiáltás után egy sorozatot ereszt felénk az emlegetett fegyveréből. A programot végig – mind a hat szinten – humoros és néha gusztustalan ellenségek jellemzik, így nem hiszem, hogy bárki is unatkozni fog.

A játék során három főbb dolog-

ra kell ügyelnünk a képernyő tetején: az energiánkra (PLIABILITY), az életünk számára, és az időre (TIME). A MAGIC feliratnál leggyakrabban azt láthatjuk, hogy van-e nálunk robot, de ugyanitt jelennek meg a varázslataink is. PI: a protézis, amellyel bármekkora ellenfelet el tudunk nyelni. Ha esetleg elfogy-nak az életeink, nem kell megijedni, mivel – a játszhatóság érdekében – a CONTINUE opcióval ugyanonnan folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk.

A System 3, mint láthatjuk, ismét valami óriási anyagot dobott piacra. Ebben a programban nincs olyan dolog, amire azt lehetne mondani, hogy rossz. A grafika színes és változatos, a hangeffektek és a kis digitalizált szövegek csodálatosak, és még a játszhatósággal sincs gond. Feltétlenül próbáld ki!

Vári Zoltán

<b>AMIGA</b>		
<b>GRAFIKA</b>	<b>99</b>	<b>Összesen</b> <b>99</b>
<b>ZENE</b>	<b>99</b>	
<b>JÁTSZHATÓSÁG</b>	<b>99</b>	

# 576KByte SHOP

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

## FANTASZTIKUS KARÁCSONYI VÁSÁR

**EZT NEKED IS LÁTNI KELL!**  
**NÉZZ BE HOZÁNK!**  
**EGY HELY,**  
**AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



# Mixed Up Fairy Tales

Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjelent egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is rögtön nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Téged.

**E**z a bevezetője a Sierra új játéknak, s gondolom mindenki számára kiderült, a feladat megoldása főleg a legfiatalabbaknak fog izgalmakat és örömet okozni.

A feladat tulajdonképpen egészen egyszerű. Először Tündérország talpalatnyi területén bolyongva kell az egyes mesék főszereplőit megkeresnünk. Ha találkozzunk valakivel, hallgassuk meg figyelmesen, majd találjuk ki, melyik mesébe való (az egyik menüben az öt mesecimből választjuk ki a megfelelőt). Sikeres választás után hősünk elmondja problémáját, melyen minél gyorsabban segítenünk kell (Hőfehéreknek például először a törpék házat, majd a királyfit kell megkeresnünk). Ha bármelyik feladat megoldásához segítségre van szükségünk, menjünk az Egyfejű Sárkányhoz – háza az ország középpontjában áll – s ő azonnal tanácsot ad, merre keressünk tovább. Legnehezebb dolgunk a Brémai Muzsikussal lesz, hisz náluk először a négy zenészt kell össze-

gyűjtenünk, majd házukat kell felkutatnunk.

Amikor mind az öt történetet rendbetettük, már csak egy probléma marad, a könyv visszaszerzése. Ehhez siessünk a manó barlangjába, ahol a kis figura már épp máglyára akarja dobni a meséket. Ekkor azonban a sárkány segítségünkre siet, s máris jöhet a Happy End: a sárkány megígéri, hogy megtanítja a manót olvasni. Mi pedig visszakerülünk a valóságba, s olvashatjuk tovább a meséket.

A játék igazán nagy fejtörést nem okoz, hiszen első nekifutásra is két-három óra alatt végig lehet játszani. A grafikák és jópofa (angol) szövegek miatt azonban mégis érdemes egyszer végigfutni rajta. Az irányítás teljesen megegyezik a Sierra programokban megszokottal. Az újdonság csak annyi, hogy a menüben találunk egy térképet is, melyen Tündérország minden lényeges része szerepel. Most tehát kalandra fel, mentsétek meg kedvenc meséteket!

## Az előfizetési akció nyertesei

### 1. díj: 386 AT

Veress Imre Tatabánya

### Programok:

Olasz Tibor	Budapest
Antal Zalán	Szigetszentmiklós
Gulyás Norbert	Nagykátá
Gyurina László	Budapest
Király Béla	Budapest

### Mágneslemezek

Kató Norbert	Balatonlelle
Kocsis István	Salgótarján
Buri Péter	Szekszárd
Balogh Pál	Hódmezővásárhely
Brunner Balázs	Budapest
Fischer Erik	Dabas
Kocsis Attila	Budapest
Arday László	Miskolc
Pap Tamás	Szeged
Verbői Eszter	Szécsény

### T-SHIRT

Hódi Sándor	Pécs
Poór Csaba	Kaposvár
Dráfi Zoltán	Budapest
Adorján Tamás	Eger
Győri János	Budapest
Ambrus István	Tatabánya
Tormási László	Budapest
Bódis Péter	Egervár
Körtvényes Ákos	Szombathely
Szabó Károly	Budapest

A nyereményeket postán elküldjük a szerencsés előfizetőinknek!

# 576 KByte

## SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14. – TEL.: 1126-415

NYITVATARTÁS: HÉTKÖZNAP: 9-17<sup>h</sup>-IG, SZOMBATON: 9-13<sup>h</sup>-IG



## Egy hely ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver boltja. Számítógépek, játékgépek, eredeti játékok

- ☛ LEMEZEK
- ☛ JOYSTICKOK
- ☛ EGEREK
- ☛ KÁBELEK
- ☛ FLOPY DRIVE-OK
- ☛ FILTEREK
- ☛ DISCBOXOK
- ☛ MONITORÓK
- ☛ MAGAZINOK

AMIGA SEGA Commodore GAME GEAR

Tizedszer vagy le a játékok? Pont a megnyerés hiányzik? Spritethibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha eredeti gyári programokat az 576 KByte-től veszed meg! Havonta bővülő kínálat, melyek között biztos megtalálod kedvenceidet, a lehető legalacsonyabb áron!

004 EREDETI PROGRAMOK	LEMEZ	ÁRA (Főnt)	KAZETTA
3D INT. TENNIS	540,-	540,-	
AMAZING SPIDERMAN	540,-		
AMERICAN 3D POOL		540,-	
ARNIC		540,-	
ANTICS		540,-	
ARMY OF KANGURU		540,-	
BAD CAT		540,-	
BADLAND		540,-	
BATTLESIPS		540,-	
BLINKY'S SCARY SCHOOL		540,-	
BLUE ANGEL	540,-		
BLUE BARON		540,-	
BOB SQUAD		540,-	
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		540,-	
CHAMBERG OF SHAOLIN		540,-	
CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER		540,-	
CIRCUS ATTRACTION	540,-		
CISCO HEAT	540,-		
CLEAN UP TIME		540,-	
COBRA FORCE		540,-	
COLOSSUS CHESS V4.0		540,-	
COMMANDO	540,-		
CYBER WORLD		540,-	
DANGER FREAK		540,-	
DANGER FREAK		540,-	
DEMON BLUE		540,-	
DENARIS		540,-	
DIE HARD 2	540,-		
DIPLOMACY	540,-		
DOUBLE DRAGON		540,-	
DYER-07		540,-	
EDD THE DUCK	540,-		
ELVIRA	1990,-		
ELVIRA 2	1990,-		
ELVIRA ARCADE		1990,-	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	540,-		
F1 TORNAO	540,-		
FOOTBALL MANAGER 2	540,-		
FROSTBYTE		540,-	
GALDREGON'S DOMAIN		540,-	
GAZZA II	540,-		
GRAFTY MAN		540,-	
GRAND MONSTER SLAM	540,-		
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION		540,-	
HUNT FOR RED OCTOBER SIM.		540,-	
IMPOSSAMOLE	540,-		
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD	540,-		
INT. NINJA RABBITS		540,-	
INTERNATIONAL KARATE		540,-	
IO		540,-	
JINXS		540,-	
JUJICE DREDD	540,-		
KICK BOX VIGILANTE		540,-	
KINGS BOUNTY	540,-		
LOTUS ESPRIT	540,-		
MANCHESTER UNITED	540,-		
MAYDAY SQUAD HEROES		540,-	
MINDTRENCHERS	540,-		
NARCO POLICE	540,-		
NEIGHBOURS	540,-		
NIGHTDAWN	540,-		
NINJA COMMANDO	540,-		
NINJA RABBITS		540,-	
OIL IMPERIUM	540,-		
OLYMPIAD COLLECTION		540,-	
OPERATION HANOI		540,-	
OPERATION HONGKONG	540,-		
OPERATION WOLF	540,-		
PIT FIGHTER	540,-		
PREDATOR	540,-		
Q10 TANKBUSTER		540,-	
RBI BASEBALL 2	540,-		
ROADWARRS	540,-		
ROCK'N ROLL	540,-		
ROLLING RONNY	540,-		
ROUND THE BEND	540,-		
RUNNING MAN	540,-		
SPAGETTI WESTERN		540,-	
SPHERICAL	540,-		
SPOT	540,-		
STREET GANG	540,-		
SUMMER OLYMPIAD		540,-	
SUPER CARS	540,-		
SUPER SPACE INVADERS	540,-		
SWITCHBLADE		540,-	
TAI CHI TORTOISE	540,-		
THE BLUES BROTHERS	540,-		
THE CURSE OF RA	540,-		
THE FLINTSTONES		540,-	
THUNDERJAWS	540,-		
TITANIC BLINKY		540,-	
TOMCAT	540,-		
TURN'N BURN	540,-		
TURRICAN	540,-		
TURRICAN II	540,-		
ULTIMATE GOLF	540,-		
VAMPIRE'S EMPIRE	540,-		
VOLLEYBALL SIMULATION	540,-		
WESTERN GAMES	540,-		
WINTER OLYMPIAD		540,-	
WINTER SUPERSPORTS 92		1990,-	
X-OUT	540,-		
XENOMORPH	540,-		
<b>PROGRAMCSOMAGOK</b>			
FULL BLAST (5 JÁTEK)		990,-	
HIT PACK #1		990,-	
HIT PACK #2		990,-	
HIT PACK #3		990,-	
WINNING TEAM		990,-	
JAMES POND COLLECTION	990,-		
SUPERHEROES	990,-		
MOVE! STARS	990,-		
DOUBLE DRAGON 3/RODLAND		690,-	
<b>AMIGA EREDETI PROGRAMOK</b>			
		ÁRA (Főnt)	
AMAZING SPIDERMAN		840,-	
ARCHIPELAGOS		840,-	
AWESOME		840,-	
B.A.T.		840,-	
B.A.L.		840,-	
BLOODWYCH		840,-	
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		840,-	
CAPTAIN PLANET		840,-	
CISCO HEAT		840,-	
COMBO RACER		840,-	
<b>PC EREDETI PROGRAMOK</b>			
		ÁRA (Főnt)	
3D POOL		990,-	
ARCHIPELAGOS		990,-	
BAAL		990,-	
CISCO HEAT		990,-	
CONAN THE EMERIAN		990,-	
COVERT ACTION		3990,-	
F-117A NIGHTHAWK		3990,-	
F-15 STRIKE EAGLE II		3990,-	
GOLDEN AXE		990,-	
GUNSHIP 2000		3990,-	
INTERNATIONALE KARATE		990,-	
IRONMAN OFF ROAD RACER		990,-	
KNIGHTS OF THE SKY		3990,-	
LOST PATROL		990,-	
MEGAFORTRESS		990,-	
NIGHTBREED		990,-	
OMEGA		990,-	
PIT FIGHTER		3990,-	
RAILROAD TYCOON		990,-	
RISE OF THE DRAGON		990,-	
SLEANT SERVICE II		990,-	
SPRIT OF EXCALIBUR		990,-	
SPOT		3990,-	
SUMMER OLYMPIAD		990,-	
SWORD OF THE SAMURAI		3990,-	
WINTER OLYMPIAD		990,-	

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Az 576 KByte SHOP ELSŐ NYEREMÉNYAKCIÓJA A BOLT MEGNYITÁSÁRA:

Aki a fenti szelvényt kivágja és a boltba behozza, vagy postán a szerkesztőség címére elküldi, sorsoláson vesz részt.

Értekes nyeremények! Beküldési határidő: December 10.

AMIGA SEGA Commodore GAME GEAR

DECEMBER 15-23-IG  
FANTASZTIKUS  
KARÁCSONYI VÁSÁR

# 576KByte SHOP

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

Mi egy  
AMIGA 500-ast  
adunk NEKED  
KARÁCSONYRA  
mindössze  
38 500 Ft-ért



Egy új C-64-es + egy  
TERMINÁTOR 2  
JÁTÉKKAZETTA  
és még további két  
meglepetés  
egy joystick + egy  
magnó



**MINDEZ  
REKLÁMÁRON  
16 999,-**

Áraink az ÁFÁT-t tartalmazzák!

**VISZONTELADÓK FIGYELEM!**  
ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK,  
SZERETNÉNK, HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.  
VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!

