

576 KByte

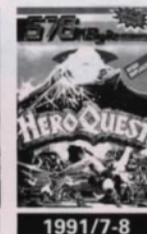
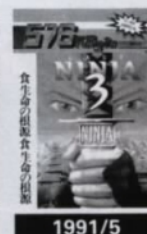
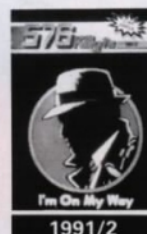
C-64 • AMIGA • PC

IV. évfolyam 2. szám, 1993. február

Ára: 138,- Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



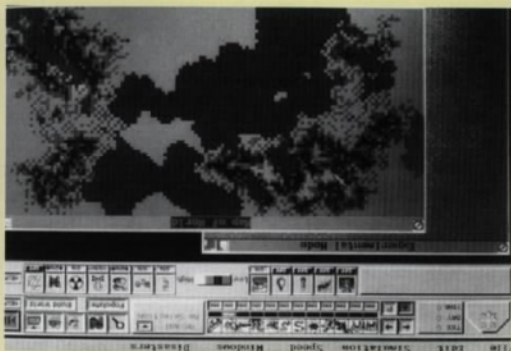
Kedvezményes árak!

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



SIMLIFE _____ 10

HÍREK	2
COMMANCHE	4
AMAZON	5
OLD STUFF	8
SIMLIFE	10
STREET FIGHTER 2	13
FLASHBACK	16



STREET FIGHTER 2 _____ 13



DAUGHTER OF SERPENTS _____ 23

ÉRKEZÉSI OLDAL (AMIGA)	17
CSEPŰ, LAPU, GONGYOLA (folytatás)	18
DAUGHTER OF SERPENTS	23
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	25



INDIANA JONES _____ 32

TOP LISTA	26
ÉRKEZÉSI OLDAL (C-64)	27
AV8B HARRIER ASSAULT	28
ÉSZBONTÓ	30
CSEVEGŐ	31
INDIANA JONES	32
HISTORYLINE 1914-1918	35

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Novotrans Nyomda '93
Felelős vezető: Várlaki Imre

'93/2

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Filler u. 47/b.
Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

Ülök ezen a farkasordító hideg estén, az asztalon gőzölög a Douwe Egberts Omnia és én csak bámulok ki a fejből. Azon töröm a fejem, hogy melyik játék beharangozásával kezdjem a Híreket. Valamilyen melankólikussal, vagy öldöklőssel, avagy jópofival, netalántán szexissel? Azt hiszem ennél az utóbbinál maradok, mivel annyira megragadtak a **Panic in Cobra City/MEGATECH** fotói, hogy alig tudtam lemászni a képernyőről. Ilyet még nem láttam. A strip-pókepek hölgyei ehhez képest mesekönyvekből előhalászott szende kislányok. A japán stílusban készült szerepjáték bevezet a rossz lányok és rossz fiúk alvilági életébe, miközben barátónkkal karöltve a szervezett bűnözés ellen kell harcolnunk. A programot jól jellemzi, hogy csak 18 éven felülieknek ajánlott. Igazi hardcore! (PC)

Még alig csillapodtak el a Pinball-mánia újabb epizódja által vetett hullámok, máris bejelentették a **21th Century**-nál, hogy **Pinball Illusions** néven trilógiává nemesítik a sorozatot. Semmit nem lehet még az újabb részről tudni, csak annyit, hogy elődjeinél még kifinomultabb és gyorsabb lesz a mozgás, és állati nehéz pályák lesznek benne. (Amiga)

Nehéz lesz pontosan meghatározni a **Privateer/Origin** stílusát, mert az űrharcoktól, új bolygók felfedezésén át az űr-menedzserségig minden bele van ötvözve. Leginkább egy, a **Blade Runner** stílusára emlékeztető környezetben játszódó, kereskedelmi és stratégiai játékként tudnám definiálni. Marha bonyolult sikerült a mondat, de a játékot sem lesz könnyebb kibogozni. Még csak képeket láttam belőle, de már azoktól is majdnem beresáltam. Élőben biztos még frankóbb. (sajnos csak PC)

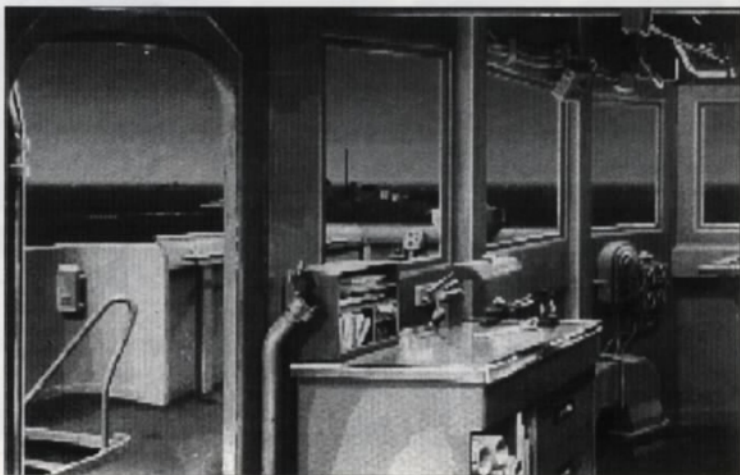
Hogy C64-es táborról se feledkezzünk meg, megemlítem, hogy végre egy igazán jó sikerült konverzió várható a közeljövőben: **Nick Faldo's Golf a Grandslam**-tól. A preview már megjött, és tényleg baromi profi golfprogram. Bevallom őszintén, annyira magasszintű a játék, hogy nekem a labdát még egyszer sem sikerült két méternél messzebb elütnöm. Biztos, hogy valami gond van a technikámmal, de ami késik, nem múlik. (C64, Amiga)

És még egy jó hír a Nagy Öreg hódolóinak. Amíg elég rusnyára sikeredt a **ROBIN HOOD**, de C64-en a képek alapján talán játszhatóbb lesz az anyag. Egyszerű mászkálós, de legalább nem Dizzy (bocs PP).

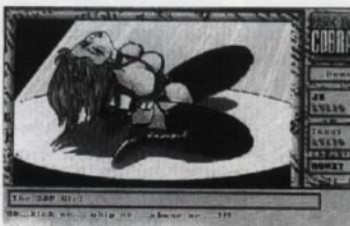
Wow! Végre egy igazi csemege! A számítógépes játékok koronázatlan királya, a **Maniac Mansion** most ismét megelevenedik! Már csak néhányat kell aludni és megjelenik a második része, **Day of the Tentacle** címmel. A **LU-CASARTS** megrázta magát és előruk-

HÍREK

kolt a biztos siker reményében az újabb epizóddal. Jócskán átalakult az irányítópanel, sokkal bohókásabb lett, de szerintem előnyére változott. Főhőseink sem a régié, de kinézetre legalább annyira idétlenek, mint a régi „ötösfogat”. Doktor Fred viszont változatlanul randa és minden hájjal megkent. Egye-



HARRIER JUMP JET (PC)



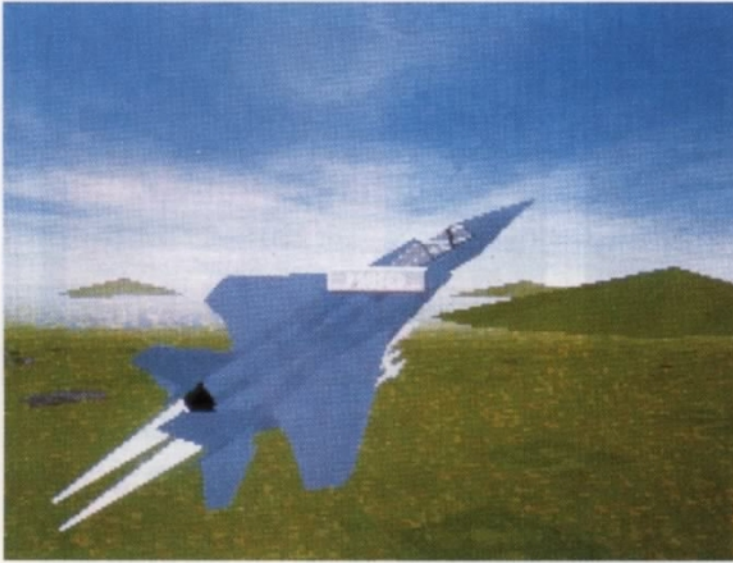
PANIC IN COBRA CITY

PRIVATEER



lőre sajnos még az Amiga verzió megjelenése is kétséges, de remélhetőleg meggondolják magukat Lucaséknál és ESETLEG egy C64 változat is kijön a játékból. Szerintem senki nem sajnálna érte akár 3 rongyot se... (egyelőre csak PC)

Még egy második rész van a láthatáron, meghozza **DUNE 2 - The Battle for Arrakis** néven. A **VIRGIN** biztos jó lóra tett, mikor úgy gondolta, hogy megpróbálkozik egy újabb epizóddal. A kinézetre leginkább a **Sim City**-re hasonlító játék harcokkal, építkezésekkel, hódításokkal és stratégiai elemekkel tel,



F-15 STRIKE EAGLE III

NICK FALDO'S GOLF

DAY OF THE TENTACLE



rengeteg animált képsorral kiegészítve. Én máris beleestem, ugyanis épp lapzártakor megjött a komplett játék. (PC és Amiga)

Aki a kevesebb gondolkodást, de jobb reflexeket igénylő játékokat kedveli, az biztosan szívébe fogadja majd a Zool és Mario utódot, **Miracle Bat**-ot, a **MIRACLE GAMES** házatájáról. Tényleg arany-pofa a főhős, akivel semmi más dolgnak nincs, mint ugrádozni, kerülgetni és gyűjtögetni 100 pályán keresztül. Végül is nem nagy durranás, de a program-özönben kellemesen megfér. (Amiga)

Igen sablonos nevet talált ki a **PSYGNOSIS** az új játéka-hoz: **SuperHero**. Programozói állítják, hogy átütő siker lesz, de a játékot elnézve, én inkább átlagos verekedős anyagnak nézem, mintsem eredeti ötletekkel teli alkotásnak. Egy fenét! Bunyózni kell ahogy a joystick bírja! Ennyi az egész játék. Egy platformokra bontott területet kell a keményöklű vagányoktól megtisztítani. Tipikus beat'em-up (Amiga)

Annál frankóbb viszont a **VIRGIN** új akciójátéka, az **APOCALYPSE**. Bár



már megemlítettük egyszer, de most már demónk is van róla. Az ósrégi Choplifterre hasonlító vízszintes scrollozó helikopter-örületben villámgyors reagálással kell kivédeni a földön és a levegőben felbukkanó ellenséges erők támadásait. A tankokról, dzsippekről ránk zúduló tüzérből kell sajátjainkat a földről összegyűjtenünk és őket a bázisra épségben visszazállítanunk. Mindezt a hangulathoz illő effektek kísérik, úgyhogy minden feltétel adott a „beinduláshoz”. (Amiga)

Úgy látszik a német softwareház, a **Blue Byte** nem fér a bőrébe, mert alig dobta piacra legújabb stratégiai eposzát, a **Historyline 1914-1918**-at, most ismét a csúcsra tör: bejelentette a **Battle Isle 2** megjelenését is. A szuper 3D-s harc jeleneteket csak a raytracing átvizetőképek múlják felül. A játék komolyságát mi sem bizonyítja jobban, mint hogy egy komplett regény is megjelenik hozzá. Többet magam sem tudok még a játékról, de az már biztos, hogy csak **PC**-n és később majd **Amigán** fog megjelenni.

Még javában szedi áldozatait a **Street Fighter 2** láz, de a **TEAM 17** gárdája erre fittyet hányva máris egy lehetséges konkurencián dolgozik **Body Blows** címmel. A **CETS**-en már találkoztunk

vele, de most már egy frankó demót is beszereztünk róla. 16 figura közül választhatunk, akik valamennyien sűrű skacok: thaiboxos, orosz katona, amerikai wrestling-sztár, bögyös kiscsaj, buddhista mágus, hogy csak a legérdekesebbeket említssem. A grafika csak 16 színű, de a másodpercenkénti 25 képkockányi spritemozgás már kecsegtetőbben hangzik. Ja, és a figurák még nagyobbak, mint a SF2-ben. A zene megüti a profi szintet, a 100 K-nyi digitalizált duma pedig igazi játéktérmi hangulatot áraszt. A demo alapján jó kis bunyó lesz, annyi szent! (Amiga)

A szimulátorok rajongóinak bombahíreim vannak: megjelenőfélben van a legendás **F-15 Strike Eagle III**, a hírhedt **Harrier Jump Jet** és a **Task Force**. Mindhárom programot a **MicroProse** neve fémmjelzi, ami már eleve biztosíték a sikerre. Az **F-15** harmadik része a bravúros 3D-s felszíneiről és villámgyors manőverezési képességeiről híres, a **Jump Jet**-ben egy eddig nem alkalmazott frakk-

tál-rutin kerül bemutatásra és mindkettőt lehet párosával is modemen keresztül játszani. A **Task Force** 1942-be repít vissza bennünket, és olyan élethű illetve korhű környezetbe helyezi a játékot, hogy tényleg igazi hajóskapitánynak képzelheti magát. Amerikai vagy japán admirális-ként teljesíthetünk küldetést tengeri flottákkal, és arról biztosíthatok mindenkit, hogy nem fog unatkozni a kapitányi hídon... Mindhárom igazi gyöngyszem! (egyelőre csak PC)

A magyar programozók már az Impossible Mission óta világszerte elismertek, és most ismét tanúbizonyságot tett egy magyar programozói gárda arról, hogy megérdemelt a hírnév. Az **ICE** softwareház jövőtől két alkotásuk is napvilágot látott: a **Piracy on the high seas** és az **Abandoned Places 2**. Mindkettő szerepjáték a javából; az elsőben egy kis gazdasági-szimulációval fűszerezve egy kalózcsoport irányítása a feladat, a másodikban négy fős csapatunkkal egy szörnyektől, túlvilági lényektől nyüzsgő képzeletbeli világba cseppenünk. Mivel a szerepjátékok nem igazán fekszenek nekem, ezért többet nem is igen tudok rólok mondani. A képek alapján csemegének tűnnek, de ezt majd a nagydémű eldönti. (PC, Amiga)

Zolee



Persze minden jóban van valami rossz: a játék minimál konfigurációja egy 386-33/54 MHz-s gép 3 Mb XMS-el, 500 K szabad helyel... s ezen a gépen is csak a leggyengébb minőségben élvezhető igazán a játék. A Comanche stílusát nézve kb. annyira szimulátor, mint a Wing Commander (na egy kicsit jobban), inkább a tökéletes pusztításon van a hangsúly. Na de lássuk a játék felépítését:

Az elején egy kis intró láthatunk, hogyan benéz a gép, s egy gombnyomásra máris pilótát választunk (vagy újat viszünk be), majd a főmenübe kerülünk:

1. Begin Mission: a kiválasztott pilótával elindulni egy küldetésben (erről majd később).

2. Your Stat: pontjainkat, elpusztított ellenfeleink és győztes küldetéseink számát láthatjuk.

3. Choose another pilot: új pilóta választása.

4. RAH -66 Overview: gépünk megtekintése kívülről, technikai adatok.

5. Demo

6. Credits: készítő.

7. Exit to Dos: Kilépés DOS-ba.

A legényesebbek a küldetések. Kétféle létezik, a tréningek és az élet-halál bevetések (A zöld színű neveket választhatjuk, a kéket már teljesítettük, a pirosat még nem választhatjuk).

Comanche Training:

- Oil Tank Holyday: néhány békés olajtank lebombázása a célunk, ellenség nincsen.

- DUI Enforcement: éjjeli küldetés, mindent löj ki ami mozog.

- Flyng Werewolves: Cél az ellenség helikopterek megsemmisítése. Használ a stringert.

- Wing Leader: Minden földi objektumot megsemmisíteni, használd a Wing-mant.

- Deadman's Grotto: alacsonyan repülve artilleri-vel bombáznunk az ellenfelet.

- Mayan Malay: Minden földi dolgot szétlőni. Az olajtankokra a gépágyút használnd.

- Night Strike: A hegytetőkön pihenő helikoptercsoportok lebombázása, teljes pusztítás.

- Az utolsó három küldetésben már szinte ugyanaz a dolgonk: az adott számú ellenség elpusztítása, itt már elég kemény ellenfelekkel állunk szemben, igen gyorsnak és pontosnak kell lenni.

Operation Maximum Overkill

- Werewolves on patrol: igazi nagy falatnak a helikopteres haderő számít. Rögtön a bevetés kezdetén támadjuk meg a helikopter konvojot, s erőssük meg őket Stringerekkel.

- The last Sacrifice: KGB-s ügynökök egy maya templom körül. Pusztítsd el őket. Helikopterek előfordulhatnak.

COMMANCHE

SZINTE TÖKÉLETES

- Tactical run: az előző folytatódik, más szintéren.

- River runs deep: éjjeli misszió, a cél tankok és olajtankok kilövése.

- Night of Death: 3 különféle helyen álló harcoksi megsemmisítse a célt. Legyünk gyorsak és körültekintők.

- Thirsty Werewolves: 4, egymáshoz közeli olajtank megsemmisítése a cél. Vagyazzunk, a védelem nagyon jól!

- Spiritual Reclamation: a KGB tankjai visszatérnek a templomhoz. A küldetésed éjjel kell végrehajtandó.

- Volcanic Nightmare: Ez tényleg egy rémálom. Közel 20 ellenfél megsemmisítése a cél, rendkívül gyorsnak és pontosnak kell lenned.

- Valley of Instandt Death: Egy völgyben kell mindenkit elpusztítandó. A helyet megközelíteni életveszélyes, inkább a bombázásra számíts.

- Wolfpack: Csak profiknak! - jó repülést (a halálba).

Mindenestre még egy jó tanács azoknak, akik a nehezebb küldetésekbe is belevágnak már: a küldetések egy része csak akkor választható, ha az előzőket már maximumra teljesítettük. Ezek közül pedig ha egyet elrontunk, nem próbálkozhatunk vele ismét, hanem előbb az azt megelőzőt is teljesíteni kell meggyőzően. Elég bosszantó lehet, amikor emiatt már huszadszor csináljuk ugyanazt a missziót; ezért a tegyük a következőt: ha egy ilyen küldetést sikeresen befejeztünk, lépünk ki DOS-ba, és a comanche, a nevű file-t másoljuk ki valahová (ez tartalmazzza a pilóták adatait), s ha elrontottunk a következő küldetését, másoljuk be ezt az állást a

comanche könyvtárba, rá az aktuálisra, s így nem kell ismét végigküzdeni magunkat az előzőn.

Már így is túl sok a szöveg, tehát lásuk a kezelőbillentyűket:

ESC játék közben (a beállításokat véggezhetjük el itt).

1. Main: esc: vissza; ALT+A: küldetés feladása; ALT+Q: ki DOS-ba; Save setting: a beállítás kimentése.

2. Detail: High-Medium-Low: magas-közepes-alacsony felbontás; Clouds: felhők; Small Pixels: a talaj durvább-finomabb minősége (lassú gépeknek érdemes mindent kikapcsolni+low d).

3. Control: Sound loud-soft-off: hangok hangos-halk-semmi; u. e. zenénél is; Joystick-keyboard választás; Joy kalibrálás.

4. Option: Artificial horizon: műhorizont ki/be; HID Indicators: HID magasságmérő ki/be; HID Compass: HID iránytű ki/be.

És a kezelőgombok:

- 1-8: külső nézetek.

- +: Propeller sebességének növelése (a heli csak emelkedik)

- -: Propeller sebességének csökkentése (a heli ereszkedik)

- Z, X, C, V, B, N vagy [-]: fegyverválasztás.

- Z: Gépágyú (cannon): Közele. Olajtankokra és álló járművekre.

- X: Rakéta (rockets): mint a gépágyú, csak hatékonyabb, és kevesebb van belőle.

- C: Hellfire: a legjobb célkövető rakéta.

- V: Stringer: Levegő-levegő célra kiváló.

- B: Artillery: Bombázásra, földi célpontra. Rendkívül hatékony, nagy területet rhat.

- N: Wingman: Ha a kísérőnk velünk van, őt utasíthatjuk a lövésre egy Hellfire-al.

- M: gyorsrakétázás. Azonnal a rakétákat eregetjük vele.

- : Flare infra rakéta eltérítése.

- : Chaff: fémhulladék, hőkövető rakéták megfékezésére. (Ezt a kettőt automatikusan is szőrja a gép.)

- <.: a monitoron (i.d. később) lévő térkép zoom-olása.

- Enter: célpont befogása, választása (a tabulátor is erre szolgál).

- Space: az aktuális fegyverrel tüzelés.

- Kurzorbillentyű: irányítás. A jobbra-balra megegyeznek a repülőszimulátoroknál megszokottal, az előrenyíl vízszont amellet, hogy előrdönti a gép orrát, gyorsításra is használható; a hátranyíl ennek a fordítottja, tehát vigyázzunk, hogy miközben felfelé emeljük a heli orrát, ne tévedjünk át tolatásba (bukfencezni, stb. nem lehet, az aerodinamika ezt kizárja a helikopternél).

Monitorkezelő gombok:

- F1: a terep felülről. A rajta elhelyezkedő piros pontok az ellenséges helik, a sárgák a tankok, a zöld a kísérő (ha van ilyen). A missziók célpontjai, akiket meg kell semmisíteni villognak! (Ha nem villogóra lövünk, a gép nem számítja.)

- F2: az ellenfelek elhelyezkedése radaron.

- F3: vízszintes kép.

- F4: a megsemmisítendő objektumok száma, és az elpusztított objektumok száma.

- F5: a helikopter egyes részeinek sérülése. Ha a rotor megsérül, a gép irányíthatatlanná válik, ha a TAS-célkövetőrendszer, akkor a lövedékeink nem találunk célba - ezekben az esetekben érdemes kilépni.

- F6: a helikopterünk oldaláról, mellette az imént felsorolt funkciók elérése rövidtétellel.

- F7-F12: u.e. a másik monitoron.

Be kell vallanom, ezidáig nem igen foglalkoztam a szimulátorokkal, főleg azért, mert valahogy sebogyse tetszett a vektoros -igencsak funkcionális - grafika. Amikor megpillantottam a Comanche-t, egyből kitört belőlem a repülésvágy... A grafika immár nem a "bagyományos" vektoros, hanem egy igencsak tetszetős, szinte tökéletesen életbű csoda. Egyébként a következő recept szerint készült: vettek egy műbaldfevelélt, majd a színekhez tartozó magasságok szerint kivettették az egészet egy 3D-s hálóra, ami különböző szögből kerül a játékos szemé elé. Na de nem kell a szöveg, inkább vessetek néhány pillantást a képekre...

PC		
GRAFIKA	98	ÖSSZESEN
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	95	97

AMAZON

Azt hiszem igazán csak a nagy kalandoroknak és golfosoknak mond valamit a név: ACCESS.

Ritkán jelentkezik kalandjátékokkal, de akkor abba beleadnak apait-anyait. Eme remekművet is igen nagy felhajtás előzte meg: a film – jobban mondva a játék – szereplői mind valós személyek, s a hangjukat, mozgásukat digitalizálták a PC-be.

Az eredmény fantasztikus: mintha egy valódi filmet izgulnánk végig – eltekintve attól a néhány kódolási hibától, amivel találkoztam.

A grafikára nem lehet panasz: nagy része digi, egy része klasszul megrajzolt, s egy kis része elnagyolt. A zene kellemes midi, illik a helyszínnek hangulatához, a digi hangok pedig tömegesen zúdúlnak az emberre: majdhogynem minden szereplő beszél egy keveskét. A játék hangulata majdnem megközelíti A Lucasfilm játékokét – de azért nem éri el.

Az irányítás egy kicsit Sierra-koppintás: az ikonok alul vannak, sorban a következők: szem: nézni; kéz: felvenni; tányér: valamit megmozgatni; táskák: tárgyaink; emberke: mászás; TALK: beszélgetés; EXIT: ha olyan helyen vagyunk, ahol emberünket nem látjuk evvel mehetünk ki; ?: hint-line (a programozók beépítették egy automata hint-line-t, ami ominózus tárgyakra clickelésekor ötleteket ad, hogy mit tegyünk. 160 pontról indul, s egy segélykérés 5-12 pontot is elvehet. Vigyázzunk, a játékot csak úgy

tudjuk csontra befejezni, ha 100 felett van a hint-pontunk!) Disk: save-load.

1. fejezet:

Terror in the Jungle

Lássuk csak a kerettörténetet: Allen Robert és testvére, Jason az Allister kutatóközpont alkalmazottai, kutatómunkára indultak az Amazonas vidékére. Sikertől megtalálniuk az Amazonok medencéjét, ám az első estén rejtélyes módon lenyilagták a tábor többi tagját, köztük Allen-t is...

Hat hónappal később, az Allister laboratórium parkolójában kiszállt Jason a kocsijából, s elindult felkutatni testvére titokzatos eltűnésének körülményeit. Valahol itt kapcsolódunk be a játék menetébe, ahol Jason. Először is a laboratóriumban kezdjük elíténykedéseinket. Menjünk be az épületbe (emberke ikon), majd nyissuk ki az első ajtót (egész közel kell állni az ajtóhoz), s menjünk be a laborba. Nyissuk ki a kettőzetet, s vegyük magunkhoz a patkányt, majd kapcsoljuk be a távbeszélőt, amiből megtudhatjuk, hogy Mr. Thornick vár reánk az irodájában (legutolsó ajtó). Mielőtt bemennék hozzá, nyissuk ki az alsó szekrényt, s vegyük magunkhoz az alkoholt. Az irodában Mr Thornick tudomásunkra hozza, hogy semmilyen segítséget nem adhat, s nem tud semmit a bátyánkról. Hm. A kurtafurcsa elutasítás után lakásunkra kerülünk, ahol egy levél és egy csomag fogad bennünket. Vegyük fel az asztalról a papírvágókést, bontsuk ki a csomagot, vegyük fel a kulcsot, majd olvassuk el a levelet...

2. fejezet:

The Secret Code

A levél testvérünktől jött... Kellemes meglepetés, hogy életben van, de a levélből nem sokat tudunk meg a hollétéről. Mindenesetre megbíz néhány feladattal: először is a raktárból szerezzük vissza eddigi munkájának eredményét, majd utazzunk el hozzá. Hogy hová, azt kódoltan írta le, s gyermekkori dékódológyűrűnkkel tudjuk majd csak megfejteni, ami egyelőre nem látható. A széfjének a kódját hangszalagra mondta, s a szalag Allen szobájának kasszékéjében van. Menjünk vissza a bázisra, s dobjuk a gépirónőre a patkányt, mire ő elszel, s mi nyugodtan garázdálkodhatunk a fali tartóban lévő kulcsok között.

MINT A KRIMIBEN...

Emeljük is el a vitrin és a gépiró kocsijának kulcsát. Irány a vetítőterem, ahol az asztalon lévő filmtekerécsel lejátszhatjuk a vetítógépen (ne felejtjük el lehúzni a vásznat), s egy filmet (?) láthatunk a vad Amazon nők táncáról. Nyissuk ki a vetítő melletti könyvet, amiből megtudhatjuk, hogyan kell elkészíteni a szerelmi bájtalt: végy egy üveg „jungel szívet”, s önts hozzá normál alkoholt, majd forrald fel jól... A kulcsával nyissuk ki a vitrint, s máris hozzájutunk egy üveg „dzsungel szívéhez”, amit az inventoryban mixeljük össze az alkohollal (egér gombja folyamatosan lenyomva tartva, s így rávinni a másik tárgyra). Kinyithatjuk még az asztalon fekvő könyvet is, de nem sokat tudunk meg belőle. Húzzuk ki a falból a dobókát, majd szedjük le a cél-táblát. Mögötte egy széfet találunk. Nyissuk ki a kasszékényt, vegyük ki belőle a hangszalagot, majd vegyük magunkhoz még a fúvócsövet, s hagyjuk el a szobát (exit). Térjünk vissza a laborba, kapcsoljuk be a melegítőt, s forraljuk fel a löttyöt. A zöld dzsungel kenjük a dobókára, majd nyomjuk be a fúvócsöbe. Térjünk vissza a lakásunkra (slussz-kulccsal click az autónkon), ahol hatalmas rendetlenség fogad, szobánkat fel forgatták. Így előkerül a gyűrű, ami segítségével kibogozhatjuk testvérünk üzenetét: Utazzunk el a Czucoba, a Rio Blanco hotelbe, s onnan hívjuk fel a 73262 számot... Tegyük fel a hangszalagot a magnóra, s a hallott szót Jason felírja egy cetlire. Térjünk vissza a központba, a szám segítségével nyissuk ki a széfet, vegyük magunkhoz a pénzt, majd menjünk ki a parkolóba, s nyissuk ki a gépirónő kocsijának csomagtartóját, s vegyük ki belőle a feszítővasat és a drótvágót, majd menjünk el a dupla ajtóhoz, s lépünk ki a szabadba, ahonnan a raktár ajtaja nyílik. Csak egy baj van: két ór is vigyáz, nehogy illetéktelenek bejussanak... Tegyük a következőt: mássunk fel a fatörzsre, s célozzuk meg a fúvócsövel a férfi őrt, mire az szerelemre gerjed a hölgy iránt, akivel együtt örködnek, s irány a bokor... Gyorsan fussunk el a szemeteshez, s a drótvágóval nyisszantsuk el a láncot, amivel le van zárva. A benne lévő kaja szerencsére megfelel az erdőből kicammogó macinac, így nyugodtan felhasználhatjuk a bokorból kirepülő kulcsot, s kinyithatjuk a raktár ajtaját...

OLD STUFF

Már azt hittétek, hogy nem jelentkezem többet ezzel a rovattal, mi? Nem, nem, ilyen könnyen nem szabadultok meg tőle. Aki esetleg az előző OS-t nem olvasta volna, annak egy rövid bemutatást eleresztek a rovatról.

Olyan régebbi C64 és Amiga anyagokkal foglalkozunk benne, ami iránt komolyabb érdeklődés mutatkozik meg részletekről. A mostani számban két régi ismerős kerül nagytól alá. Hogy mindkét géptípus rajongói elégedetten mazsolázhassanak, ezért az EXILE C64-es verzióját és az ESCAPE FROM COLDITZ Amiga változatát vesézzük ki. Mindkettőről volt már egy nem túl bő lére eresztett ismertető az 576-ban, de azokból fontos adalékok (például térképek) hiányoztak, amit most (jobb későn, mint soha) pótolunk. Ja, mielőtt a lovak közé csapnék, szeretném köszönetemet kifejezni Barta Szilárdnak (Escape From Colditz) és Kovács Tamásnak (Exile) a baró térképeikért.

Az EFC térképek magukért beszélnek (ha láthatóak), de azért a használati utasítás elkél melléjük. Az ajtók melletti számok kulcsokat jelölnek, melyek kiosztása a következő: az „1” a Lock Pick-et, a „2” és a „3” az első- és másodbiztonságú kulcsokat jelölik. Ha a számok előtt egy „K” van, akkor ott helyben is van kulcs. Az „F” betű FÜRÉSZ-t, a „CS” CSÁKÁNY-t, az „Á” ÁSÓ-t, a „GY” GYERTYÁ-t, a „P” PASS-t, a „PA” PAPER-t, az „R” RUHÁ-t jelöli. A pincéről nem készült rajz, mert azt úgyis megtalálja mindenki.

Az Exile-lel kapcsolatos infók: ha 15 másodperc alatt végig akarjuk játszani a játékot, akkor mint a villám teleportáljuk magunkat a kezdő képernyőn a muki elé. Toljuk

el a hajó közepéig, majd vegyük fel a sarokban található cuccot és dobjuk a hajó közepére: WELL DONE, GAME COMPLETE. Ha egy kicsit tovább szeretnénk szórakozni a játékkal, akkor érdemes tovább olvasni a tippeket.

– Tárgyat letenni az „M” billentyűvel lehet, a kurzor-nyilakkal scrollozhatjuk a képernyőt, az „U” az első sípot, az „Y” a második sípot, az „A” pedig a BOOSTER-t aktivizálja.

– Ha beállítunk egy fegyverfajta (balra nyíl, 1, 2, 3, 4, 5), akkor a SHIFT + egy másik fegyverfajta gombjának lenyomásával energiát tölthetünk át bele.

– Ha a kék búraféjűt egy ágyúval szétlőjük, akkor a robotból kiesik a 2-es fegyver.

– A protector suit (5-ös gomb) megvéd minket a RADIATION sugárzásától.

– A RADIATION-ból lehet a zöld robotnak CORONIUM-CRISTAL-t készíteni. Ez kell neki (Feed Me!)

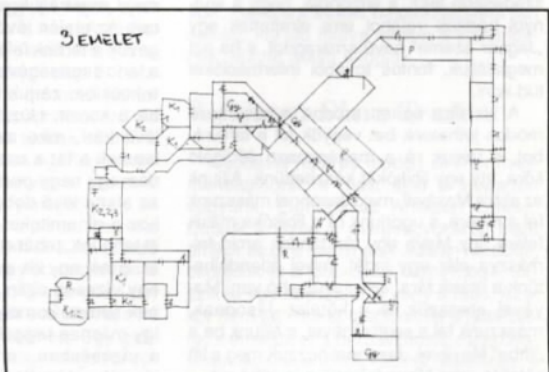
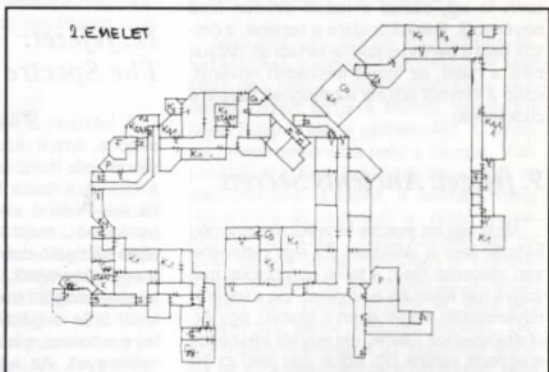
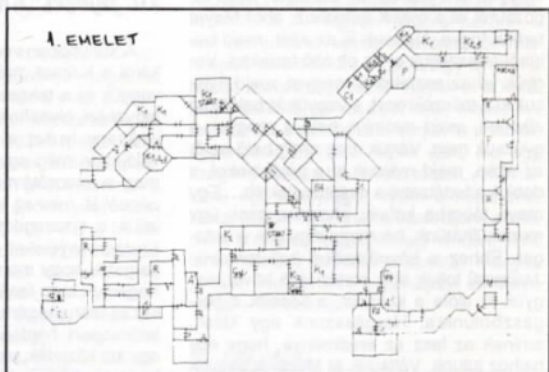
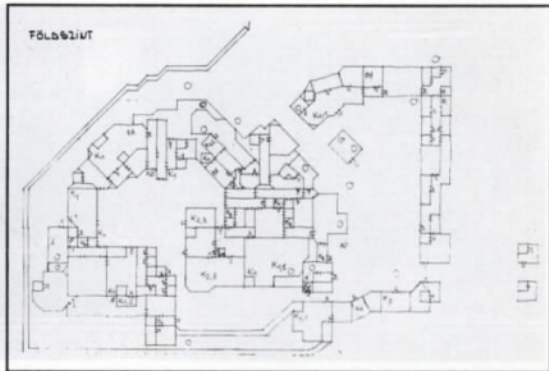
– A Feed-Me-robotot a síppal lehet irányítani.

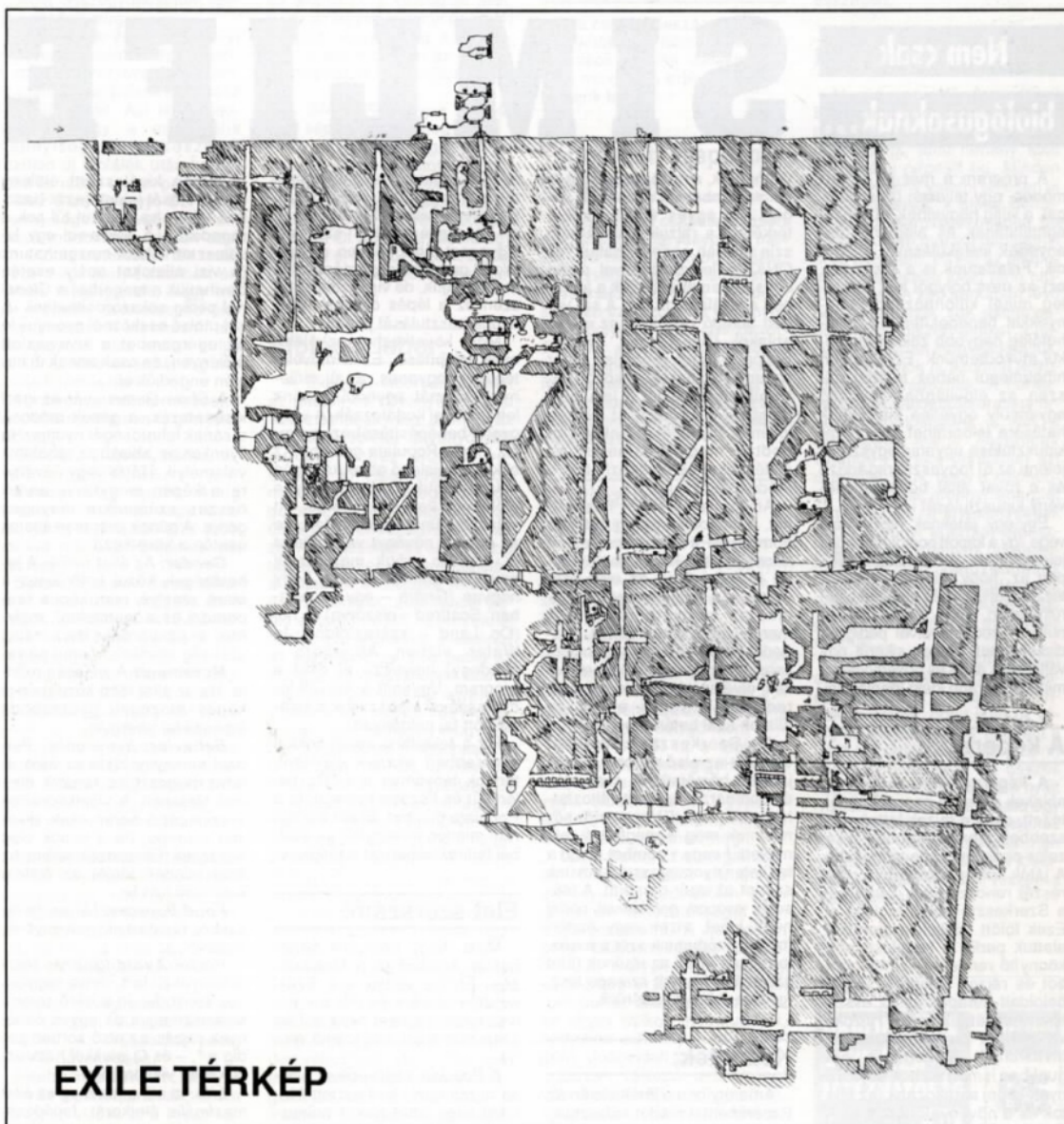
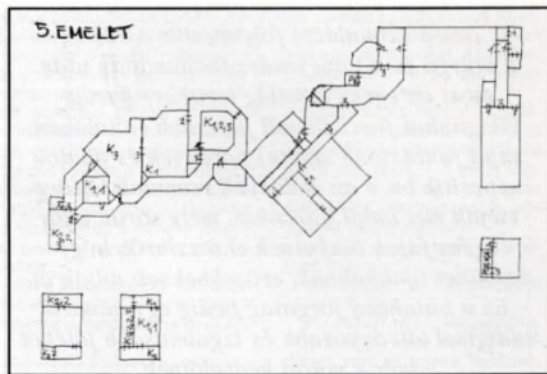
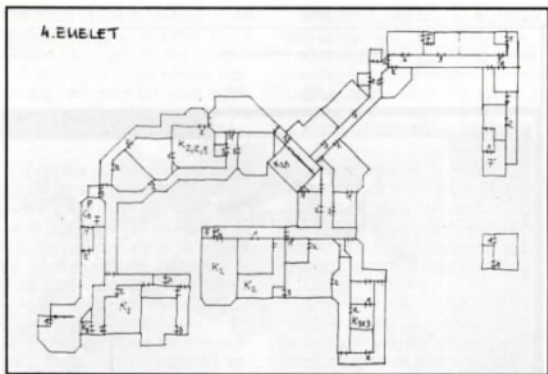
– A BOOSTER-rel a felfelé fújó szélben is le tudunk menni.

– A tóra rádobja a tutaját tudunk menni rajta. A túloldalán a tojást (EGG) vegyük fel, majd a tó fölött feltörve a kikelő madár megesszi a halakat.

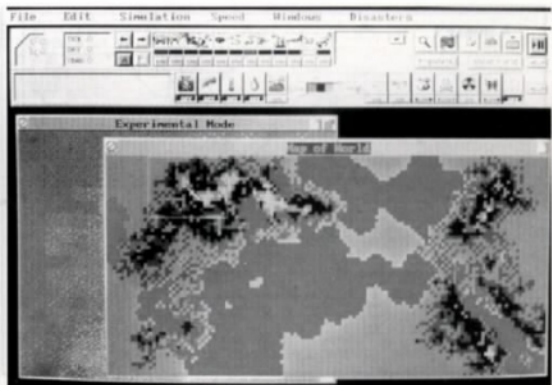
A térkép egyébként még mindig nem teljes, kb. 3/4 részét ábrázolja a bejárható területeknek. Mindenesetre indulásnak nagyon hasznos segítség.

Zolee





... és a szimuláció folytatódik. A város, a bolygó és a bangyadrsadalom után most az egész élővilág területekre került. Világunkat furcsábbnál furcsább (általában saját fantáziánk szülte) növények és állatok népesítik be, s az élőlények szemünk láttára vívják élet-halál barcukat, mely során akár egész fajok tűnhetnek el a színről, hogy helyüket újabbaknak, erősebbeknek adják át. Ez a hatalmas forgatag pedig egy minden eddiginél látványosabb és izgalmasabb játékot ígér e műfaj kedvelőinek.



Nem csak biológusoknak...

SIM LIFE

A program a már jól ismert módon, egy teljesen üres világgal, a világ hegyeinek, vizeinek, éghajlatának és alapvető tápanyagok kialakulásával kezdődik. Feladatunk is a szokásos, ezt az üres bolygót kell lehetőleg minél különbözőbb élőlényekkel benépesítenünk, s lehetőleg nagyobb zökkenők nélkül működtetnünk. Ez azonban hihetetlenül nehéz feladat, hiszen az élővilágban fennálló egyensúly egyetlen kis hibának hatására felborulhat. Egy rovar kipusztulása ugyanis egyszerre jelenti az öt gyasztó ragadozó és a rovar által beporzott növény kipusztulását is.

Egy-egy játéknak nincs igazi vége, így a kapott pontoknak sincs jelentősége. A cél tulajdonképpen az, hogy mindenki kísérletezzen, játsszon és emellett elkerülhetetlen, hogy rengeteg tanuljon. Eredményeivel pedig az dicsekedhet, akinek sikerül egy változatos állat- és növényvilágot minél hosszabb ideig fenntartani.

A képernyő:

A képernyő tartalma és az ablakok szerepe nem sokat változott, csak a rajzok lettek még szebbek, látványosabbak, a kezelés pedig még kényelmesebb. A játék során a képernyő nagy részét rendszerint a Térkép és a Szerkesztő ablak foglalja el. Ezek fölött találjuk a menüket, alattuk pedig a kezelést megkönnyítő rengeteg színes gombot és rajzot. Ebben a sorban baloldalt a napok és az évszázkok múlását jelképező rajzokat valamint a program üzeneteit olvashatjuk. Mellettük a világunkban ismert állatok és növények képei sorakoznak (az állatok és a növények között az A, illetve a P gomb lenyomásával

válthatunk, a rajzokat pedig a → gombokkal nézhetjük végig). Az egyes élőlényeket a térképen a rajzok alatt látható szín alapján azonosíthatjuk, az ON/OFF lenyomásával pedig egyszerűen elrajzoltatjuk a térképen a kiválasztott fajt. A sor végén látható rajzokkal az egyes ablakok (Szerkesztő, Térkép, Biológiai labor, Éghajlati labor valamint Statistika) között vállogathatunk. Végül a legutolsó gombbal a szimulációt állíthatjuk meg egy időre. Ilyenkor nyugodtan megvizsgálhatjuk az élőlényeket és elvégezhetjük a módosításokat.

Amikor a Térképet használjuk, a második sorban található gombokkal a rajzon megjelenő információkat kapcsolhatjuk ki-be (balról jobbra az első csoportban: a talaj tápanyagtartalma, az alapvető táplálékok mennyisége, hőmérséklet, csapadék, domborzat, a második csoportban pedig: élőlények, vizek, elválasztó sziklák, mérgek, radioaktív anyagok, etozók, az állatok által bejárt útvonalak).

A Szerkesztő ablaknál ugyanígy az első csoport gombjaival a hőmérséklet, csapadék és domborzat értékeit változtathatjuk meg. Ehhez először nyomjuk meg a megfelelő rajz melletti ↑ vagy ↓ gombot, majd a területen nyomogassuk kedvünk szerint az egér gombját. A második csoport gombjaival pedig némi kaját, vizet vagy éppen mérget szórhathatunk szét a területen. Ezek közül az elsőnek (Élet szerszám) kiemelt szerepe lesz, így erre még visszatérünk.

Kezdetek:

Amennyiben a játék elején az Experimental módot választjuk, mi adhatjuk meg világunk lé-

nyeges adatait, például méretét, hőmérsékletét, csapadékát, hegyeinek vizeinek arányát, és a „terep tárgyak” számát. Ugyanezt a játék közben a Build World gomb megnyomásával is megtehetjük, de vigyázzunk, hiszen ez a lépés összes élőlényünk pusztulását jelenti.

Most következhet az élőlények telepítése. Ez a művelet teljesen ingyenes, az új élőlények számát egyedül gépünk lehetőségei korlátozzák. A világ gyors benépesítéséhez nyomjuk meg a Populate gombot. Az ekkor megjelenő ablak közepén választhatjuk ki, hogy milyen élőlényre van szükségünk. Itt választhatunk egyetlen fajt, de az összes növényt vagy állatot is. Ezután adjuk meg az új egyedek számát és azt, hogy hogyan (Group – egy csoportban, Scattered – elszórván) és hol (On Land – szárazföldön, In Water – vízben, Anywhere – mindegy) helyezze el őket a program. Ugyanígy a Kill Off lenyomásával elpusztítjuk a kiválasztott faj példányait.

Ha a telepítést ennél sokkal gyorsabban akarjuk elintézni, tartuk lenyomva a CTRL billentyűt és közben nyomjuk le a Populate gombot. Ekkor a program minden növényből és állatból feltesz néhányat a térképre.

Élet szerszám:

Most, hogy bolygónk benépesült, kezdődhet a kísérletezés. Ehhez váltunk a Szerkesztés ablakra és nézzük milyen lehetőségeket nyújt az Élet szerszám alatti megjelenő menü:

A **Populate** segítségével a felső rajzok közül kiválasztott állatokat vagy növényeket helyezhetjük el a területen. A **Smite** az

ablakban kiválasztott élőlény elpusztítását jelenti (ez is hasznos lehet, ha például túl sok a ragadozó). A **Move**-val egy kiválasztott állatot mozgathatunk (a vízi állatokat apály esetén bevihetjük a tengerbe) a **Clone** pedig sokszorosíthatunk. A két utolsó eszköznél nyomjuk le az egérgombot a kiválasztott élőlényen, és csak annak új helyén engedjük el.

A **Show Genes** már az igazi kísérletezés, a gének módosításának lehetőségét nyújtja. Ha ilyenkor az ablakban rábökünk valamelyik állatra vagy növényre a képen megjelenik annak összes számunkra lényeges génje. A gének jelentése állatok esetén a következők:

Gender: Az állat neme. A lehetőségek közül különleges a steril, amelyik nem képes szaporodni és a „nemtelen”, melynek a szaporodásához nincs szükség ellenkező nemű párra.

Movement: A mozgás módja. Ha az állat több közegben is képes mozogni, gyorsabban emészt fel energiát.

Behavior: Viselkedés. Például mennyire lusta az állat, illetve megosztja-e tartalék ételmét társaival. A viselkedésnek a szimuláció során csak akkor van szerepe, ha a napok elég hosszúak. Ellenkező esetben az állat minden idejét az élelem keresése köti le.

Food Sources: Milyen forrásokból táplálkozik (növényevő, húsevő...).

Prefer/Avoid/Ignore: Mely élőlényektől tart, illetve melyekhez vonzódik. Itt a felső sorban kiválaszthatjuk az egyes élőlények rajzát, az alsó sorban pedig a „+”- és „O” jelekkel határozzuk meg viszonyukat.

Life: Itt adhatjuk meg az állat maximális életkorát, fejlődésének idejét, valamint azt, hogy a

maximális életkort elérve milyen valószínűséggel pusztul el. A fejlődés ideje igen fontos, hiszen csak a kifejlett állat képes szaporodni, de rövid idő alatt egyik állat sem tudja elérni maximális súlyát, ekkor pedig jóval ritkábban születik utóda.

Features: Itt az állat méretét, szagának tartósságát (Minél tovább marad meg egy állat nyoma, annál nehezebben találunk rá a ragadozók, és a társak is. Így tovább marad életben, de jóval kevesebb utóda lesz), támadóerejét és nyomkövető képességét állíthatjuk be.

Gestation: Itt az utódok méretét, mutációját és számát, valamint a szüléshez szükséges energia összegyűjtésének idejét adhatjuk meg.

Food/Water/Health: Mennyi folyadékot, ételmelet képes tárolni az állat szervezetében, illetve mennyi ideig viseli el a rossz körülményeket. Azt is megadhatjuk, hogy a maximális mennyiség hanyadrészenél kezdjen új táplálék után keresgélni és mikor essen pánikba.

Max Size/Energy: Ezt a két mennyiséget közvetlenül nem tudjuk módosítani, hiszen ezeket a többi beállított érték határozza meg. Anyit azonban érdemes megjegyezni, hogy minél erősebb, tökéletesebb élőlényt próbálunk létrehozni, annál nagyobb lesz annak súlya és annál több energiát fog naponta felemészteni.

A növényeknél természetesen néhány teljesen új gén jelenik meg:

Gender: A növény neme.

Structure: Fű, fa...

Seeds: Mag típusa. Amíg nincsenek madarak vagy rovarok, addig csak a szél által szétördött magokat érdemes választani.

Sprout/Flower/Seed Season: A sarjadás, virágzás és a magok termelésének évszaka. Ezek közül csak az elsőt kell megadnunk.

Evaporation Rate: Mennyi vizet párologtat el a növény (mekkorák a pórusai). Minél nagyobb ez az arány, annál nagyobb nő a növény, s minél nagyobb, annál jobban szaporodik. A nagyobb pórus viszont azt is jelenti, hogy szárazságban a növény hamarabb kiszárad.

Sprout Moisture/Temperature: A sarjadáshoz szükséges csapadék és hőmérséklet. Minél kisebbre állítjuk ezeket, annál hamarabb kikelnek a magok, de a fiatal növények a nem megfelelő környezetben hamar elpusztulnak.

Nectar/Evergreen: A nektártermelő újabb állatok tesznek lehetővé. Az örökzöldek pedig télen is növekednek.

Health/Food/Water: Mennyi vizet és ételmelet tárolnak, illetve mennyire viselik el a rossz körülményeket.

Mutation Rate: A mutáció valószínűsége.

Old Age: Mennyi ideig élnek maximum a növények

Max Size: Mekkora lehet a maximális méretük.

A **Show Variables** egy kiválasztott élőlény energiáját, étel- és víztartalékait, a kapott sugármennyiséget, illetve méretét, súlyát és korát mutatja. A sugármennyiség növekedése nem jelenti az állat elpusztulását, ilyenkor csak a mutáció valószínűsége növekszik.

Állatoknál kis nyílak jelzik a felnövekedés kezdetét és az öregkor, valamint azt, hogy mikor kezd el ételmelet keresni, illetve mikor esik pánikba. Ugyancsak az állatoknál a **Gestation** jelzi, hogy az egyed mennyi energiát gyűjtött össze eddig a szüléshez. Ezen az ábrán az összes mennyiséget megváltoztathatjuk.

A **Show Phenotype** az élőlény képét mutatja meg.

Végül amikor egy egyed összes adatát beállítottuk, a beállított értékeket a **Speciate** segítségével terjeszthetjük el a faj többi egyedei között (**Make Me Prototype Of Species**), illetve egy teljesen új fajt hozhatunk belőle létre (**Make me Into A New Species**).

Biológia labor:

A Biológiai laborban szintén az állatok és növények géneit változtathatjuk meg, de most az előbbinél sokkal látványosabb módon. Ehhez először válasszuk ki valamelyik rajzot, majd nyomjuk meg az **Edit** gombot, s máris megjelenik az élőlény három részről álló rajza. Az állatoknál az első rész a táplálkozás és az intelligenciát, a második a mozgás formáját és az ételre, a harmadik pedig a szaporodást, növényeknél a fűsőt a szaporodást, a középső az éghajlatot, az alsó pedig az ételre és a növekedés feltételeit határozza meg. Az egyes részeket a kép mellett ↑ és ↓ gombokkal változtathatjuk meg. Ebben az ablakban megadhatjuk a faj új nevét és azt az ikont is, amely ezután az egyedeket a Szerkesztő ablakban jelképezi fogja. A **Gene Pool Diversity**-ben megadhatjuk, hogy a faj telepítéskor az egyedek génei mennyire legyenek eltérőek, a **Mating Difference** pedig azt határozza meg, hogy a párok mennyire különbözhetnek egymástól.

Fontos, hogy mikor egy faj géneit megváltoztatjuk, annak képe nem módosul automatikusan és a rajz változtatása sem módosítja a géneket. Ezért minden változtatás után a Biológiai labor szerkesztőjének legalsó gombjait kell használnunk (a megfelelő mindig sárgán világít). Ezek közül a második hasz-

náljuk akkor, ha a géneket módosítottuk, a harmadikat pedig akkor, ha a rajzot változtattuk és szeretnénk a géneket automatikusan beállítani. A negyedik gombbal egyből a gének módosításához jutunk. Az ötödik gomb lenyomására a faj összes egyede a most beállított tulajdonságokat kapja meg, a hatodik pedig erre az egyedre is visszaállítja a többire jellemző géneket (azaz törli a változásokat).

Ha a laborban már sok érdekes állatot előállítottunk, ezeket lemezzre is vehetjük (**Save ZOO**).

Éghajlati Labor:

Itt a napok hosszának, a csapadéknak és a hőmérsékletnek évszakok szerinti váltakozását és a maximális érték helyét állíthatjuk be.

Természeti csapások (Disasters):

A természeti csapások között megtaláljuk a járványokat, meleg- és hideghullámot, árvizet, szárazságot, tüzet, üstökös, a teleportáló vírust (ez véletlenül szerűen szétzórja az élőlényeket a bolygón) és a civilizációt. Ezek az események általában nagy galibákat okoznak, de okos felhasználásukból sok hasznót is húzhatunk (például szárazság esetén nincs is jobb egy hatalmas árvíznel).

Statistikák (Census):

Azt, hogy működésünk mennyire sikeres, leginkább a statistikákon keresztül mérhetjük le:

Diversity: Ez az ábra élővilágunk változatosságát mutatja be. Minden egyes négyzet egy élőlény-típusnak felel meg, s a négyzet mérete jelzi, hogy hány ilyen található bolygónkon.

Food Webb: Itt a táplálékláncot nézhetjük végig. Ha kiválasztunk egy élőlényt, annak egyik oldalán az őt fogyasztó állatok, másik oldalán pedig az ő táplálékai jelennek meg.

Gene Pool: Ez a meglehetősen bonyolult ábra szintén az élőlények, pontosabban azok géneinek változatosságát próbálja bemutatni. A baloldalon olyan tulajdonságokat választathatunk, melyek csak néhány különböző értéket kaphatnak (például az állat neme, s ekkor az egyes csíkok megmutatják, hogy hím, nőstény ... él a bolygón). Jobboldalt pedig a folyamatosan változó jellemzőket választhatjuk ki a ↓ gomb lenyomásával. Ekkor például az életkor választva a gomb mel-

leti sávban színes csíkok jelennek meg, ahol az egyes csíkok helye az életkorokat, színe pedig az annyi éves élőlények számát jelképezi.

Graphs: Itt megnézhetjük, hogyan változtak az élővilágra jellemző számok (például a növények száma) a játék kezdete óta. Azt, hogy az egyes színek mit jelképeznek, egy listából választhatjuk ki.

History: A jelentős események listája.

Mortality: A halálozások száma és oka.

Population: Népszerűség. Megmutatja, hogy hány élő példány van az egyes fajoknak, illetve hány élőlényünk van összesen.

Értékelés:

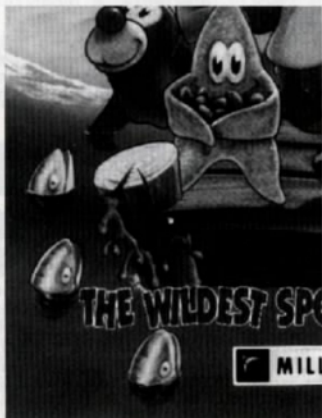
Munkánkat a Windows menü **Evaluation** pontjában értékeli a program. Itt a képen egy szép tájat látunk, amit néhány állat és növény népesít be. Minden egyes élőlény valami teljesen új típust képvisel, s akkor dőlhetünk hátra karosszékünkben, ha a képen nem maradt talpalatnyi üres hely sem, és ezt az állapotot huzamosabb ideig fenn tudjuk tartani. A kép sarkában lévő pontszámoknak sok jelentőségük nincs, hiszen amikor a nehézségi szintet megváltoztatjuk, a pontszámok is azonnal jelentősen megváltoznak. A nehézségi szint változtatására egy érdekes lehetőségünk is van: a **Simulation** menü **Technical/Change Physics** pontjában azt is beállíthatjuk, hogy a különböző táplálékok mennyi energiát tartalmaznak, a tevékenységek pedig mennyi energiát emésztene fel az élőlények tartalékából. Ugyanitt változtathatjuk meg a program működésének néhány adatát, például a bolygón elérő élőlények maximális számát.

A program kezeléséből talán ennyi elég. Aki többre is kíváncsi és valamit tud angolul, annak javasolom, hogy járjon végig az oktatórészt (a **Tutorial** a játék kezdetén kell kiválasztani) valamint olvassa el az összes segítséget, amit a program nyújt (minden ablakban található egy **Help** gomb.) A sikeres játékhoz az ötletek kis próbálkozás után maguktól jönnek. Az a kis kísérletezés pedig megéri, hiszen a játék fantasztikus.

PC		
GRAFIKA 70		ÖSSZESEN
ZENE 60		85
JÁTSZHATÓSÁG 90		

ISMÉT NYEREMÉNYAKCIÓ!

Az egyik új népszerű játék borítójának részleteit – négy egymást követő számunkban találjátok. Ha a négy részt helyesen összerakva levelezőlapon bekülditek a szerkesztőség címére (576 KByte 1389 Budapest Pf. 32.), a beküldők között értékes nyereményeket sorsolunk ki.



1. díj: Super Nintendo
2. díj: Game Boy
3. díj: 10 db játékkazetta C-64-re

További 10 nyertesnek 576 KByte póló.

A beküldési határidő május 25.

VÁGD KI,
RAGASZD FEL,
KÜLD BE!

NYERHETSZ!

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A Bátorhold Magyarország első olyan havilapja, amely egyszerre szól a fantasy, a tudományos és a tudománytalan fantasztikum kedvelőinek, a játsszani szeretőknek (homo ludens) és mindezek közül különösen a szerepjátékok kedvelőinek. Ízelítőül a februári szám tartalmából:

- AD&D rovat (szörnyek, varázstártyák)
- A Spelljammer világa – sci-fi és fantasy ötvözet?
- Élő gyilkológépek – az Arit-romok
- Bemutatjuk a Palladium szerepjátékot
- Fantasy novellák és könyvismertető
- mitológiai ABC – a gölem és a baziliszkus
- Túlélők Földje – Setét Patkány naplója

Ezenkívül olvashatsz még cikkeket a lovagrendekről, Angus Dewerről, a törpékről, számítógépes szerepjátékokról, és persze lesznek rejtvények, rajzok és humoros oldalak is. Keress az újságárusoknál!

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
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
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
FIRST SAMURAI
GEM X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPU ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.

NARCO POLICE
NAVY SEAL 5
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD – JAMES POND II.
ROBOCOP
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
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO

STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIELD
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék antantöltés, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel 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!**



STREET FIGHTER 2



Azoknak, akik gyakran szoktak játékkerembe járni bizonyára már ismerős a StreetFighter II.

Ez nem is csoda, hiszen szinte minden játékkeremben van legalább egy StreetFighter automata, ahol mindig rengetegen tolonganak, hogy közelről

is megcsodálhassák a verekedős játékok koronázatlan királyát. Nekem volt szerencsém Super Nintendón is kipróbálni a játékot, úgyhogy az Amiga verziótól először szinte égnek állt a hajam. Ez lenne a StreetFighter II.?!?

Nem mondom, a játék egyáltalán nem rossz, de azért egy ilyen hálás témából igazán többet is kihozhatott volna egy olyan neves cég, mint a US Gold. Magára a grafikára még nem lehet egy rossz szavunk se, a zene kellemes, de a scroll már nem semmi! Annál lényegesen kevesebb. Egyszerűen nem fogom fel, hogy egy alapjában véve nagyon jó játékot hogy lehet ezzel az egy dologgal így lerontani. Az szintén nem volt egy nagy ötlet, hogy a szerencsétlen játékosnak csak 3 continue áll a rendelkezésére, ami rettenetesen kevés. Azonban még mindezek a hiányosságok ellenére is a StreetFighter II. a legjobb bunyós játékok közé tartozik Amigán, csak hát aki már játszott a programmal játékkeremben, az azért eleinte egy kicsit viszolyogni fog tőle.

A játék elején meg kell adnunk, hogy a teljes játékot akarjuk-e lejátszani, vagy pedig csak két játékos szeretne-e egymással harcolni. Az utóbbi esetben először az irányítást állíthatjuk be (én a joyt ajánlom), majd

a következő képernyőn pedig az időlimitet (Timer) kapcsolhatjuk ki/be és a nehézségi fokot adhatjuk meg. Az időlimit azt jelenti, hogy minden menet 90 másodperces, ha ennyi idő alatt sem kerül senki padlóra, akkor bírói döntéssel hirdetik ki a győztest. A nehézségi foknak csak teljes játék esetén van jelentősége, ettől függ ugyanis a gép által irányított figurák ereje és gyorsasága. Egyébként szerintem az is jó ötlet, hogy a megnyerést, ami mind a 8 harcossal más-más, csak akkor láthatjuk, ha legalább hármason játszottunk. Miután mindent megadtunk, megjelenik a világtérkép. Itt választhatjuk ki a versenyzőnket, a térképen az áthúzott

zászlók mutatják a már legyőzött ellenfeleinket, őket egyébként alul fekete-fehérben láthatjuk. Két játékos üzemmódban még kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán akarunk harcolni (Stage), valamint a Handicap opcióval beállíthatjuk, hogy az egyik ill. másik játékos ütése mekkorát sebeznek, így különböző tudású játékosok is izgalmas, kiegyenlített meccseket játszhatnak egymással.

Minden meccs két nyert menetre megy, a képernyő tetején lévő két piros csík jelzi a versenyzők sérüléseit, ha ez eléri a K.O. feliratot, az illető elájul és így elveszti a menetet.



Irányítás

Előre: mozgás előre.

Hátra: mozgás hátra, ha viszont az ellenfél támad, akkor védekezés.

Fel: ugrás.

Le: guggolás.

Fel+előre: előre-szaltó.

Fel+hátra: hátra-szaltó.

Chun Li

Született: 1964. III. 1.
Magassága: 193 cm. Súlyja: ismeretlen.
Chun Li, akárcsak sok más versenyző, azért indult a tornán, hogy bosszút állhasson Eisonon, aki elvette apját láb alól.
Chun Li legjobb erőssége a hírhedtül gyors rugás. Levegőben szinte jól harcol, viszont néhány jól irányított horoggal viszonylag könnyen ki lehet őt.
Speciális támadások:
Vilámgyors rugások sorozata, legalább olyan hatásos, mint Honda százkötés űlése.
Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.
Fogószükség: akár a hurrikán rugás.
Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és tűz.



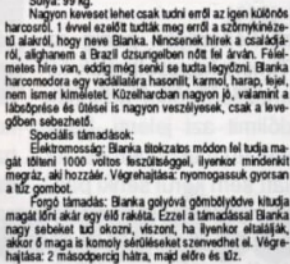
Zangief

Született: 1956. VI. 1. Magassága: 233 cm. Súlyja: 116 kg.
Sokak szerint Zangief csak hazájának szeretne dicsőséget szerezni a versenyen, de ez csak részben igaz. Zangief ugyanis átvett a harcot, minél kegyelmezőbb és vérszesebb, annál inkább. Mi mást is lehetne várni egy olyan embertől, aki medvékkel szokott birkózni gyakorlati szinten.
Zangief nem ismeri a félelmet, a legnagyobb űlésekbe is nevetve sétál bele, ha egy elég közel tud kerülni ellenfeléhez, hogy bevettesse valamelyik csonttörő fogását. Levegőből lehet csak eredményesen támadni, arra mindig vigyázzunk, hogy ne menjünk hozzá túl közel, mivel közelharcban egyszerűen legyőzhet.
Speciális támadás:
Spinning Fire Driver: igen brutális fogás, nem tudnám pontosan leírni a mozgáscsört, inkább nézze meg ki-ki maga, egyébként ez a leghatásosabb speciális támadás. Végrehajtása: csináljunk egy kört a joy-ki majd egy űlést.



Blanka

Született: 1966. XII. 2. Magassága: 216 cm. Súlyja: 99 kg.
Nagyon keveset lehet csak tudni erről az igen különös harcosról. 4 évvel ezelőt tudtak meg erről a szörnykínzóttól arról, hogy neve Blanka. Nincsenek hírek a családjáról, alighanem a Brazília dzsungelben nőtt fel árván. Féltelmes hirtelen van, eddig még senki se tudta legyőzni. Blanka harcomodora egy vadállatra hasonlít, karmol, harap, lejel, nem ismer kímélést. Közéharcban nagyon jó, valamint a lábörpítés és űlése is nagyon veszélyes, csak a levegőben sebezhető.
Speciális támadások:
Elektromosság: Blanka átkozatos módon fel tudja magát töltani 1000 voltos feszültséggel, ilyenkor mindenkit magráz, aki hozzáér. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűz gombot.
Fogó támadás: Blanka golyóvá gömbölyödve kitűz magát löki akár egy élő rakéta. Ezzel a támadással Blanka nagy sebeket tud okozni, viszont, ha ilyenkor eltaláljuk, akkor ő maga is komoly sérüléseket szenvedhet el. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és tűz.



Ken

Született: 1965. I. 14.
Magassága: 170 cm. Súlyja: 76 kg.
Shen Lo másik tanítványa, minden testi adottsága ugyanolyan, mint Ryu-ki, Ken viszont már nem veszi igazán komolyan a harcot, legfeljebb egy kihívás Ryu-ki hozhaja vissza a hard kedvet.



Edmond Honda

Született: 1960. III. 11.
Magassága: 206 cm. Súlyja: 138 kg.
Edmond Hondát már gyerekkorától úgy nevezték, hogy belőle lesz majd minden idők legnagyobb sumo birkózója. Amikor Honda megkapta a nagymester címet, megdöbbenne tapasztalta, hogy a sportolást nem veszi komolyan a sumó. A különböző versenyeken azért indult, hogy megmutassa a világnak a legjobb harcosok a sumo birkózók.
Honda gyors és különösen erős, legjobb előnye mégis hatalmas terme. Kedvenc taktikája, hogy ellenfelét a sarokba szorítja és ott keményen megszorozza. Hondát csak levegőből legyőzve a legkevésbé támadni, esetleg még lábörpítéssel érdemes próbálkozni.
Speciális támadások:
Százkötés űlése: Honda sok évi gyakorlással kialakította szupergyors űléskombinációját. Ha egy ilyen támadással felbőg kapni ellenfelünket, az minden bizonnyal K. O.-ba kerül, ilyenkor már nyert ügyünk van. Végrehajtása: nyomogassuk gyorsan a tűzgombot.
Sumo lejel: Honda erős lábizmait használva egy élő torpedóként átröpteti a pályán és minden útjába kerülő űlést. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy űlést.



Született: 1960. XII. 23. Magassága: 203 cm. Súlyja: 86 kg.
Vainkor egy elit kommandó tagja volt, ekkor őt és barátját, Charliet elfogták Thaiföldön 6 évvel ezelőt. Több hónap fogság után Charlie-val együtt megszöktek a dzsungelben lévő hadifoglytáborból. A menekülés közben Charlie meghalt, s Guile bosszút esküdt a barátja gyilkosai. Mi Eison ellen, a versenyen is csak emiatt indult. Guile legnagyobb legyőzve a pokolian erős rugás. Különösen veszélyes a lábörpítés, speciális támadásai miatt a levegőből szinte sebezhetően, legyőzve vele űlést, különösen veszélyes figura.



Guile

Speciális támadások:
Hangrobbanás: Guile a karjaival hangrobbanást tud gerjesztani, ez meggyőző a tűzlabdával. Végrehajtása: 2 másodpercig hátra, majd előre és egy űlést.
Fényrugás: nem más, mint egy nyújtott láb, mindenkin nagyot sebez, aki elég boldog ahhoz, hogy belesétáljon. Végrehajtása: 2 másodpercig le, majd fel és egy rugás.



Ryu

Született: 1964. VII. 21. Magassága: 170 cm. Súlyja: 68 kg.
Ryu Sheng Lo mester tanítványa volt, egész életét arra letta ki, hogy harci tudását folyamatosan fejlessze a világ legjobb harcosává váljon. Ryunak nincs családja, nincsenek barátai és nincs otthona, állandóan vándorol és keresi az újabb kihívásokat. Ryu nagyon gyors, viszont nem túl erős fizikuma miatt jobban teszi, ha elkerüli a közelharcot. Jól mozog a levegőben, a lábörpítés szintén nagyon hatásos, kezdő játékosnak ideális karakter.
Speciális támadások:
Tűzlabda: Ryu minden szellemi erejét összehozza egy energiaból tud megkötöni és kilőni ellenfelére. Végrehajtása: le, le-hátra és egy űlést.
Sárkányűlése: Ryu ezzel a támadással egy sárkány erejét kéri meg, s az egy lejegyelemlett energiát egy pokolian erős harogtűzben vezet le. Végrehajtása: hátra, le-hátra-le és egy űlést.
Hurrikán-rugás: Ry egy mini hurrikánt tud idézni, s ennek a közepén forogva átszeli a másik sarokba minden útjába kerülő lenombolva. Nagyon hatásos támadás, csak guggolással lehet előle kilétni.



Dhalsim

Született: 1952. XI. 22. Magassága: 170 cm. Súlyja: 48 kg.
Dhalsim egyetlen öléje, hogy minél magasabb szintre jusson el a jogában. Most, hogy már majdnem eljutott a meditatív legmagasabb fokára, Dhalsimnak ki kell próbálna test erejét és harci képességét.
Dhalsim legjobb ereje a türelme, először kiapasztja ellenfele gyengét, majd kibőveges képességét kihasználva lassan kiűzheti. Levegőből is érdemes próbálkozni, de a leghatásosabb támadás Dhalsim ellen mégiscsak a közelharc.
Speciális támadások:
Yoga tűz: Dhalsim belső energiájából tűzlabdát képes formálni, s ezzel komoly sérüléseket okozhat ellenfelének. Végrehajtása: le, le-hátra, hátra és egy űlést.
Yoga láng: Dhalsim egyik legerősebb legyőzve, ezzel ugyanis tűzrel tud légni, amivel minden közelben állót roppogásra söhnyt. Végrehajtása: előre, előre-le, le-hátra-le, hátra és egy űlést.

Le+hátra: guggolva védekezés, ilyenkor nagyon nehéz emberünket megütni, de nem tudunk támadni.

Hátra+tűz: gyors, középereős rúgás.

Le+tűz: elég lassú, viszont nagyon erős rúgás.

Le+hátra+tűz: félköríves, erős rúgás.

Fel+tűz: horogütés, erős, de lassú.

Tűz: baleyenes, gyors, de gyenge, ha elég közel vagyunk az ellenfelünkhöz, közelharc.

Shaltó+hátra+tűz: ugrórúgás.

Guggolás+tűz: lábrúgás, gyors, de elég lassú.

Guggolás+előre+tűz: ütés hasra.

Guggolás+hátra+tűz: lábsöprés, elég lassú, viszont nagyon hatásos.

Mint ebből a nem valami rövid listából is kiderül, a játék kezelése nem gyerekjáték, sok gyakorlás és türelem kell ahhoz, hogy valaki igazán jól tudja kezelni a programot. Egyébként az előbbi lista csak Kenre és Ryura jó teljesen, a többi figura irányítása néhol eltérhet a leírtaktól.

Tippek és trükkök

- Nem érdemes a speciális támadásokat túl sűrűn használni, mivel ilyenkor elég védtelenek maradunk.

- Egy tűzlabdát közömbösíteni lehet egy másik tűzlabdával.

- Három vagy több erős ütéstől ellenfelünk K.O.-ba kerül. Ilyenkor nem tud támadni és védekezni egy ideig, úgyhogy ekkor igyekezzünk annyi találatot bevinni, amennyit csak tudunk.

- A speciális támadásokat is lehet blokkolni védekezéssel, ilyenkor jóval kisebb sebeket kapunk, mint egyébként.



FOTÓ: C-64

A nagymesterek

Miután a kiválasztott harcossal sikerült mind a hét másik versenyzőt legyőzni, jogot kapunk a 4 nagymester kihívására. Sorrendben tehát a következő nagymestereket kell legyőzni a végső győzelem eléréséhez:

Balrog: nehézsúlyú ex-boksztólágbajnok. Nagyon erőseket üt, két találat után már K.O.-ban vagyunk. A levegőből nem érdemes próbálkozni, igyekezzünk inkább a lábát kirúgni, majd a feltápáskodó Balrogot levegőből támadjuk. Mindig tartsuk a tisztes távolságot, különben kellemetlen meglepetésekben lehet részünk.

Vega: jól megtermett spanyol torreador, nagyon gyors és mozgékony, a levegőből szinte sebezhetetlen, neki is a lába a gyenge pontja. Nagyon vigyázzunk a Vega kezére szerelt pengékre (a'la Freddie), ezek ugyanis különösen nagyot sebeznek. Ha Vega szorult helyzetbe kerül, felmászik a háttérben lévő rácsra és onnan élő torpedóként, pengéit előreszegezve ránk ugrik. Ilyenkor várjuk meg, amíg behajlítja a lábát, majd ugorjunk hátra és rúgjunk egyet előre, így van esélyünk a támadás elkerülésére.

Sagat: hatalmas termetű Thai-bokszos, tűzlabdákat lövöldöz előszeretettel, és sajnos ismeri a sárkány ütést is. Félelmetes rúgáskombinációi és vilámgyors ütései vannak. Levegőből csak akkor támadjuk, ha éppen tűzlabdákat lövöldöz, egyébként a lábára menjünk.

M. Bison: ő a címvédő, a legerősebb nagymester. Bison uralja az elektromosságot, egyik legfélelmetesebb támadása, amikor egész testét feltölti árammal és előrevágódik, ilyenkor csak egy hajszálpontos találattal tudjuk leállítani, egyébként hozzáérve súlyos sebet kapunk. Egyébként Bison gyors és erős is, rúgáskombinációinál talán csak légi akrobatamutatóivai veszélyesebbek. Lábsöpréssel és ugró rúgással próbálkozunk, ha túl közel ér hozzánk, guggoljunk le és védekezzünk, így talán megússzuk sorozásait.

Ha már Bisont is lenyomtuk, nincs más dolgunk, mint hogy diadalmas vigorral végigélvezzük a befejezést. Gyors sikerre persze senki se számítson, főleg pedig Amigán ne, mivel, mint azt a leírás elején már említettem, a 3 continue semmire sem elég. Az értékelés már megvolt, úgyhogy zárszóként csak annyit: minden hibájának ellenére ez a program olyan, hogy egyszerűen nem lehet kihagyni!

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	100	Összesen 95
ZENE	96	
JÁTSZHATÓSÁG	90	

STREET FIGHTER 2

EGYIK

LEGSZEBB

JÁTÉK?

FLASHBACK

Vége hát megérkezett a játék, s az első benyomása az embernek nagyjából a következő: a legszebb játék ami valaha Amigán megjelent. A grafika csodálatos, hősünk animációja a végtelenségig menően tökéletes, s a hangeffektusokkal sincs gond. Azonban miután elkezdtem vele játszani úgy éreztem - bár ez lehet, hogy csak az én egyéni véleményem -, hogy mégsem sikerült felülmúlni az Another Worldot. Nekem ugyanis nagyon hiányzott az akció változatossága. Így a játékmenet tulajdonképpen visszasüllyedt a Prince of Persia szintjére. Ennek ellenére persze nyugodtan állíthatom, hogy 1992 legjobb játéka: a Flashback.

Mielőtt belemennék a történetbe, pár szó az irányításról. Ez természetesen joystickkel történik, azonban a legjobb, ha valakinek két gombos joystick-ja van. Ennek hiányában a Shift (vagy Tűz) és az Enter használatát javaslom. Shift (vagy Tűz) a terepen lévő tárgyak használata. Enter: a nálunk lévő tárgyak használata. Space-szel a fegyverünket vehetjük elő. Ezenkívül még egy dologra hívnám fel a figyelmet: CTRL+C-vel a játékban lévő animációkat kapcsolhatjuk be, ill. ki. A mozdulatokra valószínűleg mindenki hamar rájön így csak egyet említenék meg: magasabb helyekre úgy ugorhatunk fel, ha miután nekifutottunk, már csak a Shift-et (Tűz) nyomjuk egyfolytában. (A Joy-t tehát nem mozdítjuk semerre.)

A program története a távoli jövőben játszódik. Az intro-ból csak arról győződhetünk meg, hogy hősünk, Conrad valakik elől igen sebesen menekül, újrágányát kilövik és lezuhan. Szerencsére azonban túléli a kis balesetet, s később éledezni kezd.

Miközben emberünk tápaszkodik, valamit lelök maga mellől. Menjünk le és keressük meg. Egy hologrammel játszó. Kapcsoljuk be. Conrad nagy meglepetésére önmagát pillantja meg. Egy üzenetet ad át önmagának, hogy keresse meg lant New Washington-

ban, és hogy vigyázzon a bőrére, mert az az övé is. (Egy kicsit ismerős a story, nem?)

Menjünk el jobbra. A robotokat a kinyúló csápukból löve tudjuk elpusztítani. Útközben találhatunk köveket, és pénzt is. Keressük meg azt a mutánst, aki egy ajtó mögött áll. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a lemerült elemet. Keressük meg a feltöltő készüléket (Recharge).
I l y e n feltöltők

felé folytatjuk útunkat, később egy sebesült emberrel találkozhatunk, aki arra kér minket, hogy keressük meg a telepportját. Menjünk el a szakadékhöz, tegyük be a mellé levő gépbe az akkumulátort, s az így keletkezett erő-hídon tovább mehetünk balra, majd a lifttel fel. Balra egy újabb liftet találhatunk, amelyre azonban nem tudunk felkapaszkodni, mivel ha az ér-

Talán csak egy cégről lehet elmondani, hogy minden eddig kiadott játéka egy-egy mestermű, ez pedig a DELPHINE. Az Another World-del 1991-ben megalkották a számítógépes játékok királyát. Így hát érthető ha már sokan kiéhezve várták a cég következő ilyen stílusú játékát, a Flashback-et.

a játékban a számátalan helyen lesznek, mivel ezekkel tudjuk a pajzsunkat (bouclier) feltölteni. Most is tegyük ezt, majd töltsük fel az akkumulátort is. Ha innen fel-

zélője elől ellépünk, rögtön felemelkedik. A megoldás tehát: tegyük egy követ (leguggolva) az érzékelő elé. Így most már fel tudjuk venni a liftre a telepportot. Vegyük el a követ,

és most az itt található liften ereszkedünk vissza. A SAVE oszlopnál kimenthetjük az állást a memóriába. (Ezt is gyakran, és több helyen is kell majd a játékban csinálni.) Vigyük el a telepportot a sebesültnek, aki miután elteleportálja magát, egy ID-kártyát felejt ott, amit vegyünk fel. A SAVE oszloptól jobbra essünk le a lift helyén, és menjünk jobbra. Gyűjtsük össze az összes fellelhető credit kártyát. Az ID-kártyánkkal most már kinyithatjuk a SAVE oszloptól lefelé lévő ajtót. Keressük meg az öregembert, s vegyük meg tőle 500 creditért az antigravitációs felszerelést. Így most már leugorhatunk az öreg melletti szakadékba.

New Washingtonba érkezünk. Keressük tehát meg lant, akit azonban előbb ki kell szabadítanunk az idegenek fogóságából. Beszéljünk lannal, aki egy erőter-pajzsot ad nekünk, ami majd a későbbi küzdelmekben lesz nélkülözhetetlen. Foglaljunk helyet az agymosószekben. Hősünk a gép segítségével visszanyeri a memóriáját, s így mi is tudást szerezhetünk végre arról, hogy mibe is cseppentünk.

Minden a retina letapogató miatt kezdődött. A készülék ugyanis egyes "embereknél" felsőbbrendű, fejlettebb szemet mutatott ki. Most már tudjuk, hogy kik is ők: idegen hódítók. Már mindenütt nyüzsgöttek, s akkor felfigyelték Conrad érdeklődésére. Hősünk elhatározta, hogy eltárolja a memóriáját, de előtte mindent elmondott lannak. Aztán elrabolták, de nem tudtak belőle semmit se kiszedni. Majd egy óvatlan pillanatban meglögték. Innen már tudjuk a folytatást.

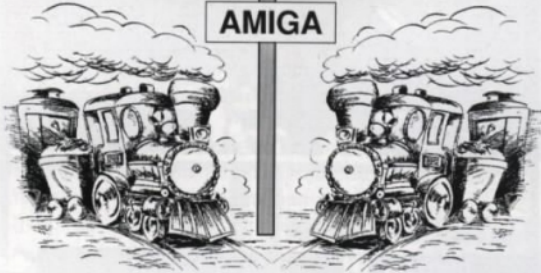
Beszéljünk ismét lannal. További terveinkhez hamis papírokra, ahhoz pedig pénzre van szükségünk. Jobbra az őrtől vegyük el a biztosítékot, amit rakjunk be a lift hívóoszlopába, és hívjuk le a liftet. Keressük meg a metró. Utazunk az America nevű állomásig, és ott a bárban érdeklődünk a pultnál Jack, a hamisító



Folytatás a 27. oldalon

ÉRKEZÉSI OLDAL

AMIGA



küzdelmet. Úgyes labdajátékával azonban nem ismer lehetlent. Mindenkinek van valahol gyenge pontja, és neki nincs más dolga, mint pontosan oda passzolgatni a bőrt. Természetesen minden pályán az adott ország jellegzetes helyszíneit mutatja be, és ezáltal maximális mértékben eltérnek egymástól. A labda mozgását a bevezető intróból elsajátíthatjuk, aztán irány a „grund”.

Egy szenzációsnak titulált kaland-, vagy akciójátéknak ra-



Anindzsák korát éljük. Minden valamirevaló software-cég (kivéve, akik annyira nagyok, hogy megtehetik, hogy ellenállnak a trendnek) piacra dobott már valamilyen szempontból nindzsa-szagú anyagot. Az ELITE sem bírta tovább cémával és kirukkolt a saját nindzsájával. Csavartak egyet a szokásokon és az Ősi Kelet helyett még hátrébb léptek térben és időben. Az őskorba. Így született meg a Joe & Mac – The Caveman Ninja. Két szimpatikus, zöld és kék hajú figurát sikerült kreálniuk, akik kacagtatóan aranyos mozdulatokra képesek. Küzdhetnek kart karba öltve, de akár választhatjuk a nekünk jobban tetsző színűt, amelyik éppen jobban megy a sapkáinkhoz. Számptalan pályán kell végigbuktácsolnunk, és persze egyre nehezebb ellenfelekkel kell megküzdenünk, kezdve a dinoszaursztól, az ugráló pisztrángokon át, egészen a hűsevő növényekig. A grafika frankó, a hangeffektek haszfalszagatóak, a játék nehéz. Kell-e ennél több szót vesztegetnem a játékra? Szereld meg és élvezd!

A platform játékok szerelmeseit egy kedves meglepetéssel örvendeztette meg a Krisalis. Soccer Kid néven egy csintalan focista fiúcskát választottak ki új játékuk főszereplőjeként. A világ hat országában (Angliában, az Államokban, Japánban, Oroszországban, Olaszországban és Brazíliában) dekázhathasztíjával a kissrác, és közben meg kell találnia az elveszett Világ Kupa 6 darabját. Ehhez persze nemcsak a menet közben akadályokat (szakadékok, hulló cserepek, rendőrök, munkások és egyéb élő és élettelen buktatók) kell sikeresen vennie, hanem minden szint végén egy-egy kemény ellenféllel is fel kell vennie a



WWF 2

TROLLS



JOE & MAC



gyógó grafikával kell rendelkeznie ahhoz, hogy ezt a jelzést kiérdemelje. Nem így a logikai játékoknál, ahol elsődleges az ötlet, és csak másodlagos a grafikai kidolgozás. A Pang Fun-ra tehát ezért merem azt mondani, hogy szenzációs, pedig maximálisan lepusztult a kivitelezése. Viszont az ÖTLET bravúros. Két, dombon fekvő ház között kell utat építenünk le hulló tetris-darabkákból a kis golyócskáinknak. Sajnos elég válogatós a mihaszna, és csak az 1 kockányi emelkedőt mászsa meg, a magasabb falról visszapattan. A játék szabályai pofonegyszerű, viszont akkora élményt nyújt, hogy alig tudja abahagyni az ember.

A wrestling szerelmeseinek is jó hírem van: megjelent Amigára is a WWF 2. A C64 verzióval ellentétben, ebben team-ben bunyózhathatunk. Több akció, bonyolultabb mozgássorok, élthűbb hangok jellemzik az új verziót.

Még egy sportprogram kellett feltűnést a múlt hónapban, címe Nick Faldo's Golf. Nick Faldo egy korábban csúcson





levő „úri sportoló” volt, de mára kissé megfakult a hírneve. Ezt az is bizonyítja, hogy a nevével kereskedik. Nem kevés ropogós bankót kellett a Grandslam-nek leszurkolnia, hogy egy egykori szupersztár nevével fémjelzett programot megjelenítsen. A játékot elnézve, bejón a Grandslam számítása, mert profi munkát végeztek és biztos kelendő lesz a portéka. A kezelése nem könnyű, de ha ráérez az ember, nagyon bele lehet jönni a golfozásba. A tájak élethűek (még madárscicscsergés is andalítja a játékost), a mozgás animációja briliáns, csak az a fránya lyuk ne lenne olyan kicsi...

A végére egy tucatjáték maradt. A Marióval elindult örület,

PANG FUN

NICK FALDO'S GOLF

SOCCER KID



a „végy-egy-eredeti-figurát-és-helyezd-egy-végeláthatatlan-mesevilágba” szlogennel fémjelzett stílus újabb taggal szaporodott. A punk-hajú aprócska törpe és társai a Trolls nevet kapták. A változatosan berendezett óriási labirintusokban nem egyszerű feladat a kicsiny troll társait megtalálni. Mindenhol csúszó-mászó-kúszó-ugrándozó ellenfelek, de azért bónusz-bigyók is tarkítják a terepet. Ebből már mindenki tudhatja, hogy semmi különös nincs a játékban, de ez már csak így van; sztárok csak minden harmadik évben születnek. Még kell párat aludni a következő durranásig...

Zolee

CSEPEŰ, LAPU, GONGYOLA

avagy sportprogram-összeállítás C64-re

Folytatás

C-64

Nagy csindadratta közepette dobta piacra az OCEAN legújabb wrestling programját, a WWF 2, The European Rampage-t. Óriás plakátok és hirdetések harangozták be megjelenését, vastagbetűs 'százszor jobb, mint a toplista-döntőgető Wrestlemania'-feliratok hívták fel rá a figyelmet. Ezt leellenőrizendő, direkt előkapartam a ládafiából az elődöt, ám nemhogy százszoros, de egytizedes különbséget sem véltem felfedezni

Tudom, tudom. Már a csapból is én folyok, no meg a Geszti Péter féle Rapulók, de hát mit tehetnék, ha mindenki átpártolt a C64-ről a 'menőbb' gépekre, Martin és Temesvári Tibi pedig csak vakarja a f...-t (a falat), és ezért nekem kell a frontot tartanom ezen a vonalon. Szerencsére kedveztek az égiek a múlt hónapban, és egy egész halom anyag jött össze a mostani számhoz sportprogram kategóriában. Íme.

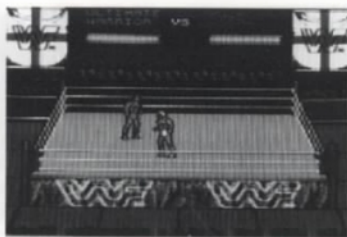
C-64

közöttük. Viszont az igaz, hogy jó pankráció-program mindkettő. A mostani változatban négy sztár közül választhatunk (Randy Savage, Ultimate Warrior, Hulk Hogan, Bret Hart), és az európai kontinens bajnokaival (például Natural Disasters, Nastyboys) mérkőzhetünk meg. Egyedül, vagy ketten szállhatunk ringbe a trófeáért, de a hozzávezető út nem lesz rögtöktől mentes... Minden tudásunkra és szemflességünkre (no meg egy strapabíró

joyra is) szükségünk lesz, hogy kiúthessük a nem éppen pehelysúlyú ellenfeleinket. A játék animációs képességei hagynak egy szikrányi kívánnivalót maguk után, de azért felismerhetők a híres pankrátor-mozdulatok. A többi meg úgyis a beleélő képességeinktől függ.

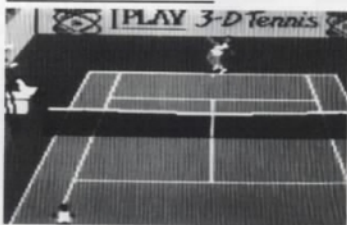
Kisebb volt a hírverés a Zeppelinről származó Tacteam Wrestling-nek, és talán nem véletlenül. Láthatóan gyengébb az anyag, amolyan Zeppelin-minőségű. Viszont, aki nem vár tőle sokat, az nem fog csalódní, mert egy 180 blokkos, a stílus követelményeknek megfelelő pankrációra akad személyében. Ezek az alapelvárások pedig a következők: viszonylag nagy sprite-ok, korrekt animáció, könnyű kezelhetőség, kisebb extra szolgáltatások. Ezek mind megtalálhatók a TW-ben, úgyhogy egy képzeletbeli alkalmassági teszten gond nélkül átmenna, csak az osztályozó vizsgán nem kapna hármasnál jobb jegyet.

Annál jobban vizsgázná a SIMULMONDO legújabb teniszcsillaga, az I Play 3D Tennis. A program nem egyszerűen csak szervákból és fogadásokból áll, hanem hűen bemutatja, hogy milyen kínkeserves utat kell az igazi

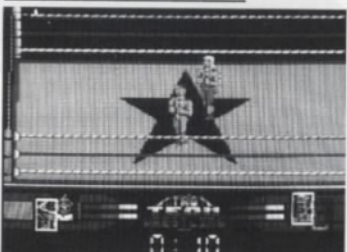


I PLAY 3D TENNIS (C-64)

WWF 2 (C-64)



TAGTEAM WRESTLING (C-64)



sztároknak is végigjárniuk, míg felállhatnak a dobogóra. Hogy világosabb legyen a dolog: komoly osztályozókat kell játszsanunk nekünk is az előbbrejutásért, 8-10 megnyert kör után juthatunk csak fel a csúcsra. Közben figyelemmel kísérhetjük a ranglista alakulását, információkat kaphatunk a játékosok erőnlétéről, képességeiről stb. Ha éppen megéhezünk, vagy szólít a kötelesség, az aktuális pozíciókat és az ahhoz tartozó információkat ki lehet menteni, és a viharfelhők elmúlása után újból nekiállhatunk a Grand Slam, vagy ATP küzdelmeknek. A játék kemény dió, piszok nehéz az előrejutás. Szépen kivitelezett, nehezen megunható játék. Első osztályú csemege!

A teljesség kedvéért most két szemétkosárba való programról is be kell számolnom, amelyek egymással karöltve kivívhatnák a Hónap bukása elismerő címet. Az első az International Sports Challenge (EMPIRE), a másik az All American Basketball (ZEPPELIN) nevet viseli. Az ISC egyszerűen botrányos. 4 sportágban (úszás, futás, sportlövészet, kerékpározás) tehetjük próbára tudásunkat és joystickunk teherbírását. Ez így egész jól hangzik, de ha a kivitelezést nézem, akkor a

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ! Éves előfizetésnél 11-et fizet 12-t kap!

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj: negyedévre: 380,- Ft
félévre: 760,- Ft
egy évre: 1.520,- Ft

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

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576KByte

ÉRDEMES ELŐFIZETNI!

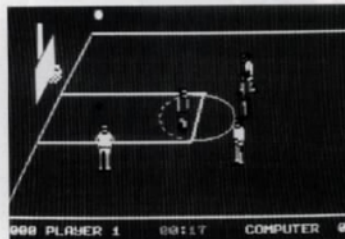
sírhatnak jön rám. Az úszónő förtelmes kutyaúszást mutat be, a futónő olyan debella, hogy inkább a súlylökésben kellene indulnia, hogy csak a legszembetűnőbb hiányosságokat említsem. Na, az AAB se kutya! Az animáció, a realitás és a játszhatóság nem értelmezhető fogalmak a játék elemzésekor. Passzolni nem lehet vele, csak elhajítani a lasztit, amerre éppen nézünk, és a bedobás is kimaradt a játékból; leginkább egy 'aki kapja marja' stílusú összevisszaságnak tűnik a játék. Rémszámban sem találkoztam ilyen szörnyeteggel.

Hogy valami biztatóval zárjam az összeállítást, következik a Boxing Champion a SIMULMONDO jóvoltából. Szépen kivitelezett, élvezetes bokszt program, 1 vagy 2 játékos számára. Érdekesége, hogy nemcsak a megszokott vízszintes síkban tudjuk egymást püfölni, hanem 360 fokban körül táncolhatjuk ellenfelünket. A játék elején adott creditünk van, amiből erőnlétünket, kitartásunkat, mozgékonyágunkat, stb. tudjuk feltölteni. Ha legyőzzük ellenfelünket, akkor további bónuszt kapunk, amiből fejleszthetjük képességeinket. Még egy plusz funkció is be van építve a játékba: küzdelem közben



BOXING CHAMPION (C-64)

AMERICAN BASKETBALL



láthatjuk, hogy merre kell oldalaznunk, hogy találatot tudjunk elérni. Egyszóval minden a helyén van, remek bunyónak ígérkezik az anyag!

Zolee

HÓNAP BUKÁSA

Fehérvári Szabolcs leveléből idézek: „a hónap bukásáról azt írtad, hogy lepra programokról nem érdemes írnotok. Sajnos meg kell hogy kérdőjelezzelek. Szerintem nagyon felszínesen vizsgálód az a dolgot. Igen is szükség van erre a rovatra. Egyrészt mert változatosságot visz az újságba. Én nagyon jókat szórakozom rajtuk. Másrészt egy programról honnan tudjuk, hogy rossz, ha nem írtok róla?” Bevallom, kezdem úgy érezni, hogy igazad van. Nekem is egyre inkább hiányzik a rovat. Itt legalább kikáromkodhattunk magunkat Martinnal, jókat röhögtünk a másik cikkén. Rendben van, megdumáltál. Ezentúl beindítjuk ismét ezt a rovatot.

Zolee

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!

FLASHBACK

Felgátás a 16. oldalról

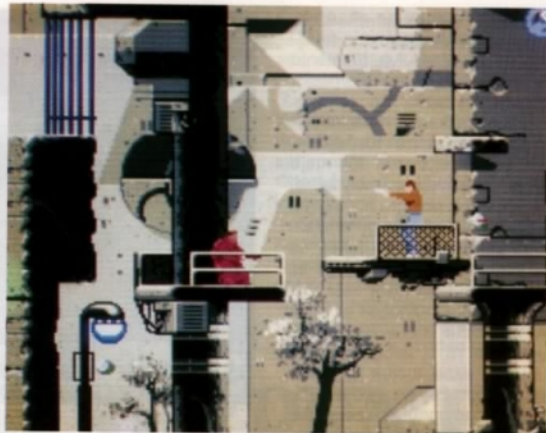
felől, akit lan ajánlott. A pultos végül tájékoztat minket. Jobbra meg is találhatjuk a hamisítót, aki azonban 1500 creditet kér az iratokért. Tekintve anyagi helyzetünket (0), kénytelenek vagyunk becsületes munkába állni. Először is jelentkezni kell a város kormányzójánál munkavállalási kártyáért. A hivatal az Africa állomásnál található. Az irodakukacoknál érdeklődve végül eljutunk a kormányzóhoz. Adjuk neki oda az ID-kártyánkat, amiért megkapjuk a kívánt kártyát. Innen az Europa állomáshoz, a munkaügyi központhoz kell mennünk. Itt mentsük le az állást, majd a gépeknél a kártyával jelentkezünk be az első munkára.

A ranglétra alján egyelőre csak egy kifutófiú munkát kapunk: egy csomagot kell elvinnünk egy Asia-i irodából egy Africa-iba. A fizetésünk: 100 credit. Miután végeztünk ezzel, menjünk vissza a központba s jelentkezünk be a második munkánkra.

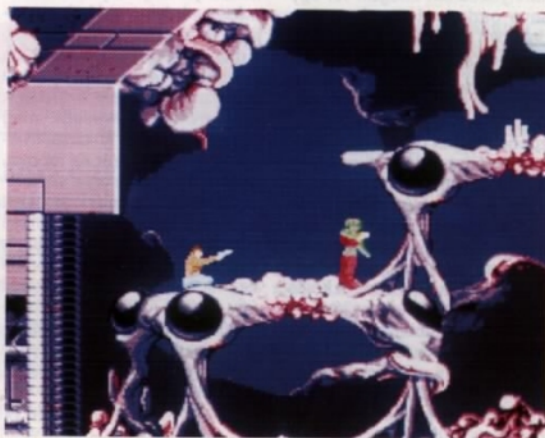
A második állásunk már komolyabb. Egy nagyon fon-

tos személyt (V.I.P.) kell elvezetnünk a város egy mutánsokkal megszállt területén, a 2. lezárt szakaszon (Restricted Area 2.), az Africa állomásnál. Fizetésünk 300 credit. Itt már újabb ellenségekkel, a lebegő gömbökkel is találkozhatunk, amelyekbe jónéhányat bele kell lőnünk ahhoz, hogy elpusztuljanak.

A harmadik küldetésben egy elszabadult robotot kell megtalálnunk, mielőtt a benne lévő ismeretlen származású vírus meg nem sokszorozza magát. Segítséggel egy fotót is kapunk a cyborg-ról. Fizetésünk 400 credit. Menjünk a bárba, és az ott italozgató emberrel beszéljünk. A tanácsa szerint vegyük útunkat az 1. lezárt szakaszhoz, és ott beszéljünk a rendőrral. A rendőr visszairányít minket a bárba, ahol ha balra elmegyünk, egy mutáns próbál megölni egy embert, amit természetesen akadályozunk meg. Beszéljünk a megmentett emberrel, majd menjünk vissza a rendőrhöz, aki már kevésbé barátságos. Nyírjuk ki, és vegyük el tőle a kulcsot, amely a bárból balra lévő, lefelé nyíló ajtót nyitja. Lent vé-



FOTÓ: AMIGA



gől megtaláljuk azt amit kerestünk.

Negyedik munkánk már igen kemény dió. New Washington energiaközpontjából egy droid jelentette, hogy a hátróbból az egyik fő PCB kártya meghibásodott. Feladatunk tehát: eljutni oda, és kicserélni a kártyát. 90 másodperc áll rendelkezésünkre, mielőtt a rendszer megsemmisíti önmagát. Az itt (a munkaügyi gépek alatt) található teleporttal a lehető legközelebb tudjuk teleportálni magunkat a computerhez. Fizetésünk: 500 credit.

Az ötödik küldetés természetesen a legnehezebb. A 3. lezárt zónát egy halom mutáns szállta meg, amely veszélyezteti a békés lakosságot. A feladatunk tehát: megtisztítani a terepet. Fizetés: 600 credit.

Ha mindennel végeztünk, most már meg tudjuk venni a hamis papirokat, s azzal be tudunk nevezni a Death Tower Show-ra.

A TV Show-hoz azt hiszem

nem kell különösebb magyarázat, hiszen egy a lényeg: életben maradni. A játékméletben tehát nincs semmi szokatlan: a megfelelő kapcsolókkal ajtókat kell kinyitni, s így nyolc szinten keresztül fel kell jutnunk a „Halál Torony” tetejére. Ha ez sikerül, megkapjuk a fődíjat, s azzal elutazhatunk a Földre.

A Földön először is, adjuk oda a papírjainkat a lent ülő embernek, aki ezután tovább enged minket. A következő helyszínen a piros ruhás őrt - attól függetlenül, hogy először nem támad meg minket - nyírjuk ki. A továbbiakban látszólag a játék egyik legnehezebb része következik, hiszen ebből egyszerre négyen-öten támadnak ránk. Azonban van két trükkje a dolognak. Az egyik: a piros ruhások ellen mindig használjuk a pajzsot. A másik: a villámlo gömbök elől guggoljunk le, s csak ezután foglalkozzunk velük, miután a többiekkel már végeztünk. A gömböket egyébként úgy lő-

hetjük szét, hogy ha elbukken-cézünk előlök, s gyorsan felállva, és megfordulva tüzelünk. Amikor elérünk a taxiállomásig, hívjunk egy taxit.

Ha megérkeztünk, a fölöttünk lévő robottal ne törődjünk, másszunk egészen föl majd jobbra. A következő helyszíneken csak két dologra hívnám fel a figyelmet: arra, hogy a lefele lógó karpókra is fel lehet, és fel is kell mászni, és hogy az üvegfalat pedig löjük szét, mivel így megkerülhetjük az ajtót. A második save oszlopnál ugorjunk rá a lelógó pallóra, ugyanis ezzel tudjuk kinyitni a titkos ajtót. Leerészkedve a játéka legidegtépőbb része következik. Ugyanis egy kemény akció rész után hősünk megkönnyebbülten lélegzik fel egy save oszlopot látva. Igen ám, de amint leesünk az oda vezető csapóajtón, egy újabb csapóajtó nyílik ki, s a save oszlop helyett egy robot előtt találjuk magunkat. A megoldás a következő: ne lépünk rá az első ajtóra, hanem éppen előtte guggoljunk le, és így bukfecezzünk rá. Ezzel a megoldással az alatta lévő ajtóra már nem lépünk rá. Itt kikapcsolhatjuk a lejjebb lévő sugarat, így lentől pedig megszerezhetjük a kulcsot. A kulcs a save oszloptól jobbra lévő ajtót nyitja. Tovább haladva majd egy sugar kezd el követni minket, ami elől gyorsan kell menekülnünk, mivel a pálya végi ajtó csak akkor nyílik ki, ha már szétlöttük az ott örökdő gömböt. Ha ez megvan, guruljunk át a szellőző csatornába.

A csatorna egyik rásánál az idegenek beszélgetését hallgatjuk ki. Az idegenek éppen azt tervezgetik, hogy hogyan fogják leigázni az emberiséget, amikor Conrad alatt meglazul a rács egyik csavarja, s pont az ellenség karmaiba zuhan. Szerencsére azonban nem ölik meg, csak börtönbe zárják.

A cellánkban, amikor jönnek értünk, a space-t hiába nyomogatjuk, ugyanis a fegyverünket elvették. Amilyen gyorsan csak tudunk, menjünk ki jobbra, s ott leesve megtalálhatjuk a pisztolyunkat. Amikor kinyírjuk az öröket, az egyik ott hagy egy kulcsot, amivel tovább tudunk



FOTÓ: AMIGA

menni jobbra, majd fel. Ismét másszunk fel, majd balra menjünk. Itt az egyik ór egy kulcsot, a másik pedig egy teleportot, és egy ahhoz való vevőkészüléket őriz. Természetesen szerezzük meg mindet. Keressük meg jobbra az ajtót, a kulccsal nyissuk ki, és löjük szét az ajtót. Dobjuk le a nyíláson a vevőkészülékünket, a teleportunkkal pedig teleportáljuk le magunkat. Balra továbbhaladva először találkozhatunk szemtől szembe az idegen harcosokkal. Ezeket úgy tudjuk likvidálni, ha pisztolyunkat előrántva, leguggolva, megvárjuk míg közel folynak hozzánk, ekkor odébb gurulunk, majd amikor felöltik alakjukat, akkor kell beléjük lőnünk. Mivel egy golyó nem elég nekik, ezért ezt néhányszor meg kell ismételnünk. Ennek a pályának a végénél egy nagy szerkezetet találhatunk. Ez szintén egy teleport, csak ez már egy komolyabb, bolygóközi teleport. Álljunk alá.

Az idegenek planétájára jutottunk. Egy halom idegen lényt szétlőve, a bolygó belseje felé haladva, egyszer csak találkozzunk egy emberrel, aki egy ajtó mögött áll. Az alul lévő ajtóba lövünk bele, s kapcsoljuk át mögötte a kapcsolót. Az ember előtt kinyílik az ajtó, de abban a pillanatban egy idegen jön be, és már nem tudjuk megakadályozni, hogy barátunkat megölje. Miután kinyírtuk a hivatlan látogatót, menjünk oda a haldokló

emberhez, aki utolsó erejéből egy atomtöltetet nyújt át nekünk. Balra továbbhaladva lehet hogy gondot fog okozni a harcoss, mivel túl kicsi a hely a bukfecezéshez. Ilyen esetekben csalogassuk oda ellenfelünket, ahol van elég tér, jelen esetben fel, a lift érzékölőhöz. Ezen a helyen találhatunk egy naplót is amibe olvassunk bele.

Mint kiderül, az imént meghalt ember naplójáról van szó, aki elsőnek fedezte fel az idegeneket az emberek között, ő fejlesztette ki a retina letapogatót is. Sikerült rájönnie, hogy az egész az ellenséges művelet egy mesteri agy irányítja, amely ennek a bolygónak a magvában található, és megközelíthetetlen. Azonban arra is rájött, hogy jelenleg a „mester” pihen, és egy segéd agy van működésben. Ha azt megtalálhatunk, talán eljuthatnánk a fő agyhoz is. Barátunknak már volt is egy terve: az atombombával láncreakciót indítani be, majd egy űrhajóval elmenekülni.

Haladjunk tovább, le, és ismét le. Jobbra a szakadék fölé kapaszkodjunk fel, az így feljövő liften pedig ereszkedjünk le. Itt végre már kimenthetjük az állást. Innen balra keressük meg a kulcsot, amelyet majd fent, jobbra tudunk használni.

Miután kinyitottuk az ajtót először is másszunk fel és jussunk el egészen a következő liftig. Mielőtt felmennénk, tegyük le a teleportunk vevőjét. Fent

küldjük vissza a liftet, így nem lő ránk a laser. Menjünk balra a kapcsolóhoz, amit egy újabb zöld fickó őriz. Kapcsoljuk át. Ezzel kinyitottuk az előző lift környéki ajtókat. A teleportunk segítségével vissza tudunk jutni, s így folytathatjuk utunkat. Nyírjuk ki az öröket, és vegyük fel a kulcsot. Nyissuk ki a felfelé vezető ajtót, és irány: fel. Később, amikor a lefele vezető réshez érünk, ismét a teleportunkat kell használnunk, hogy lejussunk. Leérve egy nagy gömbben megpillanthatjuk a segéd agyat, amelyre akkor kell tüzelni, amikor épp nincs előtte a burka. Ha szétloccsantottuk, a már szokásos módszerrel jussunk le.

Fussunk egészen a pálya bal széléig, ahol végre nyitva áll az ajtó. Lgyekezünk az újabb lifttel le, majd jobbra. Eljutottunk hát a naplóban említett mesteri agyhoz. Az agyat felváltva, balról és jobbról tüzelve lehet megsemmisíteni. Tovább, jobbra haladva majd találunk egy kis robbanó szerkezetet, amit vegyünk fel. Az ekkor megjelenő fazontól vegyük el a kulcsot, amely az itt található ajtót nyitja. Menjünk tovább és jussunk el a két sugárig. Ezen szintén a teleportunkkal keljünk át. Itt, a föl mellett, ahol a gép szövegelni kezd, rakjuk le az atomtöltetünket, és eresszük le a kapcsolóval. Ezzel a folyamat beindult, s nekünk is csak 80 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy eljussunk a pálya jobb szélén lévő hangárhoz, ahol már csak fel kell lifteznünk az űrhajóba. A remek kis end-sequenceben végül távolról láthatjuk munkánk gyümölcsét: amint a bolygó felrobban, s nekünk pedig sikerül elmenekülni. THE END

Ja, és még valami. Az elmaradtatlan pályakódok: TOI, ZAPP, LYNX, SCSII, GARY, PONT.

V.Z.

AMIGA

GRAFIKA 100

ZENE 95

JÁTSZHATÓSÁG

98

Összesen

99

TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható fantasy szerepjáték

A TF az első levélben játszható játék Magyarországon. Egyszerre maximum ezer kalandozó barangolhatja be a több mint 30.000 helyszínből álló félszigetet, szörnyek, egzotikus növények, félelmetes varázslatok, különös tárgyak százaival találkozhat. Küldetések, kincsekkel és csapdákkal teli labirintusok, jó és gonosz istenek által irányított vallásháborúk várják az elszánt kalandozókat. A játék egyszerűen és kényelmesen játszható, mindenki számára hozzáférhető. Minden fordulóban több oldalas, lényemyomatával készített, térképekkel illusztrált levelet kapsz legutóbbi kalandjaidról.

Kérj ingyenes szabálykönyvet és jelentkezési lapot! Címünk

JÁTÉK LEVÉLLEN
1680 BUDAPEST
PF. 134.

Hogy a lényegre térjek a DoS az eddigi legkomplexebb kalandjáték, amivel eddig találkoztam. Az elején nem hiányzik a karaktergenerálás, de ez mélyen szakít az eddigi hagyományokkal: emberünk tulajdonságai és ismeretei nagyon is realistikusak, való világunkban is természetesen, elképzelhető! Ilyen például az arabok öltözködésében való jártasság, az egyiptomi istenek ismerete, a nekromancia űzése. Miután megterveztek egyéniségünket, elkezdhetjük a „játékot”, azaz inkább egy scenariót, amiben a



lész; Streetwise: „utcai bölcsesség” (szerencsejátékok, család, stb. ismerete).

5) Mystic: – Seal of Solomon: Salamon pecsétje; Corrupt Knowledge: rontás; Formula of Borellus: a kézzel, rámutatással rontás; Powder of Ghazi: Ghazi porával való rontás; Clairvoyance: ?

6) Sleuth: – Criminology: kriminológia; Toxikology: mérregtan; Savoire Faire: felismerés, azonosítás (szivar, italok); Deduction: következtetés.

Ha megvagyunk a karaktergenerálással, s minden manát

DAUGHTER of SERPENTS

sztori kibontakozása attól függ, milyen képzettségünk vannak, mihez értünk a leginkább. Ennek köszönhetően kétszer egyformán végigjátszani szinte soha nem lehet. A történet nem valami fantáziadús: a játék célja a „kigyó lányának” elpusztítása, a varázstekercs megsemmisítése, amire az archeológusok bukkantak ásatásaik során, s egyik gonosz isten visszaszerelte a múzeum igazgatójától. Szóval a sztori nem nagy, de ha azt vesszük, hogy hány úton juthatunk el a játék végéig, megértjük a program méretét. Hogy valamit a külsőről is mondjak: nagy- és kislebontású képek kavalkádjá, óriási animáció (minden helyszínen más-más embereket, járműveket, s egyebeket látunk, szinte minden órában – és ezek mindig animáltak), klassz hatások. A zene kicsit unalmas, de illik a játék hangulatához. Fontos: a játék csak a c. daughter könyvtárból hajlandó indulni!

Lássuk a játék első részét, a karaktergenerálást. Ezt a menüt úgy érhetjük el, ha a run.com filet indítjuk. Három pont közül választhatunk: 1) Create Character: karakter generálás; 2) Select Character: már meglévő karakter betöltése; 3) Quit: kilépés

1) Ha ezt a menüpontot választjuk, először is kiválasztjuk nemünket, majd ki kell tölteni az adatlapunkat: mikor születtünk (hó; nap), hány évesek vagyunk (25-65), mi a képzettségünk, titulusunk (Mr, Dr, Professor, Lord; Miss, Mrs, Lady, Professor, Dr.), majd a vezeték- és keresztnévünket. Ezután választjuk ki személyiségünket (Reassess): azaz, hogy milyen típusúak vagyunk, mennyire vagyunk kalandozók, mennyire szeretjük a mágiát, hiszünk-e a túlvilági erőknél, stb. Elkezdem

ilyen még nem volt...

Első ránézésre a DoS egy igen tetszetős kalandjáték, klassz környezetben (ha Egyiptom, már nem lehet rossz!), de ez csak az első benyomás. Ha jobban belemélyedünk, rájövünk, hogy egy teljesen új stílussal állunk szemben (ha egyáltalán annak lehet nevezni): vesz egy kicsit a kalandból, egy kicsit a szerepjátékokból, s összevegyíti...

leírogatni és fordítgatni őket, de rengeteg a variáció, próbálja ki mindenki maga. Egyébként a program is tesz arra megjegyzést, mennyire illik hozzánk ez a tulajdonság, mennyire lesz nehéz dolgunk a kalandban. Miután eldöntöttük, válasszuk a concour pontot, s máris a generálás mammutrészével találjuk magunkat szemben. Hat fő tulajdonság létezik: az alattuk lévő csík hossza jelöli, mennyire vagyunk alkalmasak az illető tulajdonság elsajátítására. Érdekes azt a képességet választani főfoglalkozásnak, ami alatt a leghosszabb a manna csíkja. Lássuk mik is ezek: 1) Utazó; 2) Egyiptológus; 3) Okkultista; 4) Magánnyomozó; 5) Mágus; 6) Megfigyelő. Ha kiválasztottuk fő profilunkat, osszuk szét az újabb

adag manát úgy, ahogy nekünk tetszik. (a főprofilunk fogja meghatározni döntő mértékben a kaland alakulását). Nézzük sorban a tulajdonságokat:

1) Traveller: – Arabic Myths: arab mítoszok; Haggle: alkudozás; Local Customs: helyi viselkedés; Speak Arabic: arab beszéd.

2) Egyiptológus: – Hieroglyphics: Hieroglifák; Archeology: Archeológia; The Ptolemy: Egyiptomi emlékek; Egyptian Myths: Egyiptomi mítoszok; Papyrology: papiruszok.

3) Occultist: – Alchemy: alkimia; Astrology: asztrológia; Demonology: démonológia; Necromancy: feketemágia.

4) Private Eye: – Police procedure: rendőrségi felderítés; Forensic Pathology: törvényszéki kórtan; Observation: megfigye-

elosztottunk, választhatunk, hogy óhajjuk-e kimenteni, vagy felejtsük el ezt a karaktert (condition...: kimenteni). Ha kimentjük, egy nyolcbetűs névvel lássuk el, majd ismét a főmenüben találjuk magunkat.

2) A főmenüben a Select Character-el egy kimentett embert tölthetünk be, nevét egy fiókból kiválasztva. Ha választottunk, a főmenü pontjai megváltoznak: 1) Examine character skills: a karakter tulajdonságainak áttekintése;

2) A kaland indítása; 3) Return to main menu: vissza a főmenübe.

Ennyi elég is a generálásról, nézzük inkább mit is rejt magában a program: előre bejelenem, hogy a játék iszonyatos mennyiségű szöveget tartalmaz, erre mindenki készüljön fel, s igazán élvezni csak a jó angolosok fogják – persze a nem éppen nyelvzszeniknek is megéri a fáradságot, legfeljebb fekszenek az egérgombon, s így végig tudnak vergődni rajta, hisz a duma nagy része az istenekről, szokásokról, filozófiákról szól. Az irányítás egy kicsit túl van bonyolítva: lássuk először a képernyőt. Mindig egy teljes képernyős képet látunk, rajta ankh alakú kurzorunk, amit ha kijárat felé mozgatunk lábbá alakul, így tudunk járkalni. Ha élő személyre mozgatjuk, egy kis kérdőjellel változik, így beszélgetni tudunk. Ha valami tárgy van a kezünkben, azt a képernyő bal alsó sarkába mozgatva meg tudjuk vizsgálni (ha levél, el tudjuk olvasni, ha a lap széléhez mozgunk, lapozni tudunk), illetve ha használni is kell valamire, akkor a kurzort rámozgatva egy kulcsot láthatunk, így aktivizálhatjuk a tárgyunkat. A jobb alsó sarokban a kurzorunk egy papírlappá változik ezt választva inventorynk-

ba léphetünk be, a jobb gombbal letehetünk-felvehetünk tárgyakat, a kurzort a képernyő tetejére mozgatva pedig kiléphetünk. Itt található a térképünk is, ami mindig velünk van; a kézikönyvünk, amiben hihetetlen mennyiségű szöveg van az egyiptomi dolgokról, aki elővassa garantálom, hogy betéve fogja ismerni az egyiptomi mitológiát, isteneket, szokásokat, stb. A többieknek innen csak az Esstial... menü érdekes, ugyanis itt lehet menteni/tölteni, változtatni, hogy milyen gyorsan teljen az idő, illetve kilépni. Harmadik állandó cuccunk a naplónk, amibe folyamatosan jegyezzük le, mi történt velünk (mármint a gép jegyzi). Az irányításról nagyjából ez a lényeg, mindenesetre elég nehéz beleszokni.

S végezetül itt egy példajáték a sok-sok szcenárió közül, amit egy okkultistával követtem el, aki Lord volt, 28 éves, személyisége erősen kalandvágyó (You have strong sense of adventure...unworldy), a nekromanciához maximálisan értett, a démonológiában a csík a narancssárga mező felénél volt, az alkímiában pedig már sárga is volt a manna csíkja. Miután Alexandriába érkeztünk, a Hotel Savoy-ban a recepcióstól egy levelet kapunk, amit Elyts írt nekünk. Kérdezzük meg Emilt (a recepcióst), hol találjuk meg Elyts-t, mire bejelöli a térképünkön. Keressük fel, mire egy találkát kér holnap estére, nálunk a Savoy bárjában. Menjünk a hotelbe, irány a szobánk, click az ágyunkon, s máris itt a második nap. Irány a bár, s kattintsunk a faliorára, mire a program megkérdi, óhajtunk-e vární 6-ig (a szöveg kérdése pirossal van szedve, az ankh hurkával kell a piros szövegre clickelni, ez jelenti azt, hogy rendben, jóváhagyunk egy ötletet. Ez máskor is így lesz a játék folyamán például Yes-No kérdésekben így tudunk dönteni, vagy egyes beszéd témákat jobban kimeríteni). Hatkor megjelenik Elyts, s van valami csomag nála. Ovatlanul megmutatja nekünk a benne lévő szobrot, amit épp meglát Cameron felügyelő, s elkobozza, minket pedig beinvitál a múzeumba a szobrocska társaságában. Itt most szót fog ejteni majdnem minden egyiptomi istenről, mágiáról; majd a felügyelőt elhívják, s mi kettesben maradunk a múzeum igazgatójával... S megtörténik a csoda: a lámpa elkezd villózni, majd valami fényesség jön be a múzeum egyik terméből. Odamegyünk az igazgatóval; That, az egyiptomi gonosz isten... az igazgatót szobrostul, scrollostul



FOTÓ: PC



elviszi, mi pedig három hónap amnéza után egy ásatásnál kerülünk ismét elő... Nézzünk el a Savoyba, beszéljünk Emillel, aki majd leesik a lábáról csodálkozásában, s hívja is értünk a rendőrfőnököt. Miután eltűnt a rendőr nézzünk el a Cafe-ba, ahol a tulaj azt mondja, Elyts nincs ott. Térjünk vissza a Savoyba, ahol egy levél fogad az illető hölgytől: 9-kor szeretne velünk találkozni. Úljünk be a bárba, s várakozzunk addig az időpontig. (9-kor a Cafe-ban az árus elvezet egy titkos ajtó mögötti szobába, ahol Elyts vár ránk. Egy ásatásról beszél, ahonnan érdekes helyre vezet az út: másnap ide megyünk (irány a hálószoba). Másnap keressük fel a hölgyet, majd az ásatásnál a „come in”-re clickeljünk a szövegben, s a kriptában egésszel el a porokat olyan sorrendben, ahogy Elyts mondja. A megjelenő szellemtől igencsak inunkba száll a bátorság, Elyts el is rohan. Következő színhely egy raktár, ahol egy hullát találtak, valószínűleg egy kultikus gyilkosság áldozatát. Olvassunk bele az asztalon található dossziéba, majd nyissuk ki az

ajtót, s menjünk le a pincébe. Ott vizsgáljunk meg mindent (szem ikon), majd vegyük fel a földről a kötelet, emeljük fel a kölapot, kössük a kötelet az oszlopra, s ereszkedjünk le. Lent egy egyiptomi katakombába jutunk. A harmadik helyiségben Abdul, a kísérőnk előremegy, s mi csak a hulláját találjuk. Ha a nő ránk kiált, hogy hagyjuk el a helyiséget, fogadjunk szót, s bújjunk vissza a kis beugrón. A beugrón egyébként a két korbó alatt megtaláljuk egy korszak Ghazi porát (adjuk oda a nőnek, azonosítja, majd visszadja), és egy kis időzőpárt, amivel Ghazit tudjuk megidézni. Click a képernyő bal alsó sarkába, s itt töltsük meg a pipát porral. Menjünk el oda, ahol Abdul hullája hever, s miután beszélgettünk a nővel, adjuk oda neki a pipát, s megidézzük így Ghazit. Beszéljünk Elytshez, majd miután elkeveredtünk egy új helyszínrre, ahonnan az oltárt is látjuk, emeljük fel a ruhákat, vegyük ki alóla a szemet és a könyvet, s az utóbbit adjuk át a hölgynek. Miután visszakeveredtünk oda, ahol Abdul hullája hever, s az ajtó felett egy naple-

mez van, rakjuk le a szemet a földre, clickeljünk rá, mire visszaemlékezünk, mit is írtak róla az előző könyvben. Vegyük fel ismét a szemet, s clickeljünk vele a solar-diskre... A beszélgetésben click a piros szövegen, majd amikor előjön Ghazi, beszéljünk a nővel, majd click ismét a piros szót. Miután Ghazi eltűnt, s megígérte, segít elpusztítani a kígyó lányát, nyomoljunk előre, egészen az oltárig, ahol kinyílt a szellemajtó. Menjünk be rajta, s Alexandria egy ismeretlen részében találjuk magunkat. Menjünk be, egyenesen a kígyó lánya elé, s válasszuk az alsó döntést, azaz, hogy megsemmisítettük a scrollojt, hisz abban rejlik az ereje. Miután kimentünk, Elyts kérésére fűjük meg a pipát, mire Ghazi előtűnik, s teljesíti kívánságunkat. Miután a scroll elégett, a padló megelevenedik. Rohanás kifelé, s a szellemkapu másik felén zárjuk el magunkat az idegen világtól az arany-szobor segítségével.

Gyanítom, elég zavarosnak tűnhet így a játékmenet. Be kell vallanom, hogy az irányítás nekem sem megy valami jól, de mindenképpen megéri legalább egyszer végigvinni az animációk miatt... Kétségtelenül „van benne valami”, s ki tudja, talán lesznek akik meg is találják...

.G.

PC		
GRAFIKA	96	Összesen
ZENE	80	
JÁTSZHATÓSÁG	80	86

E lőször kis falunkban Yolk Folk-ban kell rendet teremtenünk (a házakba is bemehetünk), utána el kell hajóznunk távoli szigetekre, és a víz alatti barlangokból elő kell hoznunk Zeffar kincseit. Ha pedig már ezzel is végeztünk, helyükre kell tennünk ezeket a kincseket, hogy megszabadítsuk Yolk Folk-ot a gonosz átoktól.

1. szint

Keressük meg a súlyt (1), és helyezzük a lift nyomógombjára. Ugyanezt a műveletet végezzük el a másik liftnél is (12). A felhőre ugorva vegyük magunkhoz az aranypénzt (2), amit az alatta lévő kútba rögtön bele is hajíthatunk. Adjuk Denzilnek a csavarhúzó (13), aki kicseréli egy csavar kulcsra (7). Az ostort (5) akasszuk a felső ágra, és másszunk át rajta. Az előbb szerzett számmal javítsuk meg a generátort. A Dylannál kapott újságpapírral (16) szaladjunk gyorsan Grand Dizzyhez. Sajnos itt van egy kis baj. Az öreg nem tud olvasni szemüveg nélkül. A szükséges tárgyat ismét Denziltől tudjuk beszerezni (18). Ha nálunk van az összes cse-resznye, irány Dora konyhája, ahol jutalmunk egy sütemény (9).

A fák alatt üldögélő ismerős elefántot, CJ-t kínáljuk meg vele. Már nálunk is van az esernyője (10), amivel átsétálhatunk a vízesés alatt. Az itt talált gyémántot is szórjuk be a kútba, majd beszélgetünk el Grand Dizzyvel. Az ő útmutatása alapján induljunk el a kincs nyomában.

2. szint (kód: 1969)

A haleledelt (3) tegyük le a víznél a két korlát közé, mire a hal elindul és így át-

Alig pár hónapot kellett csak várniuk a Spellbound Dizzy után, és máris itt a következő rész. Az eddigiekkel ellentétben ez már némi újítást is tartalmaz. Négy egymáshoz kapcsolódó szintből áll, melyeken különböző kisebb feladatokat kell megoldanunk.

ZEFFAR KINCSEI

juthatunk a hajóra. A deszkát (14), a ragasztószalagot (7) és a fűrész (11) használjuk a hajó alsó részében, a vízszivárgásnál. Ha ezt megjavítottuk akkor foltozzuk be a vitorlát is. Ehhez egy ollóra (12) (vitorla levágásához), egy foltra (13), türe és cernára (16) van szükség. A kapitány melletti rúdra tegyük fel az enyvet (2) és a kék micsoda (9) segítségével a kormánykereket (10). Dozytól kérjük el a zászlót (17), amit helyezzünk fel az árbóc tetejére. Jutalmul Black Heart kapitánytól átvehetjük a jelvényt (18), amivel Freddyt örvendeztet-hetjük meg. A tőle kapott teleszkópot (19) és a térképet (20) zsebre vágva másszunk vissza a hajóra. A térkép ter-

mészetesen a kapitánynak tesz jó szolgálatot, hagyjuk is nála. Mi pedig a teleszkóppal nézzünk körbe az árbócosárból, merre is találhatjuk a régóta keresett szigetet.

3. szint (kód: 2000)

Másszunk fel a fára a békalábakért (3), majd a lámpa (1) és az oxigénpalack (5) társaságában hagyjuk el a szárazföldet. A víz alatti barlangban bontsuk ki a falat az emberke mellett a csákány (7) használatával, és csodáljuk meg a kincseket (10) (11) (12). Kerítsük elő az olajoskannát (8) és induljunk el a fenti cső felé. Ezt a csákkánnyal lyukaszuk ki, majd töltjük tele a kannát. Álljunk rá vele a lift felső nyomó-

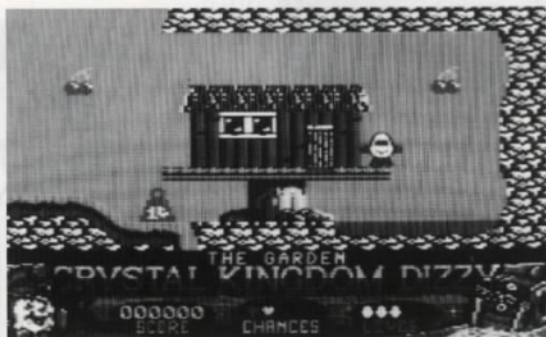


gombjára. Most már beindíthatjuk a szerkezetet. Lent ültessük az embert a liftbe, adjuk a kezébe a kincseket, és indítsuk el felfelé. Vigyük fel a tűt (13), és kérjük el a most már fent várakozó illetőtől a ragasztókészletet (14). A víz mellett heverő lyukas gumicsónaknál vehetjük hasznát. Ha megragasztottuk, fújjuk is fel az oxigénpalackkal. Hordjunk telet kincsekkel, üljünk bele és már csak egy dolog van hátra. Szúrjuk bele a tűt...

4. szint (kód:2010)

A kőfálnál őrködő emberkék vigyük el a kristályt (5). A nagy falnál tegyük le sorban értékeinket (1), (2), (3), és így átjutunk a túlsó oldalra. A sót (7) szórjuk a jégbe zárt koronára (9). A jégtömböt (11) dobjuk a vízbe, hogy felemelkedjen a vízszint, ugyanis csak így érhetjük el a kelyhet (6). Ha minden kincset újra összeszedtünk induljunk el az öregemberhez. Ő őrzi a szent helyet, ahova sorba le kell tennünk értékes tárgyainkat. Ha eltaláljuk a helyes sorrendet, megmentjük Yolk Folk-ot az átoktól, ráadásul nevünk örökké fennmarad, s minden 'tojás' hősként fog emlékezni ránk...

FOTÓ: C-64



P.P.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

1. szint

- HEAVY WEIGHT-súly
- GOLD COIN-aranypénz
- DAISY
- kapcsoló
- WHIP-ostor
- GRAND DIZZY háza
- DENZIL háza, SPANNER-csavarkulcs
- kapcsoló
- DORA konyhája, FAIRY CAKE-sütemény
- CJ ELEFANT, UMBRELLA-esernyő
- generátor, ház
- HEAVY WEIGHT-súly
- SCREWDRIVER-csavarhúzó
- élet
- faág (ostort rátekerni)
- DYLAN háza, NEWSPAPER-újság
- DIAMOND-gyémánt
- PAIR OF GLASSES-szemüveg

2. szint

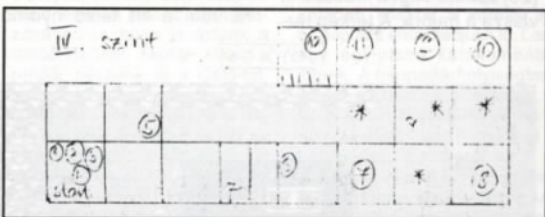
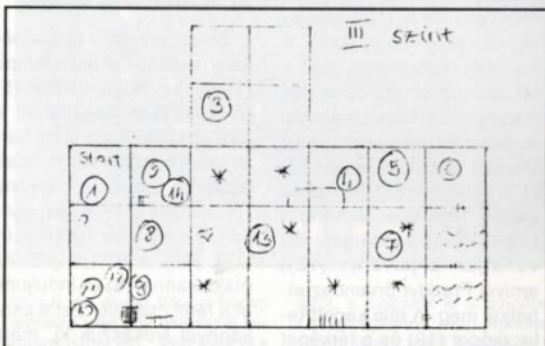
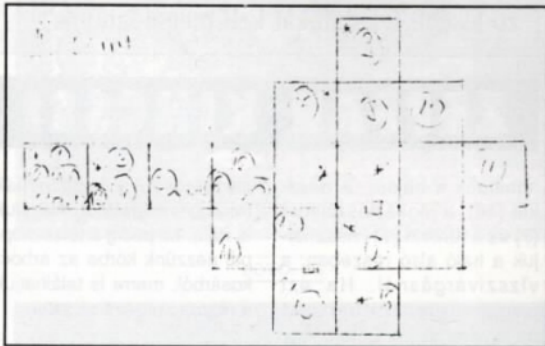
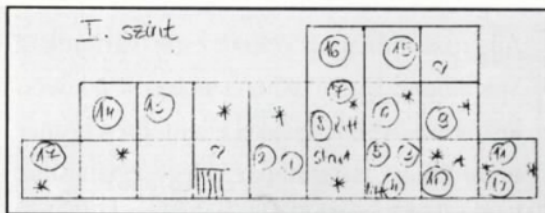
- DOZY
- SUPER GLUE-enyv
- FISCH FOOD-haleledel
- FREDDY
- hal
- kapitány
- STICKY TAPE-ragasztószalag
- vitorla
- BLU TAK-?
- STEERING WHEEL-kormánykerék
- SAW-tűrés
- SCISSORS-olló
- PATCH-folt
- PLANK OF WOOD-deszka
- szivárgás
- NEEDLE AND THREAD-tű és cérna
- SHIP FLAG-zászló
- BLUE PETER BADGE-jelvény
- TELESCOPE-teleszkóp
- MAP-terkép

3. szint

- TORCH-lámpa
- nyomógomb
- FLIPPERS-békalábak
- olajcső
- OXYGEN TANK-oxigénpalack
- gumicsónak
- PICK AXE-csákány
- OIL CAN-olajskanna
- ember, nyomógomb
- WOODEN CHALICE-kehely
- CROWN OF ZEFFAR-korona
- SWORD OF JUSTICE-kard
- PIN-tű
- PUNCTURE KIT-gumiragasztó készlet

4. szint

- WOODEN CHALICE
- CROWN OF ZEFFAR
- SWORD OF JUSTICE
- emberke, kőfal
- CRYSTAL-kristály
- WOODEN CHALICE
- SALT-só
- PARACHUTE-ejtőernyő
- CROWN OF ZEFFAR
- SWORD OF JUSTICE
- ICE BLOCK-jéglömb
- őregember, szent hely



**Egy hely, ahol játszhatsz
és kölcsönözhetsz!**

- ☛ Super Nintendo
- ☛ Nintendo
- ☛ Game Boy
- ☛ Sega Megadrive
- ☛ Game Gear

**576KByte
SHOP**

TOP LISTA

1993 Február

AMIGA

- FLASHBACK
- STREET FIGHTER II
- AWBB HARRIER
- HISTORY LINE
- DARK SEED
- WAXWORKS
- NICK FALDO'S GOLF
- JOE AND MAC CAVEMAN NINJA
- DRAGONS LAIR III
- A-TRAIN

C-64

- UGHI
- WWF II
- INDIANA JONES IV
- FIRST SAMURAI
- STREET FIGHTER II
- COOL WORLD
- LETHAL WEAPON
- DALEK ATTACK
- I PLAY 3D TENNIS
- CRYSTAL KINGDOM DIZZY

PC

- F-15 III
- HARRIER JUMP JET
- TASK FORCE
- COMANCHE
- DUNE II
- LASER SQUAD
- ALONE IN THE DARK
- BATMAN RETURNS
- DAUGHTER OF SERPENTS
- CAR AND DRIVER

GAMEBOY

- TINY TOONS
- SUPER MARIO LAND 2
- PRINCE OF PERSIA
- DR. FRANKEN
- NEMESIS II

SNES

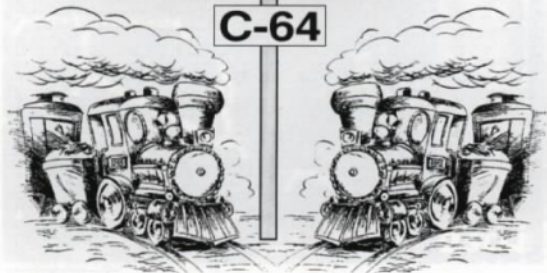
- STREET FIGHTER II
- DESERT STRIKE
- NHLP HOCKEY '93
- WINGS II
- FINAL FIGHT

SEGA MEGADRIVE

- NHLPA HOCKEY '93
- SONIC II
- ROAD RASH II
- GREEN DOG
- LOTUS ESPRIT

ÉRKEZÉSI OLDAL

C-64



Az év végi, év eleji hajrá jót tett a nagy cégeknek, mivel kicsit megvárták magukat és elég szép mennyiségű játékot dobtak piacra C64-re is. A legjobbakat külön is célba vettük – a Street Fighter II-ről és az Indiana Jones IV-ről külön cikkben olvashattok –, de még így is maradt egy sport, egy logikai és egy érkezési oldalra való.

Elsőnek egy bombahír. Boltokba került a **Vivid Image** régóta várt epozsa, a **First Samurai**. Több hónapot kellett rá várni, de elnézve a játékot, nem volt hiábavaló a várakozás. A 3 bazi-nagy labirintusból álló mászkálós game szemetgyönyörködtető grafikával, finoman kidolgozott animációval és hosszú játékmennel várja a rajongókat. Minden egyes szinten közel harminc rejtett

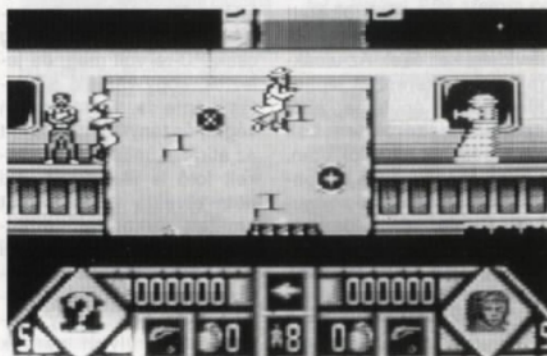
ládácskát kell megkeresni, amelyek energianövelő tablettákat, fegyvereket és puzzle-darabkákat rejtnek. Az ellenfelek is szorgalmasan felbukkannak a képernyőn, szinte alig lehet megmozdulni, hogy egy rusnya dög ránk ne akaszkodna. Bevallom, az én hátamon is szotyogott a verejték, miközben nyomultam előre. Ennek eredménye a 3 levelcode: PMLZXQ, MJRTIZ, NSVGZB.

Nem kevésbé híres anyag jött ki az év elején az **Ocean** gondozásában, akik a híres filmek „megprogramosítói”. Mostani játékuk apropója a magyar moziban is kasszasikert aratott **Lethal Weapon** sorozat harmadik epizódja volt, de maga a játék a film mindhárom részéből táplálkozik. Tipikus Ocean-

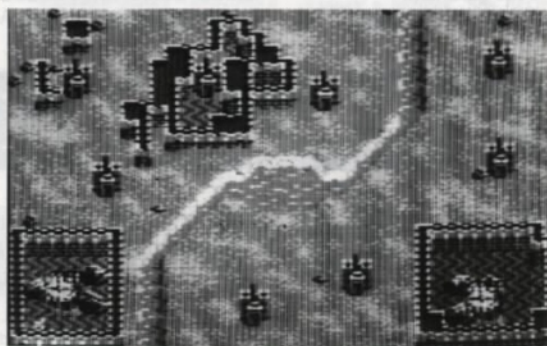
féle platform játék, rengeteg mászkálással, gyűjtögetéssel és lövöldözéssel. Banditák, szakállas terroristák és hatlövétű békaemberek rontják a levegőt mindenhol, viszont kulcsok, pisztolytáruk és villogó energiaszivek megédesítik életünk. A cél, hogy az ajtókkal, átjárókkal teletűzdelt folyosókon futkározva megeljük az EXIT feliratú kijáratot. Ezt persze nemcsak keserves munka megtalálni, hanem fokozott tűzerő is védi. Ocean-éknál gondoskodtak tehát róla,

hogy ne dobjunk sutba néhány perc után a játékot. Hosszú, néha unalmas fájló játékmennet komponáltak az anyaghoz, ezt viszont ide illesztő jópofa grafikával és dills hangokkal egészítették ki.

Elég jól sikerült konverzió született az **Admiral Software** jóvoltából, **Dalek Attack** címmel, ami a szintén mostanában megjelent Amiga változat átírata. A világ nagyvárosaiban bolyongva kell a földet megszállva tartó idegen lények fogságából kiszabadítani néhány fontos



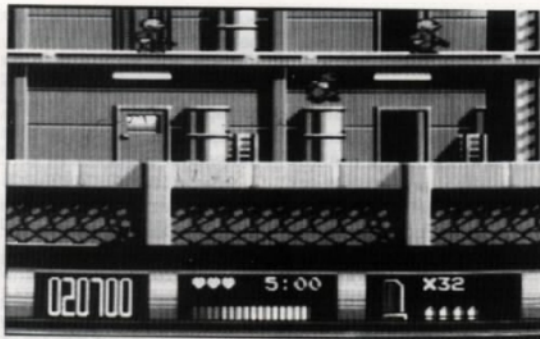
DALEK ATTACK



RAMPART

FIRST SAMURAI



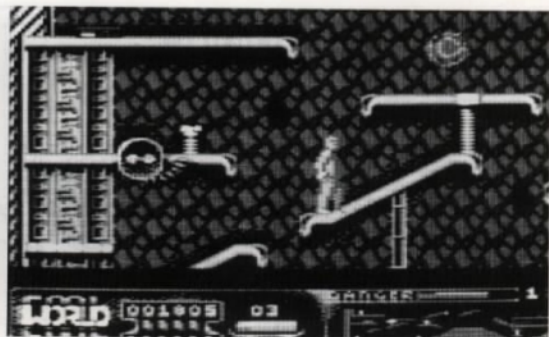


LETHAL WEAPON

személyiséget. Persze ezt a támadók nem nézik öbötetett kézzel, úgyhogy kíméletlenül likvidálni kell őket. Az utcák-ról ajtókon keresztül léphetünk be az épületbe, ahol szobarendszerekben kell keresgelnünk a túlélés után. Egyes szobákban a plafonról extra fegyverek és bónuszok lógnak, amit előszere-ttel gyűjtögsünk. Két játékos is játszhatja, figuráik között a space billentyűvel válthatunk. Rengeteget kell ugrálnunk és lövöldöznünk, úgyhogy a félórás kikapcsolás garantált.

A lelkes 576-rajongók már

olvashattak egy rövid bemutatót a Rampart-ról egy korábbi számban. Akkor még csak PC-re volt meg, de jeleztük, hogy várható a 8 bites gépre is. Most itt van végre, és tényleg állati jó lett az átírat is, mint azt a mellékelt fotó is illusztrálja. Aki nem olvasta volna a fent említett cikket (ejnye-bejnye), annak egy nyúlfarknyi infó: a nehezen meghatározható stílusban íródott játékban az a cél, hogy báskyakkal körülvett várunk ágyúival az ellenfél várálait szétromboljuk. Erre persze ő is ellencsapással válaszol. A



COOL WORLD

csata végén a foghíjas várfa-lainkat adott idő alatt tetris-elemekből újra kell építenünk, és ha időnk engedi, akár új várat is körbekeríthetünk. Ha nem sikerül, még egy próbál-kozást enged a gép, de ismételt sikertelenség esetén elve-sztjük a játékot. A felsőbb szinteken ellenfélként hajók-ka is meg kell küzdenünk. Ha ketten játszunk, örült jól lehet szórakozni a másik bénasá-gán. A számítógép-ellenfél vi-szont öreg harcos, piszkosul jól küzd. Mindent egybevetve: a Rampart megérdemli a „92 legeredetibb játéka” titulus.

Aki még nem hallott volna

róla: megjelent a Kim Basin-gerről mintázott rajzfilmfigu-ra főszereplésével forgatott film, a Cool World C64-es számítógépes változata is. A játék tényleg nagyon szép, de annyira értelmetlen, hogy csak belebolondulni lehet. A körülöttünk futkosó apró fi-gurákra rálóve azok tintapa-cává válnak. Ezeket a göm-böcskéket kell a töltőtollunk-ba befogni és... Innentől to-tál homály a játék. Aki szereti a rejtélyeket, az bele fog esni. Én inkább maradok az egyértelmű anyagoknál.

Zolee

AV8B HARRIER ASSAULT

A British Aerospace Harrier volt a világ első hadrendbe állított függőleges vagy rövid fel- és leszálló távolságú (V/STOL) repülőgép a világon. A Harriert kifejezetten a földi csapa-tok támogatására tervezték.

Az elvi elgondolás a brit Haw-ker cégnél született meg 1957-ben. A Bristol Siddeley pedig a hozzávaló hajtóművel fejlesztette ki. Az elgondolás az volt, hogy a sűrített levegőt, majd a magas hőmérsékletű gázt négy forgatható fúvócsövön keresztül vezessék ki. A négy fúvócső pedig a függő-leges és a hátsó vízszintes között legyen bármilyen szögre állítható. Az első prototípus 1960 őszén emelkedett a levegőbe. Az elne-vezése Harrier GR. Mk1 lett. Egy évre rá került sor a vízszintesből függőleges, illetve a függőleges-ből vízszintes repülési üzemmód-ra való áttérés kipróbálására. Ez teszi a Harriert különleges kon-strukciójá. A pilóta függőleges fel-szálláskor fokozatosan elfordítja a négy fúvócsövet alsó helyzet-be, és növeli a teljesítményt. Ami-kor a repülőgépe elemelkedik a kifutópályáról, a pilóta lassan hát-

Hő emberek, ez aztán a játék! Egy vérbeil-stratégiai torta, tetején a szimulációhabbai. Nézzük először a habot, úgyis az van felül.

só helyzetbe állítja a fúvócsöve-ket, és a repülőgép előre kezd mozogni.

Amikor a vízszintes sebesség elegendő, a pilóta teljesen hátsó helyzetbe állítja a fúvócsöveket, és ezzel befejeződik az áttérés a vízszintes repülésre. Leszállásnál a folyamat fordított. A fúvócsövek a függőlegestől kismértékben előre is forgathatók, ekkor a tole-erő-vektor valamelyest előre mu-tat. A gép ekkor a szárnyvégi haj-tóművekkel egyensúlyozva, hát-rafele repül. Ezt a lehetőséget le-het kihasználni rakétaindításra fix helyzetből, valamint helikopterek lelovására.

A típusból többek között az USA légierője is vásárolt, és AV8A jelzéssel repül. 1975-ben a Mc-Donnell Douglas szerződést kötött a British Aerospace-szel egy na-gyobb teljesítményű Harrier kifej-lesztésére. A megnövelt új szárny-csaknem megkészszerzte a gép

hatótávolságát és hasznos terhe-lését. A szárnya új, nagyobb fe-lülőt fékszárnnyal szereltek, me-gerősítették a futóművet, újrate-vezték a hajtómű szívótorkokat, nagyobb teljesítményű Rolls-Royce turboventillátoros hajtómű-veket alkalmaztak.

Az új gép az AV8B Harrier II jelölést kapta.

Fontosabb billentyűk:

- 1-0 – toléerő
- SHIFT 1-0 – fúvócsövek állítá-sa
- E – hajtómű
- W – fék
- B – kerékfék
- G – futómű
- C – dipól fólia
- F – termék gömb
- V – külső nézet
- X – időgyorsítás
- [] – a két monitor üzemmódjai-nak állítása

N – a Hydra nem irányított ra-kéták 1-2-4-8 darabos sorozata

<> – oldalkormányok

ESC – menübe lépés

Alt-X – küldetésből kilépés az irányítóközpontba

Ha már itt vagyunk, nézzük meg a program többi részét is.

Parancsnoki állás:

EXIT – kilépés a közlekedő fo-lyosóra

digitális óra – pause

bal monitor – légi egység tá-tusok

(hány gépünk aktív /harri-er+helikopter/

hány ellenséges Hercules

hány gépünk van tartalékban)

középső monitor – TAWADS

(tactical amphibious warfare data system)

partírszálló hadműveleti takti-ka adathálózat, ahol is a hadmü-veletünket meg tudjuk tervezni.

jobb monitor – a harcok során kapott üzenetek. Legyünk óvatosak, mert csak egyszer lehet előlvasni.

fekete telefon – itt lehet a kü-lönböző lemezműveleteket vég-rehajítani

fehér telefon – ez szintén a közlekedő folyosóra visz.
piros telefon – Cicciolina

Saját tervezésű hadjárat

Haditerv választás
(kardok kereszben)

Tervek közötti választás (fel-le nyilakon)

4 sorban leírhatjuk, hogy mit akarunk (teleírt lapocska)

Az ablakban klikkelve megjelenik a haditerv

Az elkészített haditervet reálizálhatjuk (GO)

A menüből kilépünk, anélkül, hogy aktivizálnánk (EXIT)

Klikkelés a menüben, és az alábbi almenüt kapjuk:

Review/change battle plan – áttekintheti egy más meglévő tervet, illetve változtatni azon

Add new battle plan – új haditervet készíteni.

Remove battle plan – egy meglévő tervet letörölni.

Indítsunk egy új haditervvel (add new battle plan).

Először is gondoljuk végig, hogy mit is akarunk. Próbáljuk meg (ha nehéz is) a logikus gondolkodás módszerét követni. Adva van ugyebár egy ellenséges sziget, valamint a flottánk, amivel ezt el akarjuk foglalni. A hajóinkon van egy pár helikopter, 16 Harrier, és 120 szárazföldi egység.

Namármost, ha így szűzen rákikkelünk valamelyik településre és a térkép jobb felső sarkában lévő ikont is bekapcsoljuk, akkor az alábbi üzeneteket kaphatjuk meg:

no detailed reconnaissance of area – a területről nincs részletes felderítés

major point defences likely – jelentős védelmi erő valószínű

minor point defences likely – csekély védelmi erő valószínű

limited point defences likely – közepes védelmi erő valószínű

full scale point defences likely – teljes védelmi erő valószínű

no enemy air activity expected – ellenséges légi tevékenység nincs észlelve

unoccupied – szabad, meg nem szállt terület

secured by enemy – ellenséges által megszállva tartott terület

...fighters patrolling area – ... vadászok járőröznek a területen.

Ez így nem mond túl sokat, és egy magára valamit is adó parancsnok nem engedi meg azt a luxust, hogy katonáit az ismeretlenbe küldje, ha nem muszáj. Ezért szerintem az a legjobb, ha barátságos bombázással egybekötött felderítési délutánt tartanánk repülőgépeinkkel. Így aztán amikor már valaminek elrepült a terület felett, automatikusan fel is derül azt, és ekkor már pontosabb információkhoz juthatunk:

supplies depot – hadianyagraktár

military camp – katonai tábor

same site – sam rakéta telepítés

targets – célpontok

helicopter base – helikopter bázis

fuel dump – üzemanyagtelep

airport – repülőtér

enemy mobile units – ellenséges mobil egységek



FOTÓ: AMIGA

Szintén a jobb felső ikonnál, ha a hozzátartozó ablakra klikkelünk, megtekinthetjük a csata alakulását szigorúan a számok keretében, vagy pedig a már partra szállt szárazföldi egységeinknek adhatunk új célpontokat.

Airbourne – légi egységek

combat sorties flown – harci bevetések száma

average target hit rate – találatok aránya %-ban

harriers lost – Harrier veszteségek

Ground units –

egységek

units comitted – bevetett egységek száma

units lost in combat – támadás során megsemmisült honi alakulatok

enemy units destroyed – megsemmisült ellenséges egységek

Occupation – elfoglalás

fixed bases destroyed – megsemmisített telepített célpontok száma

task force occupation – egységeink által elfoglalt települések száma.

Ezek után minden stratégia és stratégia (többesszám: strategy) maga döntse el, hogy milyen taktikát kíván alkalmazni. Lehet pl. egy hídfőt kiépíteni, és onnan terjeszkedni sugárirányban. Aztán lehet az erőt szép egyenletesen elosztani a tengerparton, és mintegy átfogó támadást indítani. Javaslom azonban, hogy mielőtt partraszállunk, a védőket kicsit puhítsuk meg a levegőből. Kicsitől persze az sem árt, ha a légi főlény is a mi kezünkben van. Tehát ajánlatos először az ellenséges légiesszűzököt, repülőtereket és légvédelmi radar-, valamint rakétaállásokat leápolni.

Ez volt eddig az elméleti része a dolgoknak. A megvalósítása pedig valahogy ilyenképpen néz ki:

A Battle Plan Control menüben klikkelünk egyet, az alábbi almenüt kapjuk, ami a felszíni flottánk mozgására irányul:

Review/change operations – áttekintheti/módosítja a hadműveletet

Add new waypoint – a flottának új útvonalpontot megadni

Remove waypoint – az aktuális útvonalpontot letörölni

Change departure time – az út-

vonalpont elhagyásának ideje (pl. várakozik a flotta)

Minden útvonalponton tudunk feladatokat végrehajtani csapatainkkal.

Erre szolgál a Review/change operations menüpont. A program rákérdez, hogy milyen egységgel kívánunk csatába szállni:

1. Szárazföldi csapatok

2. Helikopter

3. Harrier

Az alábbi dolgokat kell megadnunk:

1. – az adott földi egységet milyen mértékben vessük be,

- melyik hajóról szálljanak part-ra,

- mi az útvonaltervük, (csak településekre klikkelhetünk, más-különbön hibaüzenetet kapunk)

- és végül az adott ponton mi a feladatunk

navigation waypoint – navigációs pont

engage & occupy – leküzdeni a területet, és beásni magukat

engage & continue – leküzdeni a területet, és folytatni az előre-nyomulást

remove instructions – utasítás visszavonása.

2. – melyik hajóról indítsuk a helikoptert,

- mi az útvonalterv

- mi a feladata az adott útvonalon

navigation waypoint – navigációs pont

drop troops – deszantegységek ledobása

attack – földi célpontok támadása

remove instructions – utasítás visszavonása.

3. – mi az útvonalterv,

- mi a feladata az adott útvonalon

navigation waypoint – navigációs pont

primary target – elsődleges célpont

secondary target – másodlagos célpont

remove waypoint – útvonalpont törölése.

A hadjárat sikeres végrehajtásához minden szükséges információt és segítséget megkaphatunk a térképen az alábbiak segítségével:

Először is nézzük, mi található a térkép környékén. A legelső egy teleírt papírt stílizáló ikon, amely TAWADS konfigurációs menü. Ő az alábbiakat tudja:

Time control – idő beállítások

stop time – megállítja az időt

normal time –

fast – Kissé felgyorsítja az időt

step 1 minute – 1 perccel elő-
rébb ugrik

step next mission – a következő küldetésre ugrik az idő.

Display options – megjelenítési lehetőségek.

cultural features – a települések helyét rajzolja ki

military units – ugyanez a katonai egységekre vonatkozóan

SAM zone – a SAM helyét és hatótávolságát jelöli be

a többi nem különösebben fontos.

Preferences – beállítások

pointer preferences – az egér dupla klikkelésének idejét állíthatjuk.

Aztán van egy kulcs ikon, ami tulajdonképpen a térkép jelmagyarázata. Ezenkívül a bal alsó sarokban van két ikon, az egyik a térképen való mozgást segíti, a másik pedig nagyítani, illetve kicsinyíteni lehet a képtéket. Ezek azonban megoldhatók az egérrel is. A rácsás jobb oldali gombját nyomva tartva tudjuk a térképet mozgatni. Ha egyszer megnyomjuk a jobb oldali gombot, akkor nagyítani fog, ha duplán klikkelünk, akkor kicsinyíteni tudunk nagyítani. A bal felső sorban van egy éppen bombázó repülő ikon, amellyel a Harriereknek tudjuk közvetlenül megadni a feladataikat. Már csak az EXIT ikon maradt a jobb alsó sorban, aminek jelentése közméret.

Ekkor ismét a parancsnoki állásba kerülünk. Innen tudunk a fent említett két módon a közlekedő folyosóra jutni, ahol ismét óriási távlatok nyílnak előttünk. Itt van példának okáért az elevátor, más szóval a LIFT. Neki egy színje van:

1. Légirányított torony. F1-től F4-ig vannak a nézetek. Sok hasznát ugyan nem látam, de legalább jól néz ki.

2. Visszajutunk a folyosóra.

3. A teherraktár.

4. Itten pedig len a szárazföldi csapatok járművei vannak.

A közlekedő folyosóról nyílik egy PILOT feliratú szoba. Ez szerintem nem más mint az eligazítóterem. Ha a baloldali monitorra klikkelünk, akkor a gép szépen kirja az esedékes repülési feladatokat a táblára. Ezek közül választhatunk, hogy melyiket akarjuk repülni. Van még egy ACC-LIMATISATION nevű szoba, ami szimulátor a szimulátorban. Többféle típusú küldetést repülhetünk úgy veszteség nélkül. Találunk még egy HANGER feliratú is. Baromi nehéz rájönni, hogy ez a hangárkóhoz vezet. Innen tudjuk fellegyezvezi a gépünket, amivel repülni akarunk. A COMMAND feliratnál és a fehér telefontól jutunk vissza a parancsnoki szobába. És végül van egy szöveg a falon, miszerint „to flight deck”. Azaz felszállás.

Hát úgy tűnik, ezzel végeztem. Több okosság nem jut az eszembe, de hát ez nem véletlen ismerve saját szellemi kapacitásomat. Sok szerencsét, elvtársak.

Drebl

PC	AMIGA	
GRAFIKA	70	Összesen
ZENE	65	
JÁTSZHATÓSÁG	80	76

Észbontó

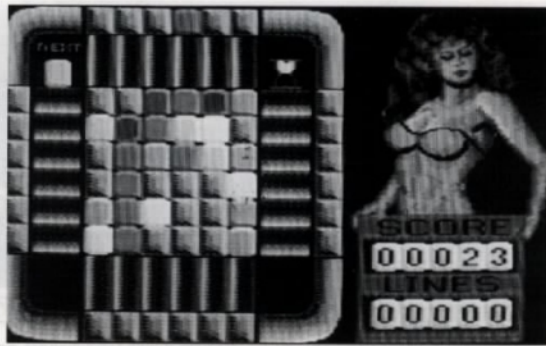
Ismét jelentkezik a legendás C64-es rovat, az Észbontó. Az apropóját az adta, hogy szép számmal érkeztek szerkesztőségünkbe levelek, amelyek a rovat visszaállítását kérték, és programok, melyek a rovat visszaállítását lehetővé tették. Amíg a második feltétel teljesül, mindig lesz Észbontó, erre szavamot adom. Most pedig lássuk a medvét!

A legelőször terítékre kerülő játékról nem sikerült fotót készítenünk, mert annyira fürge az anyag, hogy nem hagyta magát lencsevégre kapni. A neve **Snake or Die**. Ósrégi az ötlet, amiből a program táplálkozik, de mégis egyedülálló a maga nemében. Egy apró kígyóval kell a képernyőn körözni, és a fel-fel-villanó bónuszpontokat bekebelezni, amittől megnő, felgyorsul, összemegy a csúszómászónk. Megadott ideig kell cikázni az akadályok között, anélkül, hogy falba szaladnánk, vagy a farkunkba harapnánk. Ugye, hogy ismerős az ötlet?! De a megvalósítás teljesen egyedi. A hangeffektek és rövid szövegek parádésak, a háttér mozgatása (ún. psycho effect), mint nehezítő körülmény állatira feldobja a játékot. Esküszöm, ilyen jót régen szórakoztam, mint ezzel a kígyóbűvölővel.

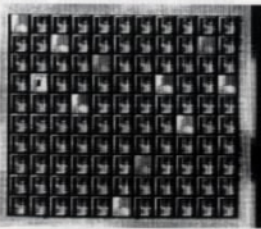
Five in a Row címmel egy közepesnek mondható „amőba”-stílusú játék jelent meg a közel-múltban. Egy 6x6-os négyzetben kell 5 egyforma színű kőből álló sort, oszlopot, vagy átlót összehoznunk. Ez nem is lenne bonyolult feladat, ha nem 12 színből kellene összetakolni az alakzatot, és a kőket fixen állnának a helyükön. De azok bizony elmozdulnak, ha mögöttük üres hely van. Ezáltal könnyen dugába dőlhet addigi munkánk, de okos taktikázással ez előnyünkre is fordítható. És pontosan ebben rejlik a játék lényege.

Aki szerette a Rock'n'Roll-t (a híres labirintus játékot), az most ismét próbára teheti tudását és türelmét. Megjelent **Methodos** néven a kistestvére, ami szinte ugyanolyan komoly próbatétel, mint a bátyó. A bonyolult labirintusban egy kicsi labdacot kell irányítanunk, kulcsokat kell összeszednünk, hogy az utunkat álló ajtókat kinyithassuk velük, halálfejeket kell kerülgatnünk, és adott számú puzzle-

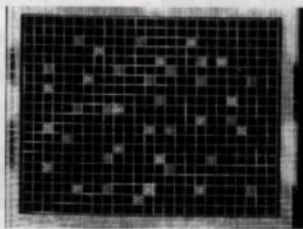
darabkát kell összegyűjtenünk, hogy a feltároló kijáraton átléphessünk a következő szintre. A körülöttünk ugránczó ellenfeleket írjuk szorgalmasan, mert ha hozzánkérnek, akkor vérszenen csökken az energiánk. A patkómágnes alakú kereszte-



FIVE IN A ROW (FOTÓ: C-64)



SLIDE (C-64)



U96 (C-64)

C-64

zódéseken csuda mókás módon tudunk csak áthaladni, mivel négyszer felcserélődik az irányítás a mágnes hatására. Nagyon szórakoztató a program, minden pályá rejtélyekkel és megoldhatatlannak tűnő kihívásokkal teli. Igazi csemege!

Két régi ismerőst köszönhetünk a **Puzzle Mania** és az **U96** személyében. Az első egy tipikus tologatós game, a nyolcvanas években divatos műanyag összerakós játékok elve szerint elkészítve. A gép összekeveri a rendezett képet, és nekünk a kurzort mozgatva helyre kell tologatnunk az alakzatot. Jelen esetben egy számsort kell rekonstruálnunk, de a későbbi pályákon komplett képek is előtűnnek. A másik alapjául egy jól ismert „olcsó játék”, a kockás mateklapon játszott torpedó szolgált. Semmi extra, maximum a kilövendő hajók makettjei néznek ki aranyosan, egyébként a játék néhány menet után felejthető.

A végére egy igazi fejtörőt hagytam a legnagyobb gondolkodónak. Az ötbetűs név, a **Slide** mögött egy első pillantásra pitének tűnő, de a későbbiekben igencsak bevaduló játék húzódik meg. Előre megadott alakzatot kell a 10x10-es táblán összedálltanunk azáltal, hogy a sorok és oszlopok, mint a bűvös kocka lapjai elforgathatók. Az adott sorban, vagy oszlopban található színes kővek, amint az előre megadott pozíci-



METHODOS (C-64)

PUZZLE MANIA (C-64)



óba kerülnek, megszilárdulnak, és ezzel egyidőben az abban a sorban, illetve oszlopban levő, nem oda illő kavicsok elporladnak. Úgy kell a legutolsó kockát a helyére mozgatnunk, hogy amint megszilárdul, ne maradjon több mozgatható elem a táblán. Könnyítésképpen a kockák színei (a sűrű kivételével)

változtathatók, ha megnyomjuk a tüzgombot a körre mutatva, illetve minden szint level-codddal van ellátva. Így elmondva iszonyú komplikálnak tűnik a dolog, de nyugodjatok meg, játékok közt csak tovább bonyolódik...

Zolee

Csevegő



Semmi sem tart örökké, elmúlt hát a 92-es év is. Minden valamirevaló kft most végzi el az utolsó simításokat az adóbevallásán, így hát, gondoltam, én is készítek egy rövid zárszámadást a tavalyi évről. Cimszavakban a következő változások történtek: belépett az 576 életébe a PC, viszont időlegesen megvált tőle Martin, aki azóta már a hadsereg keretein belül az írni kívánókat is kitanulta. Megnyit az 576 KByte Shop, mögöttünk van egy jól sikerült Computer Karácsony, jónéhány felejthetetlen cikk és baki. Az új évre pedig már előre megígérhetünk valamit: aki hű maradt hozzánk, az nem fog csalódnni bennünk. Megpróbáljuk a lehetetlent. Szeretnénk Magyarországot legjobb és legközkedveltebb számítástechnikai lapja lenni. Komoly szavak ezek, de becsúsz, hogy betartjuk.

Most pedig meg egy kicsit visszakanyarodunk az év végéig alkoholmámoros időszakhoz, mert első levelünk minden bizonytalanságot befolyásolva alatt íródott. Szerzői Gergely Sanyi és Reidl Rómeó. Még rajzot is küldtek magukról, amit, ha minden klappol, itt láthatok valahol. Nem túl bizalomgerjesztő a képük, nem szívesen találkozok velük holdtöltekor. Minimális változtatások leközlöm a levelet, mert mindenki számára hasznos kérdések vannak benne, és félelmetesen eredeti stílusban fogant.

Ugye milyen állati?! A térdemre csapokdtam az olvasása közben. Könnyekkel küszködve megpróbálom értelmes válaszokat adni a felvetett kérdésekre.

– Elsőként, hogy miért változott meg az újság fejléce. Az új 576 KByte felirat tényleg sokkal lecsupaszítottabb, mint az elődje volt. Személy szerint nekem is jobban tetszett az előző, de corporate identity szempontokat figyelembe véve a megújítás mellett döntöttünk. Ez magyarra fordítva azt jelenti, hogy csak.

– A TV-TÉVÉ-téma sajnos storno. Helyette inkább a Cimbóriát néztek szombatoként a reggeli órákban.

– ATARI-LYNX és GAME GEAR elemzések folyamatosan vannak, sőt szerintem már a mostani számban is találhattok egy két elejtett infót.

Más újságokkal való összehasonlításoknak nem túl sok értelmét látom, ugyanis mindenki azt látja klasszabbnak, szebbnek, csinosabbnak, színesebbnek, sexisebbnek-stb., ami neki szimpatikusabb. Az egyik újság ezzel, a másik azzal nyer magának híveket, az egyik ebben nyújt többet, a másik abban. Az pedig, hogy egy cikk, vagy formátum két újságban hasonló, az még nem jelenti azt, hogy egymásról koppintották. Ezt hívják fatális véletlennek.

– Az értékelések számadatai nem számíthatók se számtani, se mértani, se fizikai összefüggések alapján. Az általa megadott képlet kabé fedi a valóságot, azzal a kiegészítéssel, hogy nem konvex a haszracsapó véletlenszámgenerátorunk, hanem konkáv.

– A PC-s érkező oldalról megkérdézzük a C64-es tábor. Ha ők patronálják az ötletet (amit kétek), akkor lesz. Egyébként ez is, mint sok más rovat bővítése, a helyszíne problémakörbe tartozik. Ezzel kapcsolatban megjegyzem, hogy gondolom sokan felszisszentek, mikor valami „korcs C64-es képeket” emlegették. Ez nem szép tőletek! Épp elég bajuk van azáltal is, hogy alig csordogál valami friss anyag számukra, erre még lenéző pillantások is sújtják őket. Ejnye bejnye...

Hí! Engedj meg, hogy bemutatkozzam: nevem Reidl Rómeó, mellettem a nyomtatónál pedig Gergely Sanyi és az újságunknál Zsi. A levelet titulat: iramonyt ketten írjuk, ami talán kis téveszámadást jelenthet számodra az olvasás terén, de azért megpróbáljuk kiküszöbölni. Ne aggódj, ha tudsz olvasni, az már felkészít (haha, ez pontos volt, bocsi!). Tehát én vízsem a vezérfontos.

Lovelőreben telessz majd egy kis dumaturmívut, néhány kért és kérdést, valamint kritikát és egyéb észrevételre nyitlakoztatok. Reidl jut, tudod majd érkelem (maximum verben forgó szemekkel és egy szarú kacaj) kiseretében a levelet áll tartod egy öngyujtót. J. Na, akkor nem is kúzzuk a bevezető rajpajomt (meg észrakod), megröghy végjuni a közepébe (in medias res).

Gondolom, már sokanra felhúzt, de azért mi is megkérdeznék, hogy a reg. szék csillagvillogó (meg zenélő, partoló, aranytojást jój koponyáján nyomd, stb.) főcímet miért változtattok le egy sima-mondhatman szablonon rande-576 kbyte feliratra? Így esztetikussá? Esztélog nyomozási gondok voltak, vagy fan nem értekte a nagy köztársaság? Esztélog nyomatási mostan formái! A festest megidőzdejtük, igazán frapszún, sőt már-már vedvicsalógró kizertve van. A kritika lásd később.

Már régóta izgatja a csórtémát (bocsánat, csórtémát), hogy a reg. 1992./5. számban megrírtetett TV-TÉVÉ-s számítógépes vetétképből lett e valami, vagy csak simon maradt. Sajnos mi nem firtuk a fent említett csórtémát (lehet, hogy már mikor sem), így nem tudtuk követni az eseményeket. Nem tartoztatok esztélog egy hasonló versenyt a Magyar Televízió színpadja keretei között? Biztos sokakat érdekelnek!

Más: A duplázásom nagyon jól sikerült. Lárom, Martin mindent megemne a COMGAME GMAK jóváírta érdekében, mivel az 55-ik oldalon óriási ingyencsokor (?) csapott a NINTEENDO-nak. E jnyit, de rakoncátlan fűk vagyitok, azon az oldalon egy jó játékért pont elfért volna! Ha már a szabványosított játékokról van szó, akkor szívesen látnék egy ATARI LYNX-ről vagy a SEGA GAME-GEAR-járól. Magasan vanik a GAMBOW színt je, bármennyire is agyoréklamozták ezt a monochrome kútyót.

Evezünk más vízre. Az ónművésztábot szerencsére jól sikerült, senkinek semmi problémája nem volt, senkinek nem tetszik, az egy érdekesen szótlan szópók, akinek a fejében egy egyrészt éhenhalna.

Megír más: A mostani (december) számban belül kivételre írték jóváírásukat kérték máderés... klm, kicsit elkallatoztam, tehát a napot nem szívnék kizérni, mivel mindent narcolásteri az újság legcsébb és legjobb felirasi anyagát nyomatok.

A kritika előtt köszönet, hogy a lap már-már elérte a kiváló (BEST) limitet. Az előző számban a szerzők össze a véleményüket. Találok majd benne tippeket, javaslatokat, dicsegetéseket és reményeket. Figyelem, nemelyik megcsíveleltél!

Tartalomjegyzék: végülis kell tartalomjegyzék egy névszóújságba, de vitathatatlan, tehát kifogásunk nem is lehet... kivite egy ártószóban! Vessünk egy pillanatra a nemzeti játékunkról leletti képekre! Hm... ez a mostani szám el lett gyűjtve. Ez valami REPLAY MODE, vagy mi? De akkor legelőbb ne ugyanazokat a képeket rajzolják a leírásba, és máris élvezhetőbb az egész.

Hírek: Hát... lehetne nekem jobb is. Szeretnék fenntartni és nagybetűvel a programozást (esztélog a forgalmazást is), hogy érdekelhető legyen a rendszer. Nem ártana több hely a rovatnak, mert egyfelől az az egyik legjobb rész a lapunké, másfelől nagyon fontos információkat tartalmaz a jövő számára. Több képet! Minig színesen és sokat! Ne abból álljon a kiértékelés, hogy használt-e valahol az anyagot, mert lehet, hogy az egyeseknek kiérdekel, hogy ilyen.

Teljes képlet: Szerény Zoltánban, nyakataszabandát a fel üssg, most Martin elhagyta a stábot (in the army now). Bár van itt egy Vári Zoltán nevezetű egyén, aki szépen nyomja az ipart a cagné, sőt, egész ügyes! Ő valami külsős, vagy Mr Top Secret? A leírások egyelőre szárazabbak mint a zoknik a rezson a svagig közösen. Ne felejtsetek el, hogy ebbe a munkába megkötött és elvett a humor és a jókedv. Ezt helyrehozzuk. Csak nem GoVoy az utolsó kérdéses löveg ebben a vonatkozásban.

A részletes sem tartozik újabban az erősegetek közé. Oké, kevés a hely, de mindent meg lehet oldani (mondjuk kevésbé lesz a létező száma, de azot élvezhető lesznek).

Sokkal pozitívabban kéne a leírásoknak a kiváló száma felvételénél. A reklámok manapság kezd művészetet válni. Végül 10 rész anyagot. Sűrűsítünk bele 3 rész humor, három rész bemutatást és négy rész leírást (a szárazabbak fajtából). Az egész füszerezünk meg valami egyén stílussal és mind több képpel, majd lártuk nyakon egy kis hangulatszószál, és voia, készzen vagyunk. A részletes képek megnevezését óvatosan, reklámokért csak blokk elterjedő fogadjuk el.

Értékelések: egyszer majd a Csevegő keretében kérek írt le, hogy az összesítés mi alapján (milyen számtan művelet segítségével) jön ki? Biztos mi vagyunk az értékelők, akik megértjük, de meg mindig nem válasszunk. Vagy valami korcs haszracsapó véletlenszámgenerátorral oldjuk meg ezt a komputálási problémát? Apród, meg azt is ide kéne írni, hogy a PC-s program milyen perifériákon fut (memória, grafikus kártya).

Érkező oldal: Hol marad a PC-s érkező oldal? Biztos van rá hovánta annyit anyag, mint C64-re vagy AMIGA-ra. Amugy ez a rovat jó, humoros, és a terjedelmén is nagy, hála neked! Nyomok leve jó a létezés is.

Hirdetések: Nem akarjuk bontogatni a pénzügyi reményeket. Oké, tudjuk, hogy a reklámok fedezték egyes kiadásokat, na de a nyújtóknál 12 számon keresztül ugyanazokat a reklámokat végigvissza elég unalmas dolog. Mit ér a hír, mi mennyi márkájú az a videokazetta, amit a BALDI kereskedőháza reklámoz (ha nem Madon In Doodel, meg érteke is?)

Csevegő: Több levélőt és Csevegőt! A terjedelmén minden esetben legyen legalább egy oldal. A rovat óriási, nagyon jól vezetted. Egy kis sziget a száraz teirakos tengeren.

Teljes ott tartottunk, hogy Csevegő. Azért lenne jobb nagyobb terjedelemben, mert így sokkal hatékonyabban tudnánk benne az olvasókörösöket a szerkesztésbe. Ez gondolatok a népszerűsítést is maga után vonja. Továbbá az olvasó is nyitósabb lesz tud segíteni (lásd leveleletek, jóték, teirakos, stb.). Nos, a Csevegőre csak annyit lehet mondani: Wow, szerencsés! Barby!

Exkluzív: végre valami, ami felkavarja a jelenlegi vegetatív programistát! De csak logika: programokat küldenek vagy csak kértékeltek?

Top-tek: Döglapok: Úras helytelen kiértékelés! Degeteráltak viszont egész pontosan is tudnak lenni. Nemelyik helyére viszont egy-egy hányzó fényképet ad lehetne bügyeszten.

Végül meg néhány apróság: A PC-s VGA-nál képeket feltöltési színes lapra rakjuk! Nézzek sok érdekes korcs C64-es képeket színes lapra nyomatni.

A kritikák ne szívják nagyon mellre, most főleg a szerkesztő rosszkéretük a szöveget. Mi azért kelles olvasókat maradtunk továbbra is.

Na mostmár próbáljunk gyorsak lenni, mint banaturmívut után a hasznérs. Itt kapaz egy bonuszot, ha képes voltál eddig olvasni.

Örömmel vettem észre (mármint RR), hogy már lakhelyünkön is kapható az 576kbyte (Sanyit nem nagyon érdekl, ő előlétező) Eddig meg csak Földváron és Kaposváron tudtam beszerzési ezt a Meesterwerkert.

Ötlet: lenne még egy megcsívelelt infó: kisa kis terjedelemben (mondjuk 1/4 oldal). Segítené azoknak, akik nemigen ismerik az ilyen általam kifejezéseket pl. RPG, shoot'em up, frame, stuff, stb. (a könnyebbébből).

En pedig meg szeretném töred érdeklődni, hogy Hézák-e olyan lap, ami foglalkozik többé-kevésbé a TVC-vel a Mikrovingg közvitelek. Esztéklakoztam, hogy Ma-on milyen sok a cikkünk van ilyen jel. Főleg Földváron (mi általán sokan) és Tébón, ahol mi is dolgozunk. Kérlek, ha tudsz, segíts! Thank you very a macsné előre is.

– TVC-vel kapcsolatban abszolúte tanácsatlan vagyok. Egy biztos, mi nem fogunk foglalkozni vele, mert akkor már tényleg 576 Megabyte-ra kellene változtatnunk a nevünket.

INDIANA JONES

and the FATE of ATLANTIS



Indy megkeresi Sophiát New Yorkban, de a tolvaj ott is feltűnik, s megszabadítja Sophiát is az Atlantis-i leleteitől. Indy félreteszi szkepticizmusát Sophia elméleteivel szemben, s együtt indulnak el megkeresni a legendás szigetet.

Nem tudják azonban, hogy a tolvaj nem volt más, mint Klaus Kerner, egy náci titkosügynök, aki Dr. Hans Ubermannal dolgozik. Ubermann kipróbálja a tárgyakat, és az egyik gyöngyszemet (más néven orichalcumot), s meggyőződik, hogy a gyöngyszemben valóban hihetetlen energia rejtezik. Kerner azonnal akcióba lép, s az orichalcum egyetlen vélhető lelőhelye, Atlantis keresésére indul, úgy gondolja, hogy már semmi sem állíthatja meg.

Ezalatt Indy és Sophia Monte Carlóba utazik, s ott egy bizonyos Alain Trottiert, egy régiségkereskedőt próbálnak megtalálni, hátha ő tud nekik segíteni a náci elleni versenyben Atlantis felfedezéséért.

Ez a történet már bizonyára sokaknak ismerős, hiszen az Indy 4 adventurere verziója már régebben megjelent. A játék akció változata azonban csak nemrég jelent meg, így tehát most erről lesz szó. A Lucas-film szokásához híven ezt a változatot C64-en is kiadták, bár érzésem szerint lehet hogy jobban tette volna ha nem teszi. Ugyanis a játék sem PC-n sem Amigán nem egy nagy durranás, de C64-en kifejezetten gyenge.

A program 3D-s ábrázolása leginkább a Cadaverhez hasonlít, na persze a grafika sokkal silányabb. Jó dolog viszont, hogy az F1-F2 gombokkal nézeteket tudunk váltani mind a négy égtáj felé. Az irányítás elsőre lehet hogy majd furcsának fog tűnni, de hamar megszokható, így csak a lényegesebb dolgokra térnek ki. A tárgyakat a Space lenyomása után lehet váltani, használni őket pedig a Joy hátrahúzásával tudjuk. Tárgyakat le is tehetünk, ehhez nyomjuk meg a spacet, majd amikor

villog a tárgy, nyomjunk egy O-t. A történetben tehát két szereplőnk van, ezek között a + billentyűvel, 64-en pedig C-vel tudunk váltani. Ezekon kívül valószínűleg csak az F4-F5 billentyűre lesz szükségünk, mivel ezzel tudunk állást menteni, ill. tölteni. A képernyő jobb oldalán egy hőmérőt láthatunk, ez az aktuális szereplőnk energiaállapota. Ha ez túl alacsony szintet mutat, akkor néhány tábla csoki befalásával tudunk rajta javítani. A képernyő jobb oldalán tudunk zsákmányolni. Vigyázat: a leűtött katonák egy idő után magukhoz térnek. Ez még rendben is volna, de az hogy egy leszűrt, vagy egy leűtött ember hogyan éled fel, már nem egészen világos számomra. (Itt jegyzem meg egyébként, hogy a 64-es verzióknál a katonák olyan hamar felélednek, és úgy ránk ragadnak, hogy valószínűleg csak miután kileheltük a lelkünket, azután kopnak le rólunk. Összegezve: a játék szinte játszhatatlan.) A játéktérrel balra egy iránytűt, és egy órát találhatunk. Az iránytű az adott pályán mindig a kijárat felé mutat, az óra pedig akkor kell figyelniünk, ha valamit időre kell teljesíteniünk. (Pl.: hatástalanítani a bombát.) Akkor nézzük, mi is történik hőseinkkel.

CASINO

Indy és Sophia tehát megérkezett Monte Carlóba. Hát kérem, mit is lehet egy casinóban csinálni? Természetesen ruletten. Először is váltsuk be az összes pénzünket zsetonokra. A nyeresési esélyünk elég nagy, hiszen jövőbe látó képességekkel rendelkezünk a load-save opciók segítségével. A földszinten nem tudom miért, a jóstehetségem csődöt mondott. Itt tehát csak duplázunk meg a pénzünket. (Pirosra, vagy feketére rakva.) Ha ez megvan a többi szinten már könnyű a dolgunk. Odaállunk egy asztalhoz, kimentjük az állást, majd miután megkaptuk a biztos tippet, visszatöltjük. Ezt egy párszor megismételjük, s hamarosan jó pár ezer

1938-at írunk. Indiana Jones a híres archeológus-kalandozó, két fontos leletre bukkant – egy minotaurusz szobrocskára és egy titokzatos gyöngyre –, amely azt látszanak bizonyítani, hogy Atlantis valóban létezett. Nem sokkal később azonban a tárgyakat elrabolják. Indy viszont észrevesz a támadójánál egy újságcikket Atlantis titkáról, amelyet egy régi kolléganője Sophia Hapgood publikált.

dollcsival leszünk gazdagabbak, mivel most már megkereshetjük – az első emeleten – Monsieur Trottiert. Vegyünk meg tőle mindent! (A pisztolyt, a térképet, a tekercset és a könyvet.) A pisztolyhoz majd később szerezhetünk töltényeket. Lehetőleg minél alacsonyabba alkudjunk az árakat. A casinóban még három tárgyat: a petróleumlámpát, a csípőfogót, és az alagsorból a náci üzenetek dekódolóját vegyük magunkhoz. Ha ez mind megvan, menjünk a kijáratához. Féltreértés ne essék: oda amerre a nyíl mutat, majd fel, mivel a főbejáraton a náci miatt már nem tudunk távozni.

FLOTTABÁZIS

Jussunk el a drótkerítésig. Útközben lehetőleg kerüljük ki a reflektorfénye-

ket. Vágjuk ki a kerítést a fogóval. A táboron belül kövessük az iránytűnket. Egy kis házba kell érnünk, egy könyvespolc elé. Csúsztassuk le a könyvespolcot, a polc mögött ugyanis a titkos lejáró kapcsolója van. A szükséges kód egyik fele benne van a könyvben, így a másik felére már csak 16 variáció marad, ezt már végig lehet próbálni az adott idő alatt. Ha megvan a kód, máris ereszkedünk lefelé a dokkba. Menjünk Indy után Sophiával is.

TENGERALATTJÁRÓ DOKK

Itt semmi más dolgunk nincs, mint bejuttatni mindkét emberünket a tengeralattjáróba. Ehhez használjuk a rakodódarut. Elég nehéz rákapaszkodni, de csak gyakorlás kérdése. Vigyázzunk mert egy idő után a tengeralattjáró kifut.

A TENGERALATTJÁRÓN

A náciak megtudták, hogy feljutottunk, ezért egy időzített bombát helyeztek el a parancsnoki toronyban. Először tehát ezt kell hatástalanítanunk. Az iránytűt követve ismét egy polchoz, mögötte pedig egy lejáróhoz jutunk. Menjünk le a hajó aljába, a titkos laboratóriumba. Itt találkozunk végre Kernerrel. Elég veszélyes alak, savas bombákkal dobálódzik. Ha van rá mód, pisztolyt használjunk ellene. Bejutva a laboratóriumba a morsén üzenet érkezik. A dekódolóval olvasuk el. Megvan tehát, hogy hogyan kell hatástalanítani a bombát. Még ugyanitt keressük meg Atlantis térképét. Ezek után intézzük el a bombát, majd keressük meg a periscope-ot, és irányítsuk a hajót Atlantis felé.

SZIGETEK

Ha a térkép szerint jöttünk, akkor most biztos, hogy jó helyen járunk. Keressük meg a benszülöttek törzsfőnökét. Mint minden törzsfőnök, ez is ajándékokat kér. Ütlegeljünk ki a népből 6 db fogas nyakdíszet, majd keressük meg a kunyhók körül a maradék 4-et. Így, 10 fogakkal teli láncért most már beengednek minket a barlangba.

ATLANTIS

Itt már leginkább csak a küzdelmen van a hangsúly. A német örökön kívül jónéhány rémítő szörnyel is találkoz-



C-64 magnósok FIGYELEM!

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

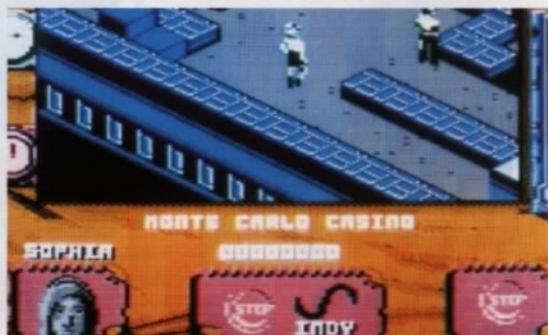
Ezzel egyidőben új kazettás programokat kínálunk eladásra, a listát és az árakat megtaláljátok lapunkban.

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...

ÜZENET IKONOK

- „Köszönöm, itt vannak a zsetonjai.”
- ▲ „Köszönöm. Itt a pénz a zsetonjaiért.”
- „Sajnálom, ez az asztal zárva van.”
- + Nem tudsz több dolgot felvenni.
- ⌘ „Sajnálom, nem lehet készpénzzel fizetni ennél az asztalnál. Kérem fáradjon a pénztárhoz zsetonokért.”
- ≡ „A tét elkobozva – az asztalnál kell maradnia addig, amíg a tétek bent vannak.”
- * „Sajnálom, veszted.”
- ✓ „Gratulálok, ön nyert.”
- ✍ Ne bántsd a hotel vendégeit.
- „Tegyé meg a tétjét.”
- ▲ „Ez az amit felajánlhatok. Mi érdeklí?”
- „Tegyén egy ajánlatot.”
- + „Ne idegesítsen ilyen kicsinyes összegekkel!”
- ⌘ „Elég az alkudozásból! Elfogyott a türelmem; most menjen.”
- ≡ Nem mehetsz el a könyv és a térkép nélkül.
- ✍ „Kérem a biztonsági kódot.”
- „A biztonsági kód a könyvben van elrejtve.”
- ▲● Periscope Navigation Console. Válassz úticélt...
- ▲▲ Csípőfogóra van szükséged, hogy hatástalanítsd a bombát.
- ▲■ Válaszd ki az első vezetékét, hogy átvágd.
- ▲+ „Hatástalanítani a Mark II robbanószerkezetet, vágd át a drótokat a következő sorrendben:”
- ▲⌘ „Ne lépj rá a Nagy Gépre.”
- ▲≡ „Senki nem mehet át addig, amíg a királyunk nem elégedett.”
- ▲○ „A király elegendő ajándékot vár el.”
- Válaszd ki a második vezetékét, hogy átvágd.
- A kiválasztott cél el van érve.
- + Üzenet dekódoló (a német Morse kódhoz).
- ⌘ Most már mindkettőtök elmehet.



FOTÓ: C-64



FOTÓ: AMIGA

576 KByte



hatunk. A náci katonáktól aranygömböket zsákmányolhatunk, amelyekkel majd a különböző szerkezeteket tudjuk működtetni. A cél: bejutni a belső szentélybe, majd megtalálni, hogy honnan jönnek ezek a szörnyek, és valahogy megállítani őket. A belső szentélybe ugyan már sikerült átugranom, de az ott lévő gépek működésére, őszintén megmondom, nem jöttem még rá.

Hát idáig jutottam. Azt még el kell hogy mondjam, hogy ez az utolsó szint szörnyen idegesítő, ezért a végigvitel megpróbálását csak kötél idegzetűeknek ajánlom.

V.Z.

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88	Összesen 82
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	75	

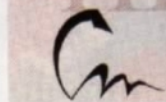
Gondolom mindenki számára ismerősnek tűnik a következő képsor; unott arcú, karikás szemű ifjú egyre idegesebben lapozza „Az első világ-háború története” című vaskos kötet, majd végső elkeseredettségében a sarokba hajítja azt.

Másnap kifulladásig tartó felelés lesz, és még semmi sem maradt meg a fejében. Hogy lesz ebből pótvizsga nélküli tanév?! Bágyadtan fordul kedvenc háziállata, a számítógép felé és ekkor beugrik a megoldás:

Historyline 1914-1918.

A program egy kis enciklopédiával felér, mivel rendkívüli alapossággal dolgozza fel a trónörökös meggyilkolásától a Compiègne-i erdőben aláírt békeszerződésig terjedő időszakot. Mindezt egy remek taktikai és stratégiai környezetbe ágyazva valósították meg a Blue Byte programozói, akiknek nem ez az első ilyen jellegű produkciójuk (lásd Battle Isle).

HISTORYLINE



1914-1918

A játék leginkább a sakkhoz hasonlít, persze igen távoli rokonsági fokon. Végül cél itt is az ellenfél teljes letarolása, vagy főhadiszállásának elfoglalása. Az első taktikai elem tehát a küzdelem, a második pedig a cselszövés, a törbecsalás. A küzdelemben igen fontos az a szempont, amiben jelentősen eltér a saktól, hogy nem meghatározott vagy behatárolt egyetlen figura ereje sem, mivel a helyzetüktől, erőnlétüktől és tapasztalati fokuktól függ eredményességük. Lényeges különbség még, hogy egy menetben belül többet is léphetünk és mozgásunk teljesen független az ellenséges hadműveletektől (ez természetes is, hiszen a hadvezérek is előbb meghozzák döntéseiket az ellenféllel szemben, aztán a szembenálló egyidőben megtett lépésétől függ, hogy jól döntött-e, vagy sem). A legkülönösebb újdonsága a játéknak az, hogy a két játékos egy időben mozgathatja és foglalkoztathatja embereit, nem kell a másik csigalassúságú lépéseire várni. Amint mindketten jelezték, hogy végeztek a hadműveletekkel, végrehajdnak a kijelölt akciók (támadás, árokásás, stb.).

Most pedig lássuk tüzeteiben, miben rejlik a játék igazi sava-borsa.

A főmenüben néhány hasznos opciót állíthatunk be, melyek közül a legérdekesebbek a

KARTE és az **EXTRAS** funkciók. A **KARTE** segítségével a felsőbb szintek és a két játékos számára felépített pályák között válogathatunk. Ehhez természetesen ködszavakat kell begépelnünk, amelyek a mellékelt táblázatban olvashatók.

A **EXTRAS** címszó alatt állíthatjuk be többek között a játék egyik érdekességét, a küzdelmek bemutatását vagy elhagyását. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor minden egyes ütközet a szemünk előtt zajlik majd le. Itt szabályozhatjuk azt is, hogy betekintést nyerhessünk-e az ellenséges raktárakba is, vagy mindenki csak a saját készleteit ismerhesse. És végül e pont alatt szabályozhatjuk az egy menet alatt megtehető lépések számát is. A többi konvencionális menüpontra nem érdemes kitérni, használatuk egyértelmű.

A játéktéren egy kurzort mozgatva tudjuk parancsainkat megadni, információkat szerezni és egységeinket mozgatni. A kijelölt objektumon a tűzgomb/ space és adott irányba való joystick/billentyűzet mozgással határozhatjuk meg, hogy mit szeretnénk vele csinálni. Az alábbiakban az ikonok jelentését olvashatod.

Exit ikon: minden esetben megjelenő ikon, mellyel tudjuk a számítógéppel, hogy az adott objektummal momentán nem akarunk cselekvést végrehajtani. Mindig megjelenik, ha a tűzgombot megnyomjuk, valódi értelme az, hogy ha véletlenül ráclickeltünk egy egységre, akkor téves utasítás adása nélkül el tudjuk hagyni azt.

Térkép ikon: szintén minden esetben használható ikon, melynek segítségével az egész hadszíntér megvizsgálható, bejelölve rajta azt a területet, ahol éppen a lokális harcterünk elhelyezkedik. További haszna, hogy a kis négyzetet mozgatva rajta, a taktikai display-t is gyorsabban eltolhatjuk a kívánt helyre.

Láda ikon: csak meghatározott objektumokon használható ikon, melynek segítségével bepillantást nyerhetünk a főhadiszállás, a gyár, a raktár illetve szállítójárműveink anyagkészleteibe.

Kérdőjel ikon: minden esetben használható, segítségével a kurzor alatti objektum, harci eszköz legfontosabb adatai tudhatók meg.

Négyágú nyíl ikon: Csak abban az esetben használható, ha saját egységünk fölött áll a kurzor, ugyanis ezzel az ikonnal tudjuk eszközeinket mozgatni. Természetesen a mozgató ciklus alatt alkalmazható csak, a támadási szakaszban már nem.

Ökör ikon: csak az akcióciklusban alkalmazható ikon, mellyel kijelölhetjük a támadást végrehajtó egységeket és megfelelő közelségben állomásozó célpontjaikat. A megtámadható ellenséges egységek világosabb színnel vannak megjelölve a térképen. Ugyanezzel az ikonnal jelölhetjük ki a raktárépítőknek, hogy hol rendezzenek be újabb raktárt a területen és ez az ikon szolgál a felderítő pionír-egységek utasítására is, hogy hol építsenek árokrendszereket.

Csavarkulcs ikon: csak épületen belül alkalmazható és egy odavezényelt egységen elvégzendő javítási munkálatokra ad parancsot. Az akcióciklusban lehet ezeket a munkálatokat el-



végezni, amihez természetesen meghatározott egységnyi energiára is szükség van (általában 15 energiaegység, kivételt képeznek a raktárépítők, melyeknek újbóli harcbaállításához 50 egységre van szükség). Nagy jelentősége van a sérülések helyrehozásának, mivel az újból harcrendbe állított eszközök és harcosok nagyobb tapasztalatokkal rendelkeznek, ami gyakran az ő javukra dönti el a küzdelem kimenetelét.

Kalapács ikon: hasonlóan az előző ikonhoz, csak épületen belül használható és egy adott harci egységet lehet vele gyártani, ha éppen az akcióciklusban vagyunk. Természetesen csak olyan eszköz gyártható, amelynek előállításához elegendő energia áll az üzem rendelkezésére. Ezt a számítógép automatikusan a tudunkra hozza, nekünk csak a választékból kell kijelölnünk a leginkább szükséges harci eszközt.

Kétgúny nyíl ikon: ezzel adhatjuk tudtára a számítógépnek, vagy társunknak, hogy elvégeztük lépéseinket és játékciklus váltásra felkészültünk. Ha egyedül játszunk, ne felejtjük el az F1 gombbal jóváhagyni a ciklusváltást, mert a számítógép csak ez után kezdi el saját lépéseinek végrehajtását.

Külön figyelmet érdemelnek a játékban előforduló épületek is, melyek mindegyike más és más célt szolgál és különböző jelentőséggel bírnak.

Stratégiai szempontból természetesen legfontosabb a **főhadiszállás** (jelölése a térképen HQ). Valójában a játék egyik végcélja az ellenfél főhadiszállásának meghódítása, éppen ezért központi jelentősége van mindkét játékos szempontjából. Érdemes legalább 2-3 védelmi egységet az épületben vagy annak környékén állomásoztatni, nehogy ellenfelünk egy gyors csapatát csoportosítással vezetés túlerőbe kerüljön és lerohanja azt. Az elfoglalása gyalogsággal vagy lovassággal



FOTÓ: AMIGA

gal történhet úgy, hogy az épület előtti sorompó hatszögére helyezzük egységünket.

Második különleges figyelmet érdemlő objektum a **gyár** (a térképen F-fel jelölve). Ezek az egységek nem mindig valamelyik fél tulajdonába tartoznak, vannak még meghódítatlan gyárak is, amelyek elfoglalása jelentős stratégia eredményként könyvelhető el. Meghódítása a főhadiszálláshoz hasonlóan történhet, melynek eredményeképpen az összes benne lévő eszköz a mi tulajdonunkba megy át.

Utóljára egy speciális objektum maradt, a **raktár** (a térképen D betűvel jelölve). Különlegessége abban áll, hogy nemcsak a meglévő raktárak használhatók a játék során, hanem újak is létesíthetők. Ezt egy speciálisan erre a feladatra kiképzett egységgel, a raktárépítőkkel végezhetjük el. Mivel a raktárak felépítése helyigényes, ezért csak 4 egymás melletti sík területen fekvő hatszögére létesíthetők. Egy építőcsapat két ciklus alatt tudja felépíteni teljesen az épületet, de ugyanez megoldható két brigád

dal egyszerre is. Adott esetben barikád jellegű feladatokat is elvégezhet az építmény, de leginkább javítási munkálatokra érdemes építeni.

Általánosan érvényes minden egyes épületre, hogy a benne végzendő tevékenységekre bizonyos mennyiségű energiapont áll rendelkezésre. Az energia nagysága a ciklusok zárásával mindig azonos mértékben növekszik attól függően, hogy mekkora az épület és milyen a fekvése (úthálózat fejlettsége, saját-ellenégségek csapatak aránya a környéken, stb.).

Befejezésésképpen néhány hasznos jótanács az eredményes harcok megvívásához:

– A csapataink egymáshoz viszonyított elhelyezkedése igen nagy jelentőséggel bír a harcok kimenetelét illetően. A hagyományos hadviselés szabályainak megfelelően alakzatokba tömörülve sokkal nagyobb erővel tudunk előre nyomulni, illetve sokkal keményebb ellenállást tudunk kifejteni. Ezért ajánlott a bekerítést, az ékekben való támadást, és védekezésnél a blokkolást alkal-

mazni. Ezáltal védtelenebb egységeink is fel tudják venni a küzdelmet a nagyobb tűzerőjükkel, és a gyengébb haderővel rendelkező csapatok is eredményesek lehetnek egy náluk jóval szilárdabb egységnél.

– Másik arany szabály, hogy aki lejtőről leereszkedve támad, az eredményesebb, mint aki felfelé rohamoz. Soha ne feledkezzünk meg a domborzat adta előnyök kihasználásáról.

– A több ütközetet is megért alakulatokat érdemes az épületekben „rendbehozni”, mivel a tapasztalati fok is rendkívül sokat nyom a latban.

– Ne vágjunk bele túl nagy távolságokra kiterjedő hadműveletekbe, mert a túl sok gyaloglás rendkívül legyengíti haderőnket.

– Kerüljük a nyitott, belátható területeket, mert ha itt lép meg ellenfelünk, akkor (mint az igazi háborúban) biztos veszteségre vagyunk ítélve.

– Az első vonalakba nehéztűzértéket helyezzünk, mert ez áll ellen leginkább a támadásoknak, és mindamellett nagy pusztítóerővel rendelkeznek. Második lépésként nagy hatótávolságú tűzértéket telepítsünk, hogy a távolabbi célokat is eredményesen pusztíthassuk, a hátvonalban pedig a nagy kapacitású és hatótávolságú szállítóeszközöinket állomásoztassuk, hogy gyors utánpótlást tudjunk harcoló egységeinknek nyújtani.

Zolee

Kódtáblázat:

Két játékos esetén:

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

Egy játékos esetén:

Ha a számítógép ellen játszunk, akkor minden megnyert ütközet után egy felsőbb szintre jogosító kódszót kapunk. Számuk 2*24, mivel a játék a 4 évig húzódó háború minden második hónapjának, azaz 24 hónapnak egy-egy eseményét dolgozza fel és annak megfelelően még megkértszereződik, hogy két szembenálló fél közül választathatunk.

Ha Németország oldalán harcolunk: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTH, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDL, STERN.

Ha Franciaországot választjuk: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOM.

PC	AMIGA	
GRAFIKA	92	Összesen
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	98	95

576KByte SHOP

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

NYITVA TARTÁS: HÉTKÖZNAP: 10-18^h-IG, SZOMBATON: 9-13^h-IG

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

- | | | |
|-------------|-------------------|-------------|
| ☞ LEMEZEK | ☞ JOYSTICKOK | ☞ EGEREK |
| ☞ KÁBELEK | ☞ FLOPPY DRIVE-OK | ☞ FILTEREK |
| ☞ DISCHÓXOK | ☞ MONITOROK | ☞ MAGAZINOK |

<p>AMIGA-programok már 849,- forintól</p> <p>50 GREAT GAMES A320 AIRBUS ARCHIPELAGOS AV8B HARRIER ASSASULT B-52 MEGAFORTRESS B.A.T. 2 BAAT BATTLE MASTER BIG RUN BIRDS OF PREY BLADE WARRIOR BONANZA BROTHERS BUDOKAN BUFFALO BILL'S WILD WEST CABAL CADAVER CAMPAIGN CAPTAIN PLANET CELTIC LEGENDS CENTURION CHAMPIONS OF THE RAJ CHUCK YEAGER FLIGHT TRAINER 2 CIVILIZATION COLOSSUS CHESS CONQUEST OF LONGBOW CONTINENTAL CIRCUS DARKMAN DIE HARD 2 DO JO DAN DOGS OF WAR DUNE DUNGEON MASTER DYNA BLASTER EYE OF BEHOLDER II F-15 STRIKE EAGLE FALCON FLIGHT OF THE INTRUDER FORMULA ONE G.P. FUTURE CLASSIC COLLECTION FUZZBALL GAZZA 2 GOBLINS GOBLINS II GUY SPY HUDSON HAWK IK- IMPOSSAMOLE INDIANA JONES IV ADVENTURE INDY HEAT INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS INTERPHASE ISHAR IVANHOE JAGUAR XJ220</p>	<p>JIMMY WHITE SNOOKER JOE & MAC CAVEMAN NINJA JPP'S GOAL BUSTERS KING'S QUEST IV LAST NINJA 2 LAST NINJA 3 LEGEND OF KYRANDIA LOMBARD RAC RALLY LOTUS III LURE OF TEMPTRESS MANHATTAN DEALERS MERCENARY MICROPROSE GOLF MONKEY ISLAND 2 NAVY MOVES NINJA COLLECTION NINJA WARRIORS NORTH AND SOUTH PANZA'S KICK BOXING PEGASUS PIRBALL DREAM PINBALL FANTASY POPULOUS PRINCE OF PERSIA PUSHOVER RAILROAD TYCOON RED OCTOBER RUNNING MAN SHUTTLE SILENT SERVICE II SILKWORM SILLY PUTTY SIM CITY SPACE GUN SPACE QUEST IV SPECIAL FORCES SPOT SPY VS SPY 3 STRATEGY MASTERS SUPER SOCCER SUPERCARS TEENAGE TURTLES 2 TERMINATOR 2 TEST DRIVE II THE GODFATHER THE HUMANS TOTAL RECALL VIZ VOLFIELD VOODOO NIGHTMARE WOLFPACK XENON 2 ZOO</p> <p>☞4 kasszeta programok 549,- forintért</p> <p>3D SNOOKER 80 DAYS AROUND THE WORLD A.P.B. AIRBORNE RANGER AMERICAN 3D POOL ANTICS ARNIE</p>	<p>BABY OF KANGUROO BAD CAT BADLANDS BARBARIAN II BATMAN BLUE ANGEL BOD SQUAD BUDOKAN BUFFALO BILL'S RODEO GAMES CABAL CALIFORNIA GAMES CASTLE MASTER CIRCUS ATTRACTION CISCO HEAT CLEAN UP TIME COBRA COBRA FORCE COLOSSUS CHESS 4 CREATURES CYBER WORLD DANGER FREAK DENARIS DIE HARD 2 DRAGON NINJA EDD THE DUCK ESWAT EYE OF HORUS FLIMBO'S QUEST FRANKENSTEIN FROST BYTE GAZZA 2 GRAFFITI MAN GRAND MONSTER SLAM GREEN BERET GUNSHIP HARD DRIVIN HIT PACK HOOK HUDSON HAWK IK- INDIANA JONES 3 INDIANA JONES IV ARCADE INTERNATIONAL 3D TENNIS INTERNATIONAL NINJA RABBITS IO INDIA 1990 J. KHAN SQUASH JINKS KICK BOX LAST NINJA LAST NINJA 2 LICENCE TO KILL LUPO ALBERTO MANCHESTER UNITED MIAMI VICE MICROPROSE SOCCER MIDNIGHT RESISTANCE MOONWALKER MYTH NARC</p>	<p>NAVY MOVES NEW ZEALAND STORY NIGHTBREED NINJA COMMANDO NINJA RABBITS OPERATION HANOI OPERATION THUNTBREIT OUTRUN OUTRUN EUROPE PAC LAND PIT FIGHTER PLATOON PREDATOR PRO TENNIS TOUR Q10 TANK BUSTER R-TYPE RAMBO III RASTAN RED HEAT RENEGADE III RETURN OF THE JEDI ROBOCOP ROCK N ROLL RUN THE GAUNTLET SCARY SCHOOL SHADOW WARRIORS SILENT SERVICE SKATE WARS SLY SPY SMASH TV SOCCERMANIA SPACE CRUSADE SPACE GUN SPAGETTI WESTERN STAR WARS STREET FIGHTER II STREET GANG STRIDER STRIDER II STUNT CAR RACER SUMMER OLYMPIAD SUPER HANG ON SWITCH BLADE TAI CHI TORTOISE TARGET RENEGADE TECHNO COP TERMINATOR 2 TEST DRIVE II THE CURSE OF RA THE EMPIRE STRIKES BACK THE GAMES WINTER CHALLENGE THE ICE TEMPLE THE SPY WHO LOVED ME THE UNTOUCHABLES TITANIC BLINKY TOMCAT TOP GUN TOTAL RECALL TURBO OUTRUN TURN N BURN TURRICAN TURRICAN II TUSKER ULTIMATE GOLF</p>	<p>VAMPIRE'S EMPIRE VENDETTA VIZ MECLE MANS WESTERN GAMES WINTER OLYMPIAD WINTER SUPER SPORTS 92 WIZARDS LAIR WORLD CHAMP BOXING X-OUT</p> <p>☞4 lemez programok már 549,- forintól</p> <p>BATTLE CHESS CHESSMASTER 2100 CISCO HEAT COLOSSUS CHESS 4 DIE HARD 2 EYE OF HORUS F-16 COMBAT PILOT GAZZA 2 HUDSON HAWK JUDGE DREDO LUPO ALBERTO MEGAPHOENIX NIGHTMARE ON ELM STREET PIT FIGHTER PREDATOR 2 RACIN PACK RENEGADE SCRAMBLED SPIRITS SLAM DUNK STAR WARS SMASH TV SPACE CRUSADE SPACE HARRIER 2 SPEEDBALL 2 TURBO CHARGE ULTIMA TRILOGY ULTIMA V WACKY RACES</p> <p>GAMEBOY programok már 2700,- forintól</p> <p>ADDAMS FAMILY JETSONS MARIO & YOSHI MICKEX S DANGEROUS CHASE NAVY SEALS NBA ALL STAR CHALLENGE NEMESIS II PAPERBOY 2 PRINCE OF PERSIA PROPHECY VIKING CHILD RC PRO AM REN & STIMPY ROBOCOP 2 ROCKY & BULLWINKLE ROGER RABBIT</p>	<p>SNEAKY SNAKES SPIDERMAN 2 SPY VS SPY II STAR TREK 25th ANNIV STAR WARS SUPER MARIO LAND II T2 ARCADE TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 TENNIS TERMINATOR 2 THE FLASH TINY TOON TINY TOONS TOM & JERRY TURRICAN WORLD CIRCUIT SERIES WWF 2 WWF SUPERTARS XENON 2</p> <p>PC programok 999,- forintól</p> <p>50 GREAT GAMES A-10 TANK KILLER ACES OF THE PACIFIC AIR COMMANDER ALONE IN THE DARK ASHES OF EMPIRE B-17 FLYING FORTRESS B.A.T. BATTLETECH II BLADE WARRIOR BOSTON BOMBER CADAVER CARRIER COMMAND CASTLES II CHESSMASTER 3000 CISCO HEAT COLORADO DARK SEED DARKLANDS DIE HARD II DISCOVERY F-15 III F117A STEALTH FIGHTER II FORMULA ONE G.P. GOBLINS II GUNSHIP 2000 HAMMER BOY HARRIER JUMP JET INTERNATIONAL KARATE JIMMY WHITE SNOOKER KING'S QUEST V KING'S QUEST VI LICENCE TO KILL MEGA-LO-MANIA MEGAFORTRESS/HIGH DENSITY DISK MOONSTONE PERFECT GENERAL POWERDRIFT RIDERS OF EMPIRE RISKY WOODS SARGON V SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE SHUTTLE SILENT SERVICE 2 SIM CITY/POPULOUS SIM EARTH SPEED PACK SPORTS PACK TASK FORCE TEENAGE TURTLES 2 TENNIS TV SPORTS BOXING UTOPIA</p>	<p>SEGA GAMEGEAR programok már 4.900,- forintól</p> <p>ALIEN 3 BART SIMPSON BATMAN RETURNS CHUCK ROCK INDIANA JONES THE LAST CRUSADE MICKEY MOUSE OUTRUN EUROPA PRINCE OF PERSIA SHINOBI 2 SONIC 2 SUPER MONACO 2 TAZMANIA</p> <p>SEGA MEGADRIVE programok már 4.900,- forintól</p> <p>ALIEN 3 ARIEL LITTLE MERMAD ATOMIC RUNNER CALIFORNIA GAMES EL VIENTO GREENDOG ISHIDO LEMMINGS LHX ATTACK CHOPPER LOTUS TURBO CHALLENGE MICKEY M. - CASTLE OF ILLUSION OLYMPIC GOLD ONSLAUGHT OUT RUN PAC MANIA PAPER BOY PIT FIGHTER RAMPART ROAD RASH 2 SPIDER MAN SUPER OFF ROAD TAZ MANIA TEAM USA BASKETBALL THE AQUATIC GAMES THE DUEL TEST DRIVE II THE SIMPSONS THE TERMINATOR TURRICAN UNIVERSAL SOLDIER WINTER CHALLENGE</p> <p>NES programok már 2.999,- forintól</p> <p>ALPHA MISSION BATMAN BATTLETOADS BOULDER DASH CRACKOUT DONKEY KONG DOUBLE DRAGON III DR. MARIO EXCITE BIKE GUN SMOKE HOOK IRON SWORD LOLO 3 MEGA MAN 3 PIRATES ROBO WARRIOR SKATE OR DIE SNAKE RATTLE N ROLL SOLAR JETMAN STAR TROPICS SUPER SPIKE VBALL TETRIS THE GARDIAN LEGEND</p>	<p>SNES programok már 7.900,- forintért</p> <p>ADDAMS FAMILY AMAZING TENNIS BATTLE BLAZE BULLS VS BLAZERS BUSTER BROS CASLEVANIA IV CHESSMASTER CHESTER CHEETAH CONTRA III D.FORCE DARIUS TWIN DEATH VALLEY RALLY DESERT STRIKE DINO CITY EARTH DEFENSE FORCE F1 RACE OF CHAMPIONS FACEBALL 2000 FINAL FIGHT GHOULS AND GHOSTS HOLE IN ONE GOLF HOME ALONE 2 HOOK JAMES BOND JR JIMMY CONNORS PRO TENNIS JOE & MAC CAVEMAN NINJA JOHN MADDEN 93 LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA LEMMINGS LETHAL WEAPON MAGIC SWORD MAGICAL QUEST MYSTICAL NINJA NBA ALLSTARS NCAA BASKETBALL NFLPA HOCKEY 93 PAPERBOY 2 PEBBLE BEACH GOLF PGA GOLF TOUR PLOTWINGS PIT FIGHTER PRINCE OF PERSIA PUSH OVER RAIDEN TRIAD RAMPART ROBOCOP 3 ROCKETEER ROGER CLEMENS RPM RACING SIM CITY SKULL JAGGER SPACE MEGA FORCE SPIDERMAN STREET FIGHTER 2 STRIKE GUNNER STG SUPER ADVENTURE ISLAND SUPER BATTLE TANK SUPER GHOST & GHOULS SUPER GOAL SUPER MARIO KART SUPER R-TYPE SUPER SOCCER SUPER SOCCER CHAMP SUPER TENNIS T.M.I. 4 TEST DRIVE II TOP GEAR UN SQUADRON WARIP SPEED WINGS II WWF WRESTLEMANIA ZELDA 3</p>
--	---	--	---	---	---	--	---

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

JANUÁRTÓL
NINTENDÓ ÉS SEGA
JÁTEKOK KÖLCSÖNZHETŐK

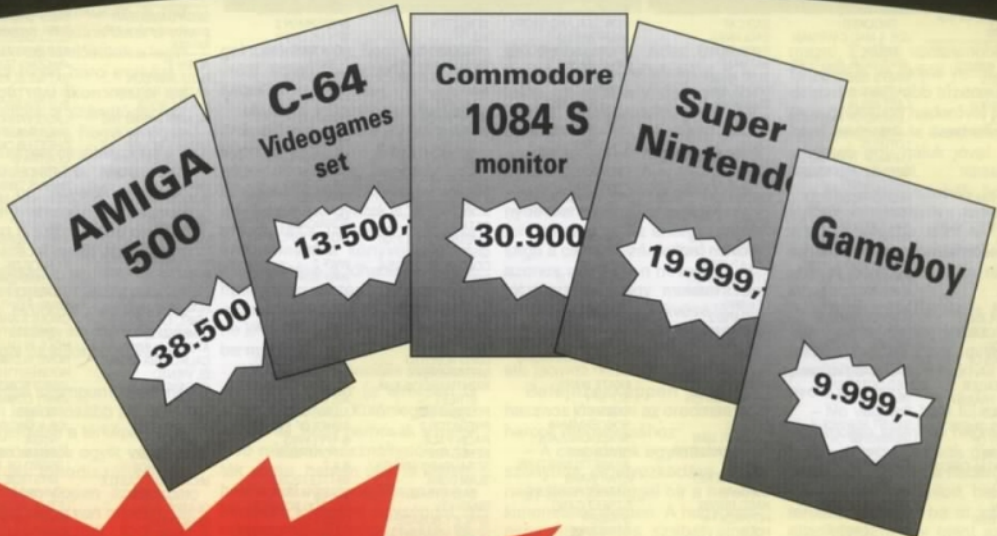
576 KByte

SHOP

XIII. POZSONYI UT 14. — TEL.: 1126-415

NYITVA TARTAS: HÉTKÖZNAP: 10-18^H-IG, SZOMBATON: 9-13^H-IG

ÖT ÁSZ EGY PAKLIBAN!



Játékprogramok
Lemezek * Kábelek
Dischboxok * Egerek
Floppy drivok
Joystickok
és egyéb kiegészítők
tartozékok

**EGY HELY
AHOL JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

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

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!