

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR
48
OLDALON

TORNADO

Nevéhez híven,
elsöprő az ereje

ISHAR 2

A birodalom visszavág

LANDS OF LORE

Mis szerencsével rajtvényünkben
megnyerheted!

FIELDS OF GLORY

Üdvözlét WATERLOO-ból



DAY OF THE TENTACLE

Egy csintalan csáp kicsapongása!

Ha az újságnál lemaradtál róla, most megrendelheted!

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6



1993/7-8

Kedvezményes árak!

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

1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100.-Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65.-Ft/db; 1991/7-8 130.-Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80.-Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor kiállásaink elfogyott!

A fenti árakhoz portaköltség is járul. Postacím: COMGAME GYM 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM

Ha jól akarsz szórakozni, informálódni akarsz az újdonságokról, szereted a rejtélyeket, akkor ez a neked való lap! Fusd végig tartalomjegyzékünket és győződj meg róla magad!

TORNADO

Precíz, szakmai ismertetővel megtöltött leírást olvashattok minden idők egyik legklasszabb szimulátoráról!

5



LANDS OF LORE

Vágyjuk sutba az eddigi uralkodó Beholdereket, hiszen itt a trónbitorló a Westwood Studios jóvoltából!

22



DEMOCRACY

Tülfütött erotika jellemzi ehavi demokörképünket, amelyben lenge ruházatos hölgyek a főszereplők!

40



DAY OF THE TENTACLE

Ha nem akarsz röhögögörceben elhalálozni, készíts elő nyugtatót és csak utána lapozz a teljes leírásunkhoz!

22



HÍREK

2-3

FIELDS OF GLORY

4

TORNADO

5-7

LEGEND 2 - SONS OF THE EMPIRE

8-9

BETRAYAL AT KRONDOR

10-11

EXKLÚZÍV

13

REJTVÉNYOLDAL

14

HÓKUSZ POKEUSZ

17

ISHAR II

18-19

BLADES OF DESTINY

20-21

LANDS OF LORE

22-23

SEGA - ROVAT

24-27

NINTENDO - ROVAT

28-29

CSEVEGŐ

30

KÉPREGÉNY

31

ÉRKEZÉSI OLDAL

32-33

BLUE FORCE

34-36

TRAPS & TREASURES

37

RETURN OF THE PHANTOM

38-39

DEMOCRACY C64 + AMIGA

40-41

WANTED: CREATURES

42-43

ÉSZBONTÓ

44

DAY OF THE TENTACLE

45-48

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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/9-66-22)

Felelős vezető: Grassally István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapnyer: Molnár Dénes, Kovács István

Nyomda előkészítés: Erdeti B.

Kiadja a COMGAME GmK. 1026 Bp., Fülér u. 47/b.

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME GmK) 1389 Budapest Pf. 132.

Címlap: Jurassic park/Ocean



THE DIG



A LucasArts legközelebbi szenzációjához nem kisebb név fűződik, mint Steven Spielberg: a The Dig először egy filmterv volt, de végül számítógépen született meg a nem mindennapi produkció, melyben egy meteoritot kell keverni, amin idegenek tanyáznak és természetesen földünket veszélyeztetik. A grafika lenyűgöző, Spielberg és Moriarty döbbentetést alkotott. A vezérlésen változtattak, s most egy ablakot mozgathatunk a képernyőn (teljes képernyős grafikát használnak), s ebben az ablakban helyezkednek el vízszintesen egymás mellett az ikonok és a tárgyak képei. Az ablak tartalmát Windows-szerűen mozgathatjuk, de majd meglátjátok! A tervek szerint a mű év végére jelenik meg (csak PC).

POLICE QUEST 4



Előre láthatólag szeptemberben jelenik meg a Police Quest 4 (Sierra), amiben már megszokott a teendőnk: L.A.-ben a rossziúk után nyargalászni. Körülöttünk fura, rejtélyes, megoldhatatlannak tűnő gyilkosságok történnek. Mindent többször átvizsgáltunk, de egy árva nyomra sem bukkantunk. Már-már ott tartunk, hogy kilépünk a rendőrség kötelékeiből, amikor

a kedves játékos veheti kézbe az ügyeket és elindulhat a jóformán kihűlt nyomokon. A grafika párájt ritkítja, mindent ledigitalizáltak egy Kodak DCS 200 géppel, s az eddig látott képekről bizony nehéz megmondani, hogy fotót látunk-e, vagy monitort. Mikor már ezt olvassátok, remélhetőleg már tesztelés alatt lesz ez a gyöngyszem (természetesen csak PC).

L. S. LARRY VI



Visszatér körünkbe a nagy Ő is, aki most egy amerikai szépségfarmon szexis hölgyek közt fog kavarni... Ugye felesleges mondanom, hogy Larry-ről van szó? (Természetesen ez is a Sierra-tól) Nos, hát minden híreszteléssel ellentétben folytatódik Al Lowe pikáns-humoros sorozata, és lesz Larry 6! Az irányítást meglehetősen átalakították, az ikonok kisebbek lettek, de megnövelték a számukat, a mentést-töltést Windows-szerűen oldották meg. A tárgyaink is az ikonsorban kaptak helyet, SVGA-n. Az arckat ezúttal nem a játéktérre fogja rányomni a program, hanem a párbeszédekkel egyetemben a képernyő alján, SVGA-s grafikában csodálhatjuk őket. Ha minden az eredeti kerékvágásban halad, karácsonykor már "terrízhetünk" (PC).

KYRANDIA II



Nem maradhat ki a sorból a Westwood Studios sem, a Kyrandia 2. részével, ahol egy hölgyet kell alakítanunk a Fables and Fiends mesék következő részében. Az irányítás és a grafika minősége a régi, egyedül a varázskristályok cserélődnek le egy üvegtárra, amiben különféle varázslöttyöket készíthetünk. A főszereplő most Zanthia lesz, akivel már találkozhattunk az első részben, és a gonosz se a jó öreg Malcom. A játék mérete még nagyobb lesz, s a készítő az első résznél is jobb, pergőbb történetet/kalandrészeket ígérnek. Ha hihetünk a szóbeszédnek, október/november tájkán már teljes egészében csodálhatjuk a Legend of Kyrandia II-t (egyenlőre csak PC-n).

SAM AND MAX



Mindenki kedvence, a LucasArts az idén még egy játékkal kápráztatja el a nagyközönséget. Aki szerette a Tentacle-t, az jót fog szórakozni a Sam and Max-szel, ami grafikáját tekintve ugyancsak remek rajzfilm stílusú, a sztorit pedig egy meglehetősen idéltlen képregény ihlette. A Sam & Max Freelance Police -mint a nevéből is kiderül- két detektív kalandos életét dolgozza fel. Na de kik is ezek a detektívek? Nos egy vizslató vizsla és egy komolytalan nyúl. Én már a fotókon is röhögőgörcsöt kaptam, úgyhogy a játéktól a maximumot várhatjuk! Az irányítás más lesz mint az eddigi, bár be kell vallanom, fogalmam sincs mi lesz az újítás. Ha hihetünk az infóknak karácsonykor már nyúzhatjuk az anyagot (PC-n).

INDYCAR



Egy fergeteges hír: a Papyrus Desing készíti sokak első autószimulátorának a folytatását: az IndyCar-t! Ki ne emlékezne a már klasszikusnak számító Indianapolis 500-ra? Gondolom sokaknak első programja között szerepelt PC-n, s most izgatottan várhatják a folytatást. Hát van mit várni! Meggyőződésem, hogy az utóbbi években nem született épkezláb autószimulátor PC-re, s most ezt a csöndet megtöri az IndyCar. A fotók egészen ledöböntettek, a Form-1-es kocsikon (mivel F-1 szimulátorról van szó) tökéletesen olvashatóak a Marlboro hirdetésekkel kezdve a rajtszámig minden. Már csak néhányat kell aludni, ugyanis ősz elejére várható a program (csak PC-re).

JURASSIC PARK



Az egész világot megfertőzte a dinó láz, avagy a Jurassic Park őslényei iránti imádat. Természetesen a filmet kötelező volt megjátékosítani (ki más csaphatott volna le rá, mint az Ocean), méghozzá egy vérbeli árkád/kalandjátékban. A hatalmas dögökkel egyrészt egy felülnézeti játéktéren kell felvenni a harcot, másrészt az Ultima Underworld-ből ismert 3D-s katókambákban kell irtanunk őket. Olyan

sebes és látványos mozgatósi rutint ígérnek a programozók, amit még ember nem látott! Dr Grant-et irányítjuk, onnantól kezdve, hogy az őslények kiszabadultak ketrecekéből, s nekünk vissza kell jutnunk a főkapcsolóig, hogy újra üzembe helyezzük a park energiaellátását (Amiga, PC).

LEGACY OF SORASIL



Akinek még nincs elege a döntött-táblás RPG-kből, az kapaszkodjon meg, mert újabb taggal bővül az amúgy is népes család. A Gremlin az elkövető, az "áldozat" pedig The Legacy Of Sorasil névre hallgat. Valójában a HeroQuest II-ről van szó, de valami idétlen jogvita miatt átkeresztelték. Ennek vannak előnyei és hátrányai is: pozitívum, hogy jobbra új rutinokat alkalmaznak majd az ellenfelek támadási mechanizmusaihoz, sokkal kiterjedtebb lesz a játéktér, könnyebben kezelhetők majd a varázslatok, de nagy negatívum, hogy az előből nem lehet átxportálni ide a már "felpumpált" karaktereinket. A kezdők számára az első néhány szint gyerektétel, és csak aztán keményedik be a dolog (Megjelenés hamarosan, Amigóra).

BENEATH THE STEEL SKY



Régóta várnak már az Amiga tulajdonosok valami vérpezsdítő kalandjátékra, ami nem egy snassz átírat, hanem kifejezetten nekik készült. Most dörzsölhetik a tenyerüket, ugyanis a Virgin Games jóvoltából hamarosan napvilágra kerül a Beneath The Steel Sky. A nagyon titokzatos sztorit egy, a játékhoz mellékelt képregényből tudhatjuk meg, ami nagy vonalakban a következő: egy tisztázatlan körülmények között bekövetkezett helikopteratasztrófa egyetlen túlélője vagyunk. Éppen felépülnénk, mikor egy csapat zsoldos beállít otthonunkba, és valami szigorúan titkos feladatról regélve magukkal visznek. A futurisztikus környezetben zajló játék kifinomult grafikával és látványos animációkkal lesz ellátva, a történet pedig lebilincselő (Amiga).

LEMMINGS



Nemrég már beszámoltunk a nagy eseményről: a Psygnosis nem marad hűtlen a C64-es táborhoz, és hamarosan elárasztja a piacot a 8-bites Lemmings-ekkel. Terveik szerint körülbelül 20-30 pályát tudnak majd egy lemezre sűríteni, amik csak részben egyeznek majd meg az eredeti Amiga-változat szintjeivel. Mivel az egérrel történő kezelés akadályokba ütközne, ezért egyes joystick/billentyűzetkombinációt fejlesztettek ki az irányításhoz. Minden szinten 8-8 féle lemming felhasználásával kell továbbjutnunk, de valószínűleg az egyes pályákon más és más figuráink lehetnek majd. Többet egyelőre nem árultak el a fejlesztők, de egy rövidke demót sikerült tőlük kicsikarni. Ime. (C64).

FIELDS OF GLORY



A MicroProse most már minden vonalon beindult. A fantasztikus szimulátorairól és történelmi, gazdasági szimulációiról híres cég most új témákat keresett és talált. S ez a találat annyira jól sikerült, hogy a Fields of Glory bevonult a halhatatlan és letéríthetetlen játékok sorába. A stratégiai játékok izgalomát, érdekességét ugyanis olyan gyönyörű grafikával sikerült megoldaniuk, amire hasonlít ebben a műfajban még nem láttam. S ehhez a kivételhez nem is választhatok volna a történelemből máshová hőst, mint Napoleont.

A játékban hat nagy csata közül választhatunk, melyekből négy a valóságban is lezajlott a francia, valamint az angol és porosz seregek között. Bár akkor választhatunk, hogy melyik fél vezérének szálunk be a háborúba, egy igazi hadvezér célja csak a Napoleonnál jobb hűzások kiteljesítése és a waterloo csata megnyerése lehet. Végül a nehézségi fok beállításra utón

az egység neve, valamint a neki éppen kiadható parancsok listája. Seregünk irányításához a leggyorsabb mód az, ha a parancsokat a megfelelő egységek vezetőinek adjuk ki, hiszen akkor az előtörő összes katona végrehajtja azt (például a hadtesthez tartozó összes brigád). Emellett természetesen az egyes brigádoknak parancsnokuktól függetlenül is adhatunk újabb feladatokat.

Ha nem a történelmi felállást választjuk, az ütközet megkezdése előtt megválogathatjuk katonáink felállítását. Ehhez válasszuk ki a megfelelő egységet vagy parancsnokot, majd az ablokban a mozgatható módot. Végül a kereszttel jelöljük ki a katonák új helyét (az új hely csak a képen megjelenő fekete téglalapon belül lehet). Amennyiben az ablak rossz helyen van a képen, azt a felékket megfogva tudjuk odábbtolni (mint a Windowsban). Ugyancsak itt állíthatjuk be, hogy katonáink merre nézzenek (irányát szintén a térképen jelölhetjük ki) és sorokban vagy oszlopokban várják-e az ellenséget. Ha mindezzel végeztünk, válasszuk a Deploy menüt (bal felső sarok) Game Mode pontján, s máris kezdődhet a csata.

Seregünk háromféle katonából áll, s természetesen mindegyik más és más parancsokat tud végrehajtani. A gyalogságnál (Infantry) megválogathatjuk egy dandár formátumát (Column - oszlop: a menetélesben gyors haladást biztosít, Line - sor: támadásoknál kedvező, Mixed, Square - négyzet: a több irányból megütközött csapat védekezésére jó mód, Skirmish - csatározás). A Movement parancsai változathatjuk meg a csapat helyét (Assault - támadás, Hold - várakozás, Deploy - mozgás, Withdraw - visszavonulás). Mindegyik mozgásparancs kiadásakor a térképen ki kell jelölnünk a célt is. A gyalogos katonák leginkább épületek ostromára és elfoglalására (ez szintén a Deploy parancsok történelmi), valamint a tüzérség megvédésére használhatók. Támadásnál csak másik gyalogság, az ellenséges parancsnokok vagy kevés lovas ellen érnek valamit, hiszen nagyon lassan mozognak.

A lovasok szinte ugyanazt tudják, mint a gyalogosok (csak kevesebb felállításuk létezik). Gyorsaságuk miatt főleg az ellenséges ágyúk lerombolására érdemes őket használni, közelharcon csak szemből főként hatékonyak.

Végül a leghatásosabb fegyver a tüzérség. Itt szintén megtaláljuk a mozgatóparancsokat (Advance - előrehalad a kijelölt irányban, Halt - megáll, Backup - visszahúzódnak), valamint az ágyú szét-, (Unlimber) és összeszerelését (Limber). Az ágyúval csak összeszerelt állapotban tudunk lőni, mozgatható közben azonban szerencsére nem kell ezzel külön foglalkoznunk. Célozni a tűz (Target) parancs kiadása után tudunk. A cél csak egy bizonyos tövölségben belül lehet és az ágyú és közte nem lehet sem épület sem bokrok vagy fák. Kellémellen, hogy amikor egy előrehaladó ágyú megsemmisítette célját, folytatja útját előre (egy gyorsan kikerülő a gyalogság védelméből, s az ellentel lovasai pillanatok alatt lekeszabolják). A tüzérséget célszerű az ellenség sorainak megfigyelésére, az ostromolt épületek legyengítésére felhasználni.

Amikor egy egységet parancsnoktól függetlenül irányítunk, megszűnik a katonák

és vezérük kapcsolata. Ezt a kapcsolatot a katonáknál és a kisebb parancsnokoknál a Rejoin Command, a vezérnél pedig a Reattach Unit parancsokkal tudjuk visszaállítani. Ez hasznos lehet például akkor, amikor valamelyik dandárunk

a nagy veszteségek miatt fejezve menekül, hiszen csak így tudjuk őket visszahozni a csatába.

A csata állásának ötletkérésében hasznos lehet a térkép nagyítása és kicsinyítése (Maps). Különböző érdekes a maximális nagyítás, ahol a katonák mozgását teljes részletességgel figyelhetjük.

A másik érdekesség, hogy a csata közben folyamatosan nyomon követhetjük a két sereg állapotát (Database). Itt elvethetjük mindkét sereg összes fontos tisztjének életrajzát és az egyes dandárok állapotának fegyverzetének részletes leírását.

A program lehetőségei, mint gondolom kiderült, eléggé hasonlítanak a stratégiai játékokban megszokottakhoz. A játék mégis kiemelkedik a többi közül szépségével egyszerű és logikus kezeléssel és a sok hasznos információval, ami még történelmi ismeretlenség is bővíti. A megnyeréshez igazán jó tanácsokat nem tudok adni.



választhatunk, hogy a seregek a történelemből ismert módon foglalják el állásaikat vagy teljesen szabadon (Type Of Deployment), s máris megjelenik a csatáról látkepe, melyen kis figurák jelzik saját és az ellenséges csapatok helyzetét.

Seregünk természetesen az abban az időben megszokott módon szárnyakra (Wing), hadtestekre (Corps), osztályokra (Division) és dandárookra (Brigade) oszlik, s minden egységnek saját parancsnoka van. A nagy térképen látható különböző méretű zászlók a különböző

egységek parancsokait jelentik. Ha valakinek parancsot akarunk adni, csak rá kell bökniük az eggyel, s egy kis ablokban máris megjelenik



Alacsony szinten még egy két kalandozó ágyúval és lovalissal is nagy sikereket és sima győzelmeket lehet elérni, nehezebb fokozatokban viszont már a csapatok összehangolt mozgására a teráp adottságainak kihasználására, a csatáról jó áttekintésére van szükség. Ehhez pedig már Napoleonnal hasonló ötletek és trükkök szükségessé válnak, s egy csatát sem lehet kétszer ugyanúgy leélni. De hát ettől válik egy játék igazán érdekessé és megünnehetővé.

ÉRTÉKELŐ

- grafika 88%
- hang/zene 81%
- kezelhetőség 82%
- kihívás 65%

ÖSSZHTATÁS

88%

TESZTELVE: PC 576MB
VERZIÓK: PC

Temesvári Tibor



Uraim!
Követ-
kező gyo-
korlatukon
összetett tá-
madást fog-
nak végrehaj-
tani egy ellen-
sleges repülőter
ellen. A táma-
dást Echo és Fox-
trott nyitja, ALARM
rakétákkal kiiktatja az
ellenség lokátorait, majd Alpha
és Bravo, JP-233-as bombáikkal
megrongálja a 36-os és 18-as felszál-
lopályát. Charlie és Delta 1000 fontos GPB
bombáikkal tesznek pontot látogatásuk végére.
Felszállás 06:45-kor, a tervezett rep. idő 15 perc. A
meteorológus szerint felhős, borult időre számíthat-
nak. Amennyiben kérdés nincs, -nincs!- kezdjék
meg felkészülésüket!

<Commit> után már az elektron-
ikus térkép előtt gubbasztok, tanul-
mányozom az égi koreográfiát.
Csodálatos egy szerkezet, minden rajta van,
amire csak egy Tornado pilótának szüksége
lehet. A <Key> gombot megnyomva további
vezérlőbillentyűk jelennek meg, melyekkel ki/be
kapszhatom a domborzati jelzéseket (Contours), a folyók
és tavak (Rivers/Lakes), az autópályák (Roads), vasútvo-
nalok (Railways), és az "erővonalak" (Power Lines) pókhálóját,
az építmények (Structures), repülőterek (Airfields), az ILS
adókörzetének (ILS Coverage) szimbólumait, a betáplált
repülési irányt (Current Flightplan), a többi gép megközelítési
útvonalát (Other Flightplans), a kategória-, és elsősegély jeleket
(Category/Priority Flag), a tankergép találkozási körzetét
(CAP), a radar-gép járőrözési körzetét (AWACS Track), a
szárazföldi csapatok elhelyezkedését (Ground Force Unit), a
légvédelem elhelyezkedését (AA), és a lokátorok hatókörzetét
(EWR Coverage).

A <Targets> gombot nyomva a különböző potenciális célpont-
ok gormadóját jeleníthetném meg a térképen, de most erre
nincs szükség, sőt az áttekinthetőség érdekében amit csak
lehet, inkább leszedek.

A <Point Data>-t választva a térképen mozgatott keresz-
t pozíciójának megfelelő információk: ellenség/saját terület,
objektum megnevezése, domborzat magassága, bombatöl-
csék száma és a Supply %-os értéke látható.

A <Briefing>-re bőve ismét elolvashatom az eligazításán
kapott instrukciókat.

A <Flightplan> billentyűt nyomva tárulkozik fel előttem az
elektronikus térkép talán legizgalmasabb funkciója. A Tornado
fedélzeti elektronikája ugyanis olyan fejlett, hogy az itt
megtervezett útvonalat magánazonosan rögzítve, és azt a felad-
at végrehajtására kijelölt repülőgép fedélzeti számítógépebe
rakva, a fel- és leszállás kivételével képes akár "önállóan" is
végigrepülni. A Flightplan ablak tetején található (Waypoint,
Summary, Profile, Split) feliratokra bőve újabb ablakokat
csalhatok elő, melyeket kedvemre tologathatok a képernyőn. A
jobb alsó sarokban található betűk (A-F)-re bőve választom
ki, melyik (Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrott) gépen
indulok harcba. (Most az Alpha az enyém.)

A közepén található (A-J) betűsor az egyes fordulópontok
adataihoz enged hozzáférést. Nem érdemes bele babrálni,
meglehetősen jók az útvonaltervek.

<Play/load>-ot választva tudnám a gépet átfegyverezni.
Eddig szintén nem látam szükségét a már felpakolt "csom-
agok" átalakításának, talán a minimumra méretezett üzem-

anyag-
ellátmányon
érdemes nö-
velni valamelyest.

A <Met.Report>-ból a
látási viszonyokat, a szél
irányát és sebességét, a felhőzet
altját és tetjét olvashatom le.

A <Centre/Fit>-tel a célterület
helyezetét állíthatom a térképleapon.

A <Tidy> letakarítja, a felhalmozott ablakok-
tól kissé áttekinthetétlenevé válik képernyő.

A <Take-off> a géphe üllet.

Gépem a kifutópálya végén áll, a hajtómű már 63%-os
teljesítményen dorombol. A felszállási irány éppen Kelet felé
néz, a HUD irányítója 90 fokon. Van némi szembeszélem, a
sebességmérő a 0, és 1-es érték közt vacillál. A kötelek gépei
közben megdőltak, faklyájuk alaposan megkavarja a levegőt,
az előbbi 1-es érték már 3-on. Nyomulok én is utánuk,
gázok <-> előre, kerekélek ki, utánégető fokozat <-> a
maximumon (a műszerfal jobb felső sarkában lévő két sárga
lámpa világít, a hajtóművek teljesítményjelzőjétől jobbra elhe-
lyezkedő műszer mutatója végkitérésben).

A HUD bal oldalán figyelem a sebességmérőt, 140 után hűzni
kezdem a botot. A HUD jobb oldalán, amikor a variósik megin-
dul felfelé, behúzom a futóművet <G>, majd rögtön utána a
fék- és orrszögédszárnyakat <2XQ> (a műszerfal bal alsó
sarkában látható "F" és "S" jelzésű pálcikák beélnék vízszin-
tesbe). Újabb pillantás a sebességmérőre, már jóval 200 felett,
a magasságom is 600 körül, az aláttem repülő kötelek orral a
mélybe bukik. Én is bekapcsolom a robotpilótát <F7> (zöld
fény gyullad a műszerfal bal oldalán középen fent), gépem le-
ejti orrát, majd stabilizálja magasságát 500-on.

A műszerfal középső, eddig térképet mutató displaye üzmem-



módot
váltott, most a ma-
gasság "ALT" beállított értékét
(500), a "HDG" fordulópontokra vezetés
módját (AUTOMATIKUS), az "IAS" hajtómű-
művezérlést (MANUÁLIS) mutatja. Hopp, az majdnem
elmaradt: <F10> nyomása után (a sárga lámpa is világi-
tani kezd az előbbi zöld mellett), az "IAS" is a fedélzeti kom-
puter által vezérelt, leggazdagosabb fordulaton ketyeg,
"TTC" a következő fordulópont eléréséig mutatja, 0-nál a
gép bedűn, a következő waypoint felé fordul. A kabinból
kinézzve <Ins; Del> fák, hidak, városok, falvak húznak el alat-
tam, kis híján éppen megsturcolok egy nagyfeszültségű
vezetéket. De vajon miért is száguldoztam ilyen eszevesztett
tempóban, annyira alacsonyan? Ahogy mondani szokás, hosszú
annak a története...

A 60-as évek végére nyilvánvalóvá vált, hogy a rádioloka-
torok gyors fejlődése, - a korai előrejelzés tökéletesedése -,
megosztotta a leggyorsabban repülő gépet is a megjelentés-
szerű támadás eszközzétől, elég időt hagyva az ellenin-
tezkedés megítélésére. Légni, változtatni kellett tehát az addi-
gi harcászati "szokásokon", sárkányszerkezet "divaton", rá
kellett döbbsenni, hogy az addigi sebesség-láz, torzszülött "raké-
tatest-álgyszárny" (lásd: F-104) gépeit valami egészen másnak
kell követelni, leválasztani. Kézenfekvő megoldásnak kinálkozott
a légvédelmi rendszerek lokátorainak kijátszása a tala-

iközeli, terepkövető

repülés - hiszen a földfelszínen telepített felderítőradarak az alacsonyan közeledő légi célokat még napjainkban is nehezen észlelik -, ezzel szemben az alacsony magasságban történő repülés merőben új problémák elé állította a konstruktőröket. A talajközeli manőverezés rendszerint kis, a levegőben maradáshoz szükséges minimálisnál alig nagyobb sebességet követel meg, mivel a hirtelen felbukkanó terepkadályokat csak így van idő elérni. A pilótákat rendkívüli módon igénybe veszi az állandó figyelmet követelő, veszélytelennek egyáltalán nem nevezhető "üzemmod", nemkívánatos kifradások hatványozottan jelentkeznek. Meg kellett oldani a pilóta tehermentesítését, valamint a kis- és nagy (a katonai gépeknél erről nem lehetett lemondani) sebességű repülések közötti ellentmondásokat.

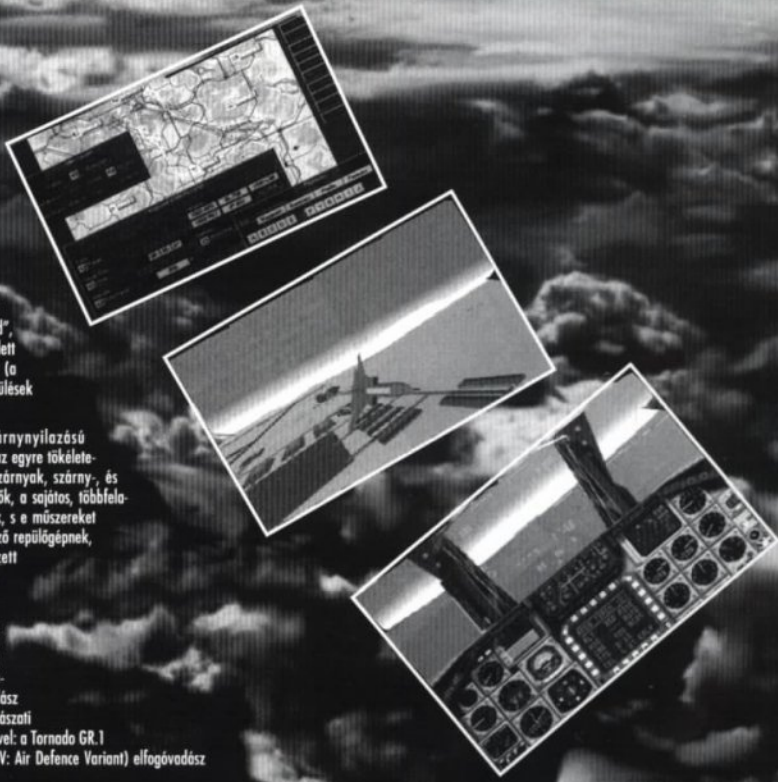
Ebben az időszakban jelennek meg a változtatható szárnynyilozású repülőgépek, válnak meghatározó paraméter javító tényezőkké az egyre tökéletesebb szárnymechanizáló szerkezetek, orrségédzsárnyak, féksárnyak, szárny- és törzsféklapok. A kabinban helyet kapnak a rádió-magasságmérők, a sajátos, többfeladatos fedélzeti rádiolokátorok, a harcászati navigációs rendszerek, s a műszereket figyelő- és felügyelő fedélzeti számítógépek. A korsokra jellemző repülőgépek, a korábban M.R.C.A.-nak (Multi Role Combat Aircraft) nevezett angol/német/olasz közös gyártású, több feladatos, változtatható szárnyállású vadászbombázóknak fejlesztése 1969-ben kezdődött, P-01 jelű első prototípusa 1974 március végén készült el, sorozatgyártása 1979-ben indult. A tervezők olyan többfeladatos harci repülőgépet kívántak létrehozni, amely egyaránt alkalmas a szárazföldi csapatok harcának közvetlen támogatására, az ellenséges vadászbombázókkal való harcra, a légyédelem elfogóvédész szerepkörére, tengerfelszíni célpontok leküzdésére, továbbá harcászati felderítésre is. A felsorolt elvárásoknak két alapítványi kifejlesztésével a Tornado GR.1 (IDS: Inter Diction Strike) vadászbombázó, és a Tornado F.2 (ADV: Air Defence Variant) elfogóvédész változatokkal tetted elegendő.

A Panavia Tornado közel sem olyan "favorizált" típus, mint egy-két tengerentúli társa, ezért kevésbé ismert, nagyon sok mindent lehetne róla mesélni, de - hogy a főszerkesztőt megkíméljem a rengeteg házigazdától - most "csak" a szimulátor használatához fontos információkra szorítkozom, a repülőgép szokványtól eltérő különlegességeit ismertetem:

Az átlagosnál valamivel nagyobb vezérsíkok (is) a fordulóharcra és lassan repülő feladatokra való alkalmasság mutatói. A felszárnyakon hiányzik a csűrőkormány, annak szerepét a magassági kormányként is működő vízszintes vezérsík veszi át, ill. látja el. A 2 db Rolls-Royce kétáramú, utánégetős, gázturbinás sugárhajtómű sugárfordítás terelével is el van látva, mely fékrendszer a kigurulást 365 méteren (l) megállítja. A hajtóműveknél a lehető leggyorsabb fúgyasztás elérésére törekedtek, a hosszú hatótáv érdekében és az alacsony magasságban végzett repülés miatt. Nem volt cél a rekordsebesség elérése, mivel ezt a gépek egyébként sem tudták kihasználni, de a legnagyobb sebessége így is 2,2 M. (A leszállósebesség 215 km/h.)

A legfontosabb fedélzeti műszerek között kell megemlíteni az orrkúp alatt található 2 db (l) rádiolokátort, melyek közül az egyik, egy több üzemmódú alacsony repülést vezérlő számítógép "szeme". Ez lehetővé teszi az igen alacsony, 50 m körüli magasságban végzett repülést 900 km/h sebességgel. További fontos műszerek a tehetetlenségi navigációs rendszer, a 64 KByte kapacitású számítógép, a rádiolokációs magasságmérő, a lézertávmérő, a TACAN navigációs és felsmerő rendszer és a robotpilóta. A tehetetlenségi navigációs rendszer (együttműködve a dopplerlokátorral) elhárítja az eredetileg kijelölt útiránytól 1 órási repülés után, mindössze 460 m. A terepkövető berendezés érzékenysége jellemző, hogy a berépülése során a hullámzó tenger felett ki kellett kapcsolni, mert a hullámok ivét követve "vézesen berázott".

A Tornado F.2-ből elsősorban a fedélzeti műszerkészlet, a fegyverzet és a hajtómű módosításával alakították ki a (programban is repülhető) F.3 változatot. Ebből a típusból a baloldali gépágyút kiegészítették, de ellátták a szárny nyilozási szögét, valamint profilját automatikusan beállító berendezéssel (a programban nekünk kell állítani!). Megnövelték a központi számítógép memóriáját 128 KByte-ra. A gép alapfegyverzetévé vált a Skyflash elnevezésű légiharc-rakéta. A nagy darab aktív, "lédő ki, és felejtél el" (fire and forget) 40 km-es közepes hatótávolságú rakéta, a 0,54 méterrel meghosszabbított törzs alján kiképzett mélyedésekbe vannak süllyesztve. Biztonságos

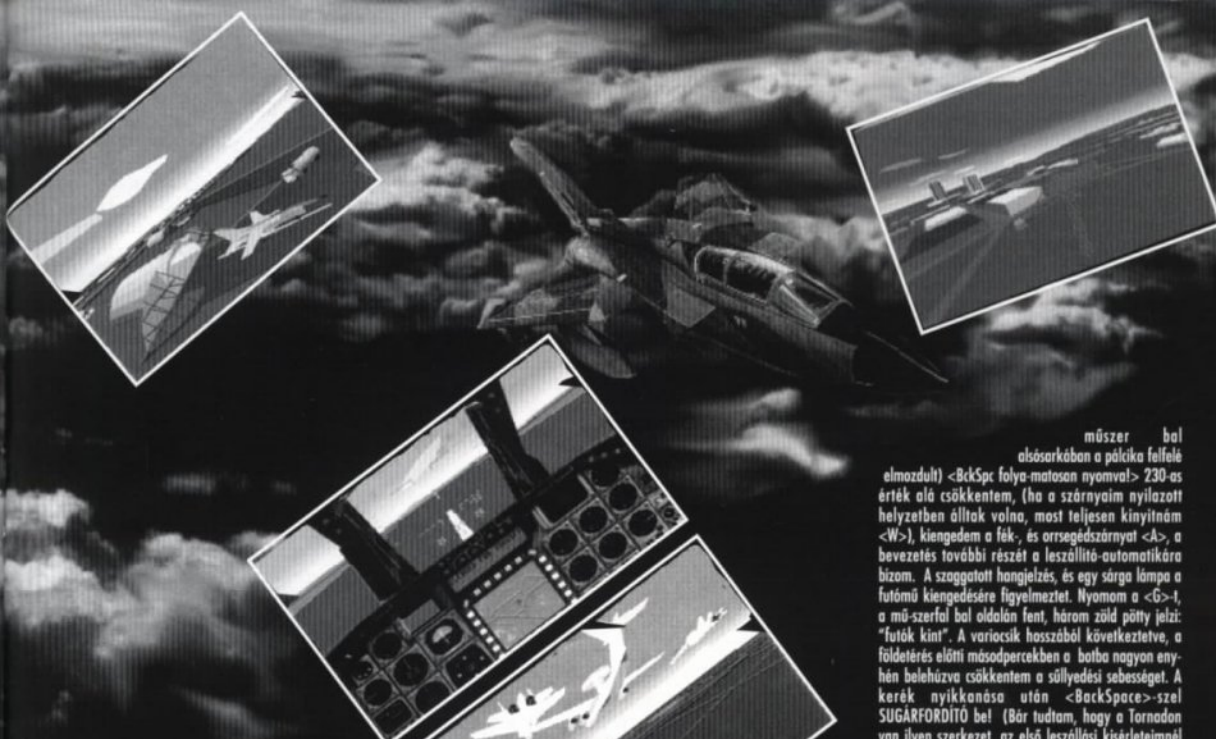


indításokról (akár hátán helyzetből is!) egy speciális kivétel-szerkezet gondoskodik. Még nem esett róla szó, pedig nagyon lényeges: a Tornado repülőgépek személyzete 2 fő. Nem ismeretlen megoldásként a szimulátor programok világában, a ránk zúduló tennivalók fergetegeiben felváltva, két munkahely között kapcsolgatva <Home; Pg Up> kell végeznünk tennivalóinkat. Folytassuk repülésünket a hátsó kabinban <Pg Up>, a navigátor és fegyverzetoperátor helyén.

Előttem jobbról és balról, két nagyméretű display található. A bal oldalon a teljes útvonalterv látszik, A-waypointól J-ig vonalakkal összekötve. A fénysík kör gépem pillanatnyi helyzetét, a világító betű a kijelölt navigációs pontot mutatja. Átrepülés után a kijelölés automatikusan tovább lép, de ha szükséges (pl. a célra ismétlenül rá akarok repülni) manuálisan <N> is lephetem. Erről a képernyőről még le tudom olvasni a kijelölt, ill. tényleges repülési irányt, az elérési időt és távolságot is. A két display négy-négy funkciója egymás között cserélhető. A jobb oldali most egy kamerán keresztül a gép elhárított útját mutatja, így a hátsó ülésekből is biztosított a három irányú <jobbra-balra; Pg Dn-End> kilátás. Sajnos hátrafelé tekintgetni csak némi csalafintóság árán, külső nézetből tudok. Üzemmódot váltani a <[]> billentyűkkel lehet a "bomba célzó" ill. "lézerez céljelölő" <CTRL>, a "bázisrepítő központú" navigációs térkép, vagy a "célközeli" térkép üzemmódok között. A középső képernyő ugyanaz, mint ami a pilóta előtt <első ülés> látható. Ez is dolgozhat <D>-vel <vátható> "célközeli" térképmódban, robotpilóta üzemmód kiiróban, ILS-

ben, előre néző (éjszaka; infra) módban, <R-re> navigációs (terep figyelő) lokátoroként, <Alt+R-re> pedig hagyományos légtérfigyelő lokátoroként. A lokátor üzemmódokat a <Ctrl+R-re> tudom kikapcsolni, ekkor a kisugárási figyelmeztető vörös lámpa is elalszik a műszerfalon.

Középen lent, a fegyverzetválasztó képernyője látható. A felső két (esetenként három) sor aktiválása az <ENTER> billentyűvel történik. <L>-lal az indítás módját, <K>-val, hogy melyik függesztmény indúljon, tudom meghatározni. A gépágyú és az AIM9L az <Alt+ENTER>-re válik aktív. Váltani közöttük, kiválasztani, hogy melyikkel akarok tüzelni, a <G>-vel vagy a joystick (QS 123) hüvelykujjas tüzgombjával tudok. <Ctrl+Enter> deaktiválja az élesített fegyvereket. A TABLO-n különféle hibaforrások feliratozott lámpái világíthatnak. A pilótánál is világog piros hibajelzés a hangjelzéssel együtt, a <G> billentyűvel törölhetem. A hiba természetesen ettől nem szűnik meg, ha még tudom, korrigálnom kell, amit elbátoztam.



A műszerfal ismertetését most abba kell hagynom, mert elértem az "E" navigációs pontot, gépem az "X" célirányra fordult. <ENTER>-rel aktiválom a JP-233-as konténer. (A JP-233 két részből áll. A repülőgép aljára szerelt konténer első részében 30 db SG-357 betonromboló bomba van, melyek éjtörőnőn a beton falé eszteknek, belövik magukat és a felszín alatt robbanva végeznek pusztítást a kifutópályában. A konténerek hátsó részében 215 db HB akna található rendszerlen időzítéssel. Ez utóbbiak várakolnak, különböző időben felrobbanva akár napokig is akadályozhatják a pálya helyreállítását.)

<F>-gyel külső nézetbe kapcsolok, és <Z> ; <X>-szel a gépet befogatom úgy, hogy szemből lássam, mivel a bombák besapadástól majd látni szeretném. Most már ismét az első ülésen vagyok, készen az elektronika tévedésének esetleges korrigálására. Egy csillagzó hang - a radar besugárzásjelzőm - figyelmeztet: a légvédelem kereső lakátora "végignyalt", <E>-vel bekapcsolom a zavarókészülékem (műszerfalomon a radar piros lámpája mellett egy sárga is világítani kezd). A HUD alatt jobbra elhelyezkedő megjelenítőn figyelem milyen típusú lokátorral keresnek, indítanak-e rakétát. Őtfele radarjellet tud különválasztani az a készülék, jelzi a besugárzás irányát, de nagyon nehezíteném, hogy a közeledő rakéta távolságát nem érzékelteti. A radarforrás tőlem jobbra, majd lassan mögém kerül. A zavarókészülék kikapcsolom, <C>-vel chaffalok egyet, képezetben látom bosszús arckutat az "összemoszatoli" radar-képernyő előtt... Szemből semmi radarjel, Echo és Foxtroit jól dolgoztok. Kb. 10 másodperc, és én is oldhatok.

Átúszok a vörös jelzőfények felett, a kifutópálya felé, bejövetelem kifogástalan, akár le is szállhatnék, helyette <F> és már kívülről nézem a szemetgönyörökötlen szjorkázó bombaesőt. Gépem nem enged meg magónak ilyen lazaságot, éles fordulással balra kivág, emelt orral menekül/menekít a feltépett kifutópálya beton foszlányai elöl.

A hazafelé vezető út eseménytelennek ígérkzik; nézzük, miről nem meséltem még? A HUD alatt balra a terepkövető lakátor zöldes indikátorernyője található.

A folyamatos zöld vonal a földfelszínt, a baloldali "kis pecék" a repülőgépet jelképezi. Az automatika meghibásodásánál, kézvezérlésnél sem kell a biztonságot jelentő "méltségéből" felemelkedni, a sügert figyelve biztonsággal manőverezhetünk a változó domborzat fölött. A program vadász változótól hiányzik ez a műszer, a helyén egy fegyverzet kijelző található. Ennél a bevetésnél nem volt rá szükség, de a szárnnyilazása a sebesség növekedésével a <W> ; <S> billentyűkkel állítható. Ha elmulasztanánk, a gép erőteljes rázkódása és egy mély dübögő hang biztosan eszünkbe juttatja. Az autopilot-ot kikapcsolni az <F6>-tal lehetséges. Az <Ins> ; a lókkormányok. A HUD-on csak a radarernyőn - egérrrel - megjelölt légitől váltik láthatóvá. Üzemanyaghiány, vagy "menekülő üzemmód" (Hi-hi-hi) esetén a külső függesztmény <Ctrl+J>-vel leoldható. Ismételt <Ctrl+J>-re a légiharckréték is leoldanak. <Ctrl+T>-re a középső monitor azonnali "alküzei" térképmódra vált. <O>-val a térkép középpontjából az aljára tolatjuk repülőgépünk helyzetét, (bizonyos esetekben) ezzel növelve az észlelési időt. <Q> -> -vel a térkép léptékét változtatjuk. <V>-vel a kilőtt rakéta, bomba, lövedék stb. nyomába eredhetünk. Rendkívül látványos, típusonként egyedi a fegyverek viselkedése, "lelkivilága". Az ALARM pl. vaktában kilőve repül, repül, majd függőlegesen felhúz. Amikor kifogy a szufta, éjtörőnyőt nyit, eszerekdes közben keres magónak egy célpontot, aztán elintézi.

Gépem közben utolsó fordulóját végzi, leszállóirányra áll. A közép-ső képernyőn már az ILS sárga keresztjét figyelem. Sebességem a kiengetett féklappal (a szárnnyilazás és féklap jelző

műszer bal alsósarkában a pálcika felfelé elmozdult) <BackSpc folya-matosan nyomva!> 230-as érték alá csökkentem, (ha a szárnnyim nyilazott helyzetben álltak volna, most teljesen kinyitnám <W>), kiengetem a fék-, és orrségédszárnnyat <A>, a bevezetés további részét a leszállító-automatikára bízom. A szaggatott hangjelzés, és egy sárga lámpa a futómű kiengetésére figyelmeztet. Nyomom a <G>-t, a műszerfal bal oldalán fent, három zöld pötty jelzi: "futók kint". A variócsik hosszából következő, a földetés előtti másodpercekben a batba nagyon enyhén behúzza csökkentem a süllyedési sebességet. A kerék nyikkanása után <Backspace>-szel SUGÁRFORDÍTÓI bel (Bár tudtam, hogy a Tornadon van ilyen szerkezet, az első leszállási kísérletimmél rendre tólszaladtam a kifutópályán. Egyszerűen megfeledeztem a használatáról, mivel ez az első szimulátorprogram, amibe ennek a szerkezetnek működési mechanizmusát is beépítették.) A műszerfal bal felső sarkában két sárga lámpa jelzi vissza a működését. A más gépeknél beledugódtam, "talajfogás után azonnali gázlevétel"-t most ellejezhetem, a nagyobb a gáz most jobb fékhatást jelent (de az utánégető használatá TILOS)! A "sugárfékezés" közben nagyon figyelnem kell a sebesség értékre, mert ahogy csökken, 50-45 körüli határon MEG KELL SZÜNTETNI használatát, különben károsodnak, kigyulladnak a hajtóműveim. -vel a kerékféket is bekapcsolom, majd a Backspace felengedése előtt már megkezdve, csökkentem a hajtómű teljesítményt egészen a minimumig. Még pár méter, és a gép megáll, leszálltam, a feladatot végrehajtottam.

Gyerekként volt, a repülés szakos kockázatait leszámitva egy percig sem foggott veszélyben életem. Résztvettem egy gyakorló repülésen; egyetlen, gépemre leadott lövés nélkül. Nem felejtettem azonban, hogy az Obál-Hóborúban 7 Tornado harci bevetés, 2 balesetben pusztult el. Aki a játék "éles" küldetéséit is kipróbálja, csodálkozni fog, hogy "csak" ennyi...

A program két év alatt készült el, mintegy feltucatnyi programozó előadás munkájának köszönhetően.

Három térség, egyenként tízezer négyzetmérföldnyi területére szótövezener fát, nyolcezer épületet, kétezer járművet, nyolcvan falut, húsz várost, nyolc leszállópályát, vasútvonalakat, folyókat, tavakat, nagyteljesítőségű veze-tékhálózatot komponáltak az alkotók. (Mire énték meg összeszámoltam...)

Széchenyi János

ÉRTÉKELŐ

- grafika 94%
- hang/zene 90%
- kezelhetőség 92%
- kihívás 85%

ÖSSZHATÁS

95%

TESZTELVE: PC VERZIÓK: PC

Az öreg Amigósoknak alighanem ismerős a Legend, a Mindscape első és talán egyben legjobb kalandjátéka. A game a maga idejében hatalmas sikert aratott, úgyhogy nincs is semmi csodálkozónivaló azon, hogy a napokban megjelent a program folytatása, a Son Of The Empire. Annak idején a Legend-ben egy négytagú csapattal kellett Trazere földjét megfelfedezni a Gonosz erőtől, s ezzel visszaállítani a békét. Azóta hőseink kissé megszármaztak az állandó küzdelmekről és éppen egy elhagyott kis faluban szüsztyáztak, midőn kellemtelen híreket kaptak. A Gonosz erőt ugyanis megint támadásba lendítette, s Trazere ismét végszélybe került. A kis csapat tagjai ezúttal sem tévútra mentek, ki-ki megfogadta a fegyverét és nekivágtak a Trazere felé vezető útnak, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljanak a gonosz guardianokkal. S ezzel kezdetét vette a harc....

A CSAPAT

Csapatunk 4 tagból áll, 1-1 harcossal (berserker), bárdból (troubadour), orgyilkosból (assassin) és varázslóból (runemaster). A harcok remekül bábuk a fegyverek-kezelés és mindenféle páncél viselés, valamint sok Hit Point-je van. A harcok karakter minden csatában átmenet berkerbe, ilyenkor megállíthatatlanul gyilkológéppé válik, aki véres tom-bolást csak akkor fejezi



be, ha már minden ellenfelet pép-pé vert. A bárd harcban is megállja a helyét, csak nem használhatja a legerősebb fegyvereket és páncélokat, ezen felül pedig még jóval kevesebb HP-je van, mint a harcossal, de különböző mágikus énekeivel nagy segítségére lehet a csapatnak. Az orgyilkos nyílt harcban nem szokott villogni, viszont ha hátra tud válni támadni, a normális sebészes háromszorosaát okozva megkérdi a döntést. A hosszú és nehéz fegyvereket nem kedveli, akárcsak a fém páncélokat, kedvenc fegyvere a tőr. Az orgyilkosok különleges képessége, hogy ellenfelük számára láthatatlanná tudnak válni, így könnyedén mögöttük kerülhetnek. A varázsló a csapat leggyengébb és legsebezhetőbb tagja, meglehetősen idegenkedik a páncéltól, fémfegyverektől, viszont a varázslati alkalmatán a legmélyebb trutyiból is kihúzhatja a partit.

KARAKTER-GENERÁLÁS

Ha már játszottunk a Legend-dal, meglehetősen egyszerű a dolgunk. A címképernyőn nyomjuk meg az F1 billentyűt, majd az F4-gyel áthozhatjuk a régi karaktereinket a játékba. Amennyiben még nincs csapatunk, a Space-szel kredítálhatunk egyet. A képernyő bal oldalán láthatjuk a karakter képét, jobboldalt pedig a tulajdonságait nézhetjük meg. - Af -támadóerő. - Df -ez mutatja, hogy a karakternek mekkora esélye van egy támadás kivédésére. - Ac -védettség, a többi tulajdonságtól eltérően ez annál jobb, minél kisebb. - Str -erő, befolyásolja a támadóerőt és a sebzést. - Int -intelligencia, minél magasabb, annál hatékonyabban tud az illető varázslatokat használni. - Spd -gyorsaság, minél magasabb, annál többször tud a karakter egy adott idő alatt támadni. - Dex -ügyesség, beleszámít az Af-be és a Df-be is. - Con -egészség, ettől függ, hogy a karakter mennyire



ellenálló a varázslatokkal szemben és mennyi HP-je van. - Lck -szerencse, ha a karakter olyan találatot kapna, ami megölné,



egy szerencsepont elvesztése árán elkerüli a csapást (magyarra fordítva a fickó csak akkor halhat meg készítésében, ha már a szerencséje nullára redukálódott). Szerencsenként a templomokban tudjuk növelni némi készpénz fejében. - Hits -életör, itt láthatjuk, hogy a karakter hány HP-t veszítve hal meg. A bal alsó sarkában lévő ikonokkal tudjuk a tulajdonságainkat módosítani. A Next characterrel tudunk a következő karakterre ugrani, a Rename ikonnal új nevet adhatunk az épp aktuális hősünknek, az OK-kal pedig befejezhetjük a karaktergenerálást.

A VÁROSOK

A városokban négyféle boltot találhatunk, nevezetesen patikát, vegyeskereskedést, kovácstól valamint templomot. A fővárosban, Imperiában ezen kívül még betérhetünk egy Aunt Sushiana nevű bálcsőzhöz, aki különböző kellemtelen küldetésekkel bízik meg, valamint lovakat is vehetünk. A városokban a képernyő alján láthatjuk baloldalt a team jelenlegi vezetőjét, a nála lévő tárgyakat, jobboldalt pedig balról jobbra és fentről lefelé az alábbi ikonokat: 1. A csapattal összegyűjtött tárgyakat, 2. Infok a karakterről. Felül láthatjuk az illető tulajdonságait, a szintjét (Level), a lovát (Steed), a tapasztalati pontjait (Experience points) valamint a nála lévő pénzt (Gold). Alul a

karakterünket támaszthatjuk fel, ha nálunk vannak a csontjai. Az

Offer prayer-rel némi készpénzt áldozunk az isteneknek, akik szerencsés esetben ezt a karakter szerencsésének növelésével honorálják. A Buy healing potion opcióval gyógyító varázslattal vehetünk, ezek kemény csatákban igen jól jönnek.

Aunt Sushiana -a Give shard-dal az Eternal Amulet részét adhatjuk át a bálcsőzhöz (az amuletnek 4 része van, ezek összegyűjtése az első feladatunk). A Rename opcióval átnevezhetjük az egyik karakterünket, a Re-dotho-tal pedig az illető ruhájának színét változtathatjuk meg. Lényeges még a Learn song opció is, ezzel bárdunk egy csinos summa fejében új dalokat tanulhat meg. Imperiában még két különleges opció is él: az egyikkel lovakat tudunk venni a (Buy steeds), a másikkal pedig beléphetünk a labirintusba, ahol a talizmán darabjai vannak elrejtve (Enter vaults).

THE MAD MONKS

Ez a meglehetősen különös társaság az északi hegyekbe vette be magát, szóval mindenki készüljön fel felikre a hosszú és veszélyes túrára, amiket sajnos elég gyakran meg kell ejtenünk, mivel a Mad Monksokat kalandozásaink során sokszor fel kell majd keresnünk. Itt az alábbi menüpontok közül választhatunk:

Show items-tárgy azonosítása. Általában a labirintusokban talált tekerkeszt és italokat érdemes azonosítani. Buy runes-új runák megvétele. A runák a mágia alapvető tartozékai, s csak itt lehet őket megvenni. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy egy-egy normális runaért elképesztő összegeket szoktak kérni, nem ritkaság a 2000-4000 arany körüli ár sem. Train level-szintlépés, ez csak akkor lehetséges, ha a karakter a szárnyek legyilkolásával már elég tapasztalati ponttal szedett össze. Természetesen a szintlépés se ingyenes, magasabb szinten már horribilis árat szoktak felszámí-

tárgyistán piros kontúr jelöli az épp használatban lévő tárgyakat, zöld pedig a kiválasztott cuccot, amit a kard ikonnal tudunk használni, a kézzel pedig eldobhatunk. A lemez ikonnal léphetünk be az I/O menü-be, itt az F1-gyel tudunk egy értékelést betölteni, az F10-zel pedig egy Gamesave névre formázott üres lemezre menthetünk. Az X ikonnal léphetünk ki a menüből. 3. A csapattal pénzének az összegyűjtése.

Patika (The apothecary)-itt vehetünk a varázslónak különböző varázslatkomponenseket. Az egyes városokban különböző dolgokat vehetünk, úgyhogy nem árt felírni, hogy hol mit tudunk beszerezni.

Vegyásbolt (The artificer) a Buy items-szel vehetünk, a Sell items-szel pedig eladhatunk tárgyakat.

Kovács (The blacksmith)-akár az előbbi, csak itt fegyvereket és páncélokat vehetünk. Az árk városról városra változnak, úgyhogy a nagyobb bevásárlások előtt nem árt jól szétnézni, ugyanis komoly pénzeket spórolhatunk meg, ha mindig a legolcsóbb helyen vásárolunk.

Templom (Holy temple) a Resurrect ponttal egyik halott



tani. Szintlépéskor növekszik a karakter néhány tulajdonsága, a HP-je, valamint a harcokban is jóval nagyobbakat fog sebezni.

Fighting the monks-szintlépéskor lehetőségünk

színevel megegyező engedély, mindenképpen harc lesz a dologból. Egy ellenséges sereg legyőzése már nagyon kemény dió, viszont a csata után komoly kincseket és egy engedélyt szedhetünk össze. Egy ellenséges városhoz érve 3 lehetőségünk van: 1. Egy engedély felhasználásával egyszerűen besétálunk (Give pass). Ez a legbiztosabb megoldás, de mivel meglehetősen nehéz új engedélyeket szerezni, nem célszerű túl gyakran használni. 2. Elvonulunk a város alól. 3. Megpróbáljuk megvesztegetni az őrákat (Offer bribe). Nem egy rossz fogás, mivel pénz még mindig egyszerűbb beszerezni, mint engedélyt, viszont néha összeakadhatunk átlatszóbb őrákkal is, akik nem mennek bele a dologba.

A LABIRINTUSOK

A labirintusokban a Hero Quest-ből már ismerős 3D-s perspektívában bolyonghatunk. Csoportunkat a bal gombbal irányíthatjuk, a bal alsó sarkokban láthatjuk karaktereink állapotát. A koponyarakás jelöli az áleterőt, a koponyák színe pedig az illető megmaradt szerencsepontjait. Fahártnál több mint 5, zöldnél kevesebb mint 5, vörösnél pedig 0 szerencsepontja van a fickónak. Mindig a világosabb talapzaton álló karaktert irányítjuk. A bal felső sarkokban lévő sörkány ikonnal az automapát kérhetjük le, a tarisznyával pedig a karakter információk kártyáját nézhetjük meg. A jobb felső sarkokban lévő nyíl irányú, a kasszával pedig a rizikós csatákból próbálhatunk meg alfutni. A jobb alsó sarkokban látható karddal az éppen kiválasztott karakter köré gyűlnek a többiek, a másik három kockában azt láthatjuk, hogy a karakter mit tart a jobb, illetve bal kezében, valamint visel-e valamilyen varázstárgyat. A legutol látható ígékhez ezt hiszem nem szükségeseltük külön kommentár, kivéve a jobboldali ablakot. Itt tudja ugyanis minden karakter az osztályának különleges képességeit használni. Ha harcba keverednénk valahol, először clickeljünk az épp kiválasztott karakter fegyverére, majd a kard ikonnal vonjuk be a többieket is a harcba. Innenlét kezdve már mennek a dolgok meguktól, legfeljebb ha már nagyon rosszul állunk, vonuljunk vissza.

A VARÁZSLATOK

Ahhoz, hogy egy varázslat sikeres legyen, három dolog kell; egy előre kézbevert keverőtől, a varázslathoz szükséges runák és varázskomponensok. A dungeonban a varázslót kiválasztva a keverőtőljára clickeelve kérhetjük a varázslatmenüt. Itt alul láthatjuk a nálunk lévő komponenseket, a jobb felső sarkokban pedig a runákat. A tekercs ikonnal lekerethetjük varázslataink listáját, itt egyszerre csak 10 varázslat lehet. A varázslat mellett láthatjuk, hogy hány van elkészítve belőle. A jobboldali felső ikonnal megnézhetjük, hogy milyen runák és komponensek kelljenek az elkészítéséhez. A középső ikonnal készíthetünk a varázslatból egyet, az alsóval pedig törölhetjük a listáról. A szem ikonnal megnézhetjük, hogy a runáinkhoz milyen komponens tartozik. Jobboldalt a felső tállal keverhetjük össze a varázslatot, az alatta levővel pedig kiöntjük a keveréket a földre. Ha ki akarunk kaverni egy varázslatot, először tegyük be az első runához tartozó komponens a táliba, majd magát a runát. Ezután a közepén lévő képen megjelenik a runa, erre clickeelve tudjuk

összekeverni a runát a komponenssel. Ezt jótesszük el a varázslat minden összetevőjével, majd az így kapott gyanús kutyavöléket keverjük össze és vagy lesz belőle valami, vagy nem. Ezt a módszert főleg új varázslatok kikeverésére használjuk. Ha varázslólni szeretnénk, nyomjuk le az F10-et és a kikevert varázslatok listájáról válasszuk ki a kívántat.

ZÁRSÓ

Mindent összevetve nem egy rossz játék a Son Of Empire. A grafika és a hang kellemesnek mondható, a kezelés egyszerű és még a legkezdőbb játékos is gyorsan szerez siker-élményeket. A labirintusokban az ellenfelek könnyen legyőzhetők, s habár később feltűnik néhány logikai feladvány is, ezek nem igazán je-lentenek problémát. Annál inkább a varázslás! Szerintem ezt az egy dolgot a játékokban rejtettelesen

tülbonyolították. Runák, komponensek, keverőtárolók... Brr... Inkább hagyom a fenébe a varázslót és a harcok karaktereket fejlesztem, azokkal nem kell annyit szórakozni. No mindenes, még annak ellenére is megérdemel egy négyes főt a játék. Annál többet viszont semmiképpen.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

- grafika 75%
- hang/zene 70%
- kezelhetőség 72%
- külvilág 40%

ÖSSZHATÁS
69%

TESZTELVE: AMIGA 50/6000
VERZIÓK: PC

Ha valakinek megemlítem a Sierra/Dynamis nevét, mindenki biztosra mondhatom - egyből a Questek és szimulátorok ugranak be. Aki szimulátorra gondol, az már kopizsgálja a dolgot, de még mindig nem tapintott a lényegre. Hogy mi kerülgetek ilyen messzire, mint macska a forró kását? Nos, a Dynamis legfőbb RPG-jét, a Krondort, ami az eddigi szerepjátékok közül taronymagosan emelkedik ki egyediségével. A grafika nagyrészt a repülőszimulátorokban megszokott vektoros megoldással készítették el, s ez meglehetősen eredeti megoldásnak számít (igaz az Eternam-ben már találkozhattunk hasonlóval, de az közel sem volt annyira kidolgozott). A reklámhoz tartozik még az a tény, hogy a forgatókönyv megírására egy neves fantasy regényírórt kértek fel, aki pályázat-számítógépes játékok desingereként kezdte. Raymond E. Feist - mert őrála van szó - négy, egyenként 500 oldalas, nagy sikert aratott regényét használta alapul a sztori megírásához. Így teljes képet kaphatunk Midkemia lakosairól, városairól, falvairól.

A karakterek inventoryjának elérése, tulajdonságaink leolvasása egy egyszerű gombnyomással történik, a harcok cseneket túlbonyolítva, minden funkciót pillanatok alatt elérhetünk. A programban 3 figurát irányítunk, két harcost és egy mágust. Kis csapatunkkal 9 küldetést kell végrehajtanunk, amelyek egyre nagyobbak, bonyolultabbak, nehezebbek lesznek. Egy-egy fejezet elején és végén hosszabb-rövidebb digitalizált részeket nézhetünk végig, s olvashatjuk el mi lesz a következő küldetésünk. Ha valakivel leállunk beszélni, vagy egyik emberünk kíván mondani valamit, akkor az illető digitalizált képét láthatjuk. A fotókat a digitalizáláshoz kerülő ruhákba áltöztetett színészekről készítették, s helyenként digi beszédet is hallhatunk (persze nem túl sokat). A zene helyenként szuper, de sajnos sokszor hallani ugyanazt a témát, s ez enyhén egyhangú. A digi effektek a helyükön vannak, főképpen harc közben. A sztoriról nem lehet különösebben sokat mondani: a játék közben alakul ki.

Főmenü

Innen tudunk állást betölteni (Restore game), betölthetjük a lépéseink, forgásunk méretét, a felbontást, lekapcsolhatjuk a zenét, hangokat, stb. (Preferences). A Content-tel tartalomjegyzéket kérhetünk, s a 9 fejezetből lekérhetjük azoknak a rövid tartalmát, melyeket már teljesítettünk, illetve éppen teljesítünk. A Quit to Dos egyértelmű, s végezetül a Start new game-mel kezdhünk új kalandot.



A kezelő ikonok

Mialatt Midkemiában kalendozunk a vektoros vidéken, a képernyő alján láthatjuk a három szereplő képét és egyéb ikonjait. Ha valami varázslat van érvényben (pl. csoportok érzékelése), annak a kis ikonját a képernyő tetején láthatjuk. Emellett nem maradhat el természetesen az irányító sem. Nézzük először a látképet: ha felhúnik előtünk valami, arra kattelve információt kaphatunk az illető tárgyról, élőlényről. Így tudunk betérni házakba, fogadókba, így

És talán beszélgetni.

Ha valamelyik érre a jobb gombbal kattintunk, megkapjuk az illető adatait: Health - egészség, Stamina - állóképesség, Speed - sebesség, Strength - erő. Ezek a fő tulajdonságok, s ezek mellett találhatók a különböző képességek. Ha a képességek mellett kis kék pöttyre kattintunk, az pirosra vált, s ez azt jelenti, hogy az illető fokozottan fog figyelni azon képességeink a fejlesztésére, amit (amiket) kijelöltünk. Defense - mennyire képes megőzteni; Acy (Crossbow, Melee, Casting) - célzóképesség ijjal,



próbálhatunk kinyitni ládákat, megszólítani embereket, megvizsgálni gödröket, udakat. A közlekedés a legegyszerűbben a kurzor-nyilakkal történhet. Következzenek az emberek ikonjai: ha bal gombbal rákattintunk az egyik arcra, megkapjuk az inventoryját. Az inventoryban a bal keretben vannak az állandó tárgyak, amit mindig visel az illető (páncél mindenkinél, a harcosoknál kard és íj, a varázslónál egy varázspótló). A jobb keretben láthatóak tárgyaink: a fegyverek, páncélok, ékkövek mellett feltüntetett százalék azok kopásának, rongálódásának fokát jelzi, a különféle löttyök, varázscuccok, kaják, nyílveszők melletti szám pedig azt, hogy hány töllet/adag van még az illető dologból. A tárgyakat cserélni a bal gomb nyomtatásával tudjuk, használni pedig úgy, hogy dupla kattintással a bal gombbal rajtuk marodunk; a jobb gombbal egy kis infót kérhetünk rájuk. A képernyő alsó részén most is látható az emberek képe (így tudunk tárgyakat cserélni egymás között), a pénzünk mennyisége és egy kulcsomó. A kulcsomóra kattintva megnézhetjük milyen kulcsaink vannak, de ha egy tárgyat el akarunk dobni (pontosabban letenni egy zsákban), akkor is ide kell vinni a tárgy ikonját. A inventory-ból értelemszerűen az



fegyverrel, varázslattal; Assessment - helyzetfelismerés; Armorcra - páncéljavítás; Weaponcraft - fegyverjavítás; Barding - gitározás; Hagging - alkudozás; Lockpick - lakatnyitás; Scouting - felderítés; Stealth - lopózás. Owyn-nél találunk még egy Spell ikont, amire ha rákattintunk, a különféle szférákból ismert varázslatainak a nevét tudhatjuk meg. Most pedig jöjjenek a kezelőikonok:

1. Ha a főúton tartózkodunk, akkor jelenik meg ez az ikon, s ha bekapcsoljuk, az előre-gomb nyomásával folyamatosan haladunk, mindig az úton, bármerre is kanyarodik. Ezzel a módszerrel lehet gyorsan haladni.

2. Ezzel

varázsolhatunk. Varázslataink a legkülönbözőbbek lehetnek: zárferdítés, világítás, ködvarázs, stb.

3. A táborúzi ikonnal tudunk lepihenni, ha nincs ellenség a közelben. Ebben az esetben a kis órák be kell állítani, hogy mennyit akarunk aludni, vagy aludhatunk gyógyulásig (Camp until healed). Vigyázzunk, legyen elég kajánk (Rations), mert ha nincs mit enni, gyorsan elkezd ramolni az egészségi állapotunk.

4. A térképiknora kattintva a területet felülről láthatjuk, s néhány ikon itt megváltozik. A nagy térképre kattintva az egész Midkemia-ről láthatjuk a teljes képernyős térképet, ilyenkor nem közlekedhetünk, csak a városneveket olvashatjuk le. A két zoom ikon használata egyértelmű, s a Main ikonra kattintva térünk vissza a vektoros tájra.

5. A könyvjelzővel állást menthetünk Bookmark néven, gyorsan.

6. A Scroll-ra kattintva a főmenübe kerülünk, ahol most a Save game is szerepel, s kedvünkre mentgethetünk.

A harci ikonok

A harc nagyon kényelmes a Krondorban: a figurák egy 8x13-as "sakktáblán" mozognak, s háttérként az aktuális vektoros tájat teszik be. Ha kiválasztjuk kire támadunk, a bal gombbal szűrhatunk, s a jobbal üthetünk. Általában az ütés több HP-t vihet le, de kisebb az esélye, hogy találunk.

1. Itt a Spell ikon az első, ha Owyn kerül sorra a körben. Ilyenkor kiválaszthatjuk a szférát, amiből varázsloni kívánunk, majd a varázslatot.



egészséget maximálisan nem lehet evéssel és alvással feljavítani, ezért nem árt, ha van nálunk egy kis zöld üvegcsében gyógyital. Ha kisebb településre érkezünk, akkor annak a házai közt szintén vektorosan bolyonghatunk. Érdekes mindenhova benyitni, sokszor találhatunk pénzt, tárgyakat, vagy hasznos infókat hallhatunk. A koszmokban érdekes beszélgetni is (nemcsak vedelni, mint a városok), mert természetesen itt hallható a legtöbb plévia. Itt vehetünk kalotás, vagy eladhatunk, bár ezt nem ajánlom, mert sokszor meglehetősen. Játshatunk is, vagy muzsikálhatunk: ha tetszett a zenék, kapunk néhány aranyat, ha nem, kirúgnak. A templomokba beléve beteg társainkat gyógyíthatjuk meg jó magas árrért, magadhatjuk fegyvereinket, beszélgethetünk a pappal, illetve teleportálhatunk olyan templomba, ahol már voltunk (ez lényegesen meggyorsítja az utazást, persze sokba is kerül). Ha betérünk egy boltba, kedvünkre adhatunk-vehetünk. Bolt és bolt között egyenként iszonyú nagy különbségek lehetnek (főleg az árukban): ami egy déli boltban 100 arany, az egy északiában a tizszerese is lehet és fordítva. A boltok profílija is meglehetősen különböző, ezért

lévő tárgyat használhatjuk.

Ez + Az, avagy amit jó ha tud egy kezdő

Néhány tulajdonságot mindenképpen jelöljük ki a karaktereknek (de mindenkinek más), hogy mindenki értsen egy vagy több dologhoz nagyon jól. A kis kalapáccsal a páncélunkat felfogathatjuk, a köszőrükövel pedig a fegyvereket javíthatjuk. Ezek a tárgyak mindig legyenek velünk. Sok tárgynak nem derül ki az igazi hatása az infóból. Ha valami új dologgal találkozunk, próbáljuk ki a kardunkon, páncélunkon vagy magunkon. Vannak olyan szerek, amivel beköve a kardot kétszeres erősségű ütésekkel vihetjük be. Mindig legyen nálunk elég kaja, akár 20-25 adag is fejenként! Az



ne csodálkozzunk, ha egy fegyverből nem akarjuk megvenni az ékköveinket, vagy ha megveszük, rossz üzletet csináltunk: egy-egy szökethet az árszámot is fizetheti. Ha egy nagyobb városba térünk be, akkor azt egy kapu láthatjuk, s a kurzort a különböző épületekre mozgatva térhetünk be ide-oda. A bolyongások során rengeteg ládat találhatunk, ami vagy egy találoskérés megfejtésével nyílik, vagy lakat van rajta és azt kell kinyitni. Sok ládaba robbanószer van elrejtve, ezért jó,



ha megejtünk egy csodaérzékelő varázst ládanyitás előtt. A ládákhoz hasonló kincsébányák lehetnek még a földhalomok és a fooduk is. Egy-egy ilyen ládából nagyon meg lehet gazdagodni! Ha leverünk egy csapatot, feltétlenül kutassuk át a halottesteket, s amit lehet szedjünk össze, s adjuk el.

Egyszóval lesz mit felderíteni a Betrayal at Krondor-ban. A grafika vagy tetszik vagy nem, de annyit ajánlom, hogy a gyors haladás érdekében vegyük a legkisebb felbontásra, nagy lépésekre, fordulásokra. A program fokozatosan nehezül, az első két küldetésben csak el kell jutni egy bizonyos helyre, de a harmadikban már nyomoznunk kell, felgöngyölni az összekuszált szálakat. Hát kérem... jó szórakozást!

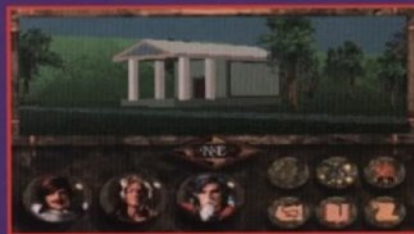
ÉRTÉKELŐ

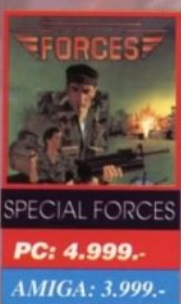
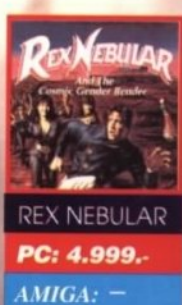
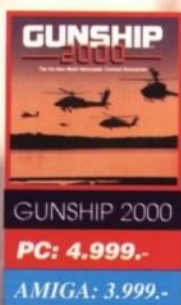
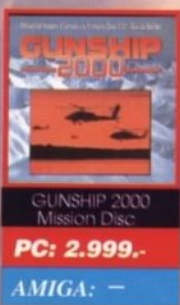
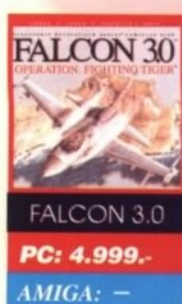
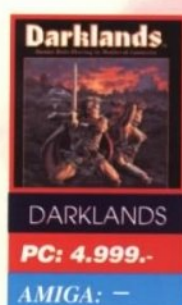
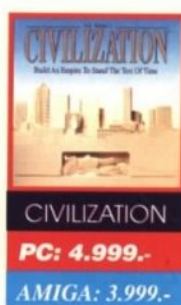
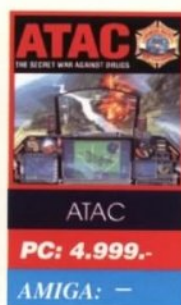
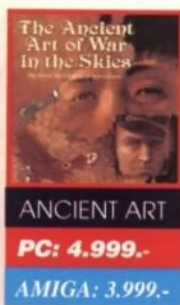
grafika	80%
hang/zene	85%
kezelhetőség	85%
kihívás	70%

ÖSSZTARTÁS
84%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

K.G.





Bp. XIII. ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415
Nyitva: hétköznap: 10-18h-ig
szombaton: 10-13h-ig

A

MICROPROSE

TELJES JÁTÉKSKALÁJÁT MEGTALÁLOD AZ
576 KByte SHOP-BAN

EXKLUZÍV

A nyolc oldalal bővült újságba ismét belefért egy kis "magyar és mindenféle újdonságok rovat", azaz az Exkluzív. Ebben a hónapban két hazai fejlesztésről számolok be, és mellette betekintést kaphattok még három, most készülő külföldi csodabogárról is. Azért csodabogár, mert mind a három C64-re készül, és erre a gépre manapság már "Dzsémi csodalámpásával" kell az anyagokat keresgélni.

Vegyük elsőként az egyik honi újdonságot, ami valószínűleg sokaknak megdobogtatja a szívét, ugyanis egy magyar nyelvű kalandjátékról van szó. A címe könnyen megjegyezhető, **A GONOSZ HERCEG**. Sajnos csak lapzárta után érkezett a demo róla (ennyire friss az anyag!), ezért képpel nem szolgálhatok, viszont egy kis kedvcsináló előtörténettel igen: Bangur városának leggazdagabb kereskedőkaravánjait rendszeresen kifosztja egy vérszomjas és pénzéhes rablóbanda, melynek vezére a rettegett Kusbar Herceg. Már sok szerencsevadász akadt, aki megpróbálta teljesíteni az ellene indított küldetést, de eddig egy sem tért vissza a megpróbáltatásokból. Most egyszerre három kalandor járul a kereskedők színe elé: egy dagadó izmú barbár, egy ifjú boszorka és egy fiatal mágus. Mondanom sem kell, hogy közülük választhatunk, hogy melyikőjükkel kívánunk kalandozni. A program a "forgatószövegek" alapjaira épül, a felkínált lehetőségek közül kell választanunk, hogy hogyan tovább. Legfontosabb "fogyószövegeink" az aranypénzek, a gyógyítók, a fegyver és a páncél, amelyek pillanatnyi állapotáról gombnyomásra kaphatunk információt. Az életerő, a sebzettség, a támadás, a mágia pedig a létfenntartás elemei, melyek szintén rohamosan változnak a harcok során. A program logikus gondolkodást igényel, hiszen a helyes útra vagy cselekedetre egy-egy elejtett megjegyzésből, felmondatból kell rájárnunk. A muzsika korhű (középkori hangulatot árasztó), a grafika kellemes, 25-30 helyszínek lesz megrajzolt képe, a bejárható helységek száma pedig eléri a százat. A megjelenés Magyarországon előreláthatólag '94 elején várható, a tárgyalások a forgalmazásról még tartanak.

A Nagy Öregre készült újabb produkció híre Németországából röppent fel. **BRONDERBOUND** névre hallgat, és leginkább a Creatures hangulatát idézi. A programot egy Gotcha művésznevű úriember fémjelzi, aki mintha ismerős lenne nekem. Azt hiszem, hogy rá igazán illik a "rablóbanda lesz jó

pandúr" mondás, mivel... De ez egy másik történet, inkább nézzük, mit is rejt a cím! Aki azt meri állítani, hogy C64-en már nem lehet újat alkotni, az nem



látta még ezt a játékot. Egy műtűr (rózsaszínű!!!) elefántot kell irányítanunk az előre láthatólag 4-6 pályás game-ben, gyönyörűen megrajzolt hátterek mellett, baromi helyes ellenfelek keresztüztében. Az ügyesség elengedhetetlen előfeltétele a szórakozásnak, mivel minden apró ugrásra vagy mozdulatra ügyelni kell, ha nem akarunk a bárányfelhőkről esetlenül a mélybe zuhanni, vagy nem szeretnénk megpörköltetni magunkat egy fűjtató állatka lángcsövájával. A képernyőn kábé 12 micsoda mozog, velük szemben mi egyedül vagyunk az örült forgatagban. Sajnos a fényképezés kedvéért leállított képen ez éppen nem látható, de nekem elhihetitek. A megjelenés jövő év elejére várható, már csak az utolsó simításokat kell elvégezni a játékon, no meg egy vállalkozó kedvű kiadó céget kell bepalizni, aki mer még a C64-gyel üzletelni.

Folytassuk a sort egy villanásnyi hirrel: készülő a nagysikerű **FRED'S BACK** második része! Ugye emlékeztek még: egy "csupafej" manusztrt kell amúgy Giana Sisters avagy Mario Bros módjára irányítat-



nunk, és apró gyémántokat meg megymást gyűjtögetnünk. A játék előre láthatólag minimum 30 pályás lesz, a grafika jelentős mértékben javult, az ellenfelek pedig sokkal agresszívebbek és türgébbek, mint az első részben. Megjelenése még a karácsonyi bevásárlóőrület előtt várható.

A végére egy egész formásnak ígérkező Amiga

anyagot hagytam. Tudom, hogy a logikai játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, de ez egy kicsit más, mint a többi. Részlet a játékhöz mellékelte instrukciókból: "A **MOTLY** táblás logikai játék Amigára, melynek végcélja egy különböző színek és árnyalataik keveredéséből készült minta reprodukálása. (A név eredete: motley = színes, tarka-barka angolul.) A játék egy 6x10 mezőből álló táblára zajlik. Erre a táblára kell a játékosnak színes foltokból egy megadott mintát "kirkaknia", megszábot idő alatt. A megvalósítandó minta kis méretben szintén látszik a képernyőn. Három alapszín létezik: piros, sárga és kék; emellett három foltméret. A színek intenzitása a folt középpontjában a legnagyobb, a szélső mezőkön három fokozatban halványul. (Mintha egy festekpaca került volna a vászonra.) Ha ugyanarra a pontra több azonos



színű folt kerül, az intenzitások összegződnek, pl. három nagyméretű piros folt azonos középponttal már olyan foltot eredményez, melynek a szélső pontjai is sötétpirosak. Azokon a pontokon, ahol különböző színű foltok (részben) átfedik egymást, keverékszínek jönnek létre. Ezek: lila (piros+kék), zöld (sárga+kék), narancs (piros+sárga), szürke (piros+kék+sárga). A játékos tehát a három+egy szín (piros, sárga, kék, "víz"), és a három méretlehetőség beállításával meghatároz egy foltot, amit kitesz valahova a táblára. A dolog addig folytatódik, amíg el nem készül a megadott minta, vagy le nem jár a megszábot idő. Az itt leirtak talán bonyolultnak tűnnek, a gyakorlatban azonban könnyen rá lehet érezni a színkeveredési és törlési szabályokra, gyorsan bele lehet lendülni a játékba. Ugyanakkor már 8-10 ügyesen elhelyezett folt felismerése és reprodukálása is alapos fejtevést okozhat a játékosnak." A program előre láthatólag nyugati piacokon fog vevőre találni, ha minden klappol. Mi mindent megteszünk érte.

Továbbra is várjuk játékközdeményeiteket, amiket érdemesnek találtak arra, hogy a nagyközönségnek bemutassuk, avagy úgy érezték, hogy az akár forgalmazásra is alkalmas.

REJTVE NY



A Westwood Studios és a Virgin ismét megrázta magát és egy superprodukciónal jelent meg a színen. A Lands of Lore új távlatokat nyit meg a kalandjátékok fanatikusai előtt és igen magasra tette a léceket a játékkészítők elé is. Az újság hasábjain olvashattok is a játékról, és most itt a remek alkalom, hogy meg is nyerjétek az eredeti programot, díszcsomagolásban. Nem kell mást tennetek, mint a következő kérdésre válaszolnotok: soroljatok fel legalább 2 játékot, a Lands of Lore-on

Westwood STUDIOS

kívül, amelyet a Westwood Studios a Virgin-nel karöltve adott ki. Nem túl nehéz, de mégsem egyszerű! Az Amiga és C64 tulajdonosok is pályázhatnak, ha nekik kedvez a szerencse, akkor a nyertes 576 KByte ajándécsomagot kap. Válaszaitokat az újság címére várjuk (1389 Budapest, Pf.: 132), a borítékra írjátok rá:

VIRGIN

Az 1993/7-8 szám rejtvényeinek eredményhirdetése:

A Blue Byte rejtvény kakukktója az INVEST volt (a Starbyte "istállóból"), hiszen a többi programi mind a híres német szoftverház, a Blue Byte neve fémjelezte. (A Play Byte a Blue Byte leányvállalata, tehát az UGH sem lógott ki a sorból, ugyanúgy a TWIN WORLD sem, hiszen az UBI SOFT és Blue Byte co-oprodukción készült.) A 1-1 CD-t nyertek: **Képes Anna**, Budapest - **Godá Gábor**, Budapest - **Vancsisin Mihály**, Nyíregyháza - **Morvai Dóra**, Gyöngyös - **Schneider Henrik**, Pécs. Nyereményeiteket postán kapjátok meg, gratulálunk! A Keresztrejtvény megoldása (a három játékcím és a közös vonás) pedig a következő volt: Project Firestart, Desert Strike, Syndicate, az összetartó kapocs pedig a programok forgalmazója, az Electronic Arts. A nyertes pedig **Thier Ferenc**, Csolnokról. Az eredeti játékot postáztuk részére.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	G
	13					14		15				
16					17	18	19		20			
21		22				23		24			25	
26		27			28					29		
	30	31		32				33		34	35	
36	37			38			39		40	41		
42			43			44	45				46	
47		48		49		50		51			52	
53			54					55				56
			57			58	59					
60	61		62		63	64			65		66	
67			68	69			70	71				
72		73				74	75			76		
E									I			77

A múlt hónapi rejtvény sikerén felbuzdulva elhatároztuk, hogy ha minden kötet szakad, hónapról hónapra újabb feladványokat készítsünk számotokra, amin értékes nyereményeket sorsolunk ki. Ehavi rejtvényünk megfelelt egy talos Murphy-törvény. A földi egy eredeti játékprogram, a nyertes géptípusának megfelelően. Kérjük, hogy a megfejtéseket az újság címére (1389 Budapest, Pf.: 132) küldjétek, a borítékra pedig tüntessétek fel géptípusotokat és felhívásait írjátok rá: **"Keresztrejtvény"**.

Vízszintes

1. A beküldendő sor első része 13. Szülői teszi, visszafelé 14. Személyes névadás 15. Sorleírás 16. Kézkezdelt írbéli akciójáték 18. Szín-monozid 20. Magyarkult alaps politikus 21. Keresztül 22. Játékprogram neve 25. Soba egymemű 26. Ról párja 28. Ilyen törvény is van 30. Cica közepé 32. Idogen Anna 33. Fordított állóvíz 34. Adófajta 36. Híres szoftverház 40. A természet istene névelővel 42. KGI 43. Ribizli eleje 44. Benny ... - angol komikus 46. Tota része 47. Elnemzereket vizsgáló intézet 49. A vers nélkülözhetetlen eleme 51. Vég nélküli rúdész 53. Kélezett, feszült 55. Bónusztól elmesélő 57. Látó egymemű 58. Japán harcos, visszafelé 60. Fukar 63. Nehézfém 65. BZTÁ 67. Numero rövidítve 68. Esat keverve 70. A "vodvizek" kedvelőnek készült híres stratégiai játék 72. Belga város 74. Nem igazi 76. CÜVO 77. Európai Kézesség

Függőleges

2. Terepgepkoci része 3. Epret vége 4. A sajkészítés mellékterméke visszafelé / - ékzet / 5. Gyíkfoja 6. Nyír keverve 7. Minisztertanács 8. Szoftverház keverve 9. Pók kétharmada 10. Helyiség a házbán 11. Luxemburgi és román gk-i jelzés 12. Fülel angolul 16. A beküldendő sor folytatása 17. Ninjás játék címe 19. Férfinév 23. Lábbeli, visszafelé 24. Lávessal lateritő 27. Árverésen résztvevő 29. NAA 31. A krám vegyjele 32. Raggelti eldel névelővel 35. Kuldönc 37. Magfogad 38. Arany franciál 39. Héium vegyjele, visszafelé 41. Animációjári híres akciójáték 45. IREG 48. Ifjúsági Magazin 50. Cipőgyár 52. Ruhára való kítűző 54. Az alumínium vegyjele 56. Időmérő szerkezetet javító emberek 59. Pumpa közepé 61. Kirajolt egymemű 62. Végletlen Teréz 64. A gyökérig hatal 66. Stratégi állat 69. Robbanóanyag 71. Ibrahim eleje 73. Spanyol és vatikáni gk-i jelzés 75. Cigarettaárka. (Dr. Agy)

C64 MAGNÓSK FIGYELEM!

A LEGJÚBB KAZETTÁK PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL

ALLEN STORM
ALLEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC BOMB
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BASKETBALL
BARBARIAN 2
VASKET PLAYOFF
BALMAIN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HOLE
BLUE ANGELS
BOMB
BOB SQUAD
BONNACIA AIDS
BROOKMAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CASAL

CATALYPSE
CHAMBERS OF SHADIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHISEL N. & J.
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISO HEAT
CLICK CLACK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
CONVULSION STRIP PROCKER
CRACK DOWN
CREATORS
CREATORS II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICE TRICKY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYSTRACT WARS

ENFORCER
ELYRA ARCADE
EYLE
EYESHINE
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEN X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AGE
GREMLINS 2
GREYSTONIA
GULDBIRN EXPRESS
HAMMERST
HOOK
HUTSON NAME
I PLAY 30 TENNIS
IMPASSABLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT

IRONMAN OFFROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KALKAS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
KITYS ESCORT
LEPO ALBERTO
MANCHESTER II. EUROPE
MECHANICS
MERS
MIRAGE CHASE
MONDRIJN RESISTANCE
MORTY PYTHON'S F. C.
MURDER
MURKILLER
NORTH
N. & K. C.
NARCO POLICE

NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTFISH
NIGHT SHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
NOBBY THE AARDWARK
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PIFFIGHTER
PISTON
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZLE
R TYPE
RAINBOW ISLANDS
RIN BASEBALL II

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

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

A SZUPER AKCIÓ nyertesei a következők:
 A 386 AT Káposztás Péter, szigetüzemlátszó olvasók nyerte. A eredeti gyári programokat Sohas László (Budapest), Koppa Viktor (Eger), Katona János (Zárkócs), Békés Barnabás (Pács), Szabó István (Budapest) olvasók nyerték. 10-10 mágneselemet nyert.

AMIGA CSERE

• A500 programokra, kb 130 db. Cím: Yoth János, 6800 Hódmezővásárhely, Radvány Gy. utca 20.

AMIGA KERES

• Amiga 500-as vanok, tévével + TV-modulátorral. Mátyás József, 7624 Pécs, Veres Péter út 14. fszt. 2.
 • Eladó Amiga 500 plus, 2 db joystickkal, TV-modulátorral, lemeztorony, 100 lemezes programmal, 50 a. P-ért. Cím: Malczew István (giri), 7657 Talmács, Talmácsi út 52. (06/77-317-884)

AMIGA KÍNÁL

• Eladó garancia nélküli Amiga 500III (1 MB RAM). No kell, csak hozzá TV-modulátor, lemeztek, csúsz jétképekkel, szakirodalmat. Új Noris-mouse csak néltm 2000,- Ft. Weigert József, 5500 Gyomaendrőd, Bajcsi Zs. u. 28/A.
 • Eladó Amiga 500 plus, 2 db joystickkal, TV-modulátorral, lemeztorony, 100 lemezes programmal, 50 a. P-ért. Cím: Malczew István (giri), 7657 Talmács, Talmácsi út 52. (06/77-317-884)
 • Eladó Amiga 3.5-os kék floppy drive, irányítór 6000,- Ft. Cím: Váradi Péter, 3529 Pécs, Madacs J. u. 9. Tel: 06/60-361-784 (minden nap 10-17-ig)

• Amiga 500 (1.3) 1MB + 40 MB winchester, mindez beépítve AT baby házba 200 W-os táppal + 1084 5 monitor + 100 db lemez + újpadák, 90.000,- Ft. Salyem Attila, 8693 Lengyeltölté, Fonyódi út 51, Tel: 85/330-423.
 • Amigához küldd drive előző. Érdeklődni este 17 óráig a 2510-173-as telefonon.
 • Eladó Amiga 500 összes tartozékkal vagy külön-külön. Ugyanitt 37 cm-es szines TV és 4 fajes AKAI video tartozékkal. Cím: Levarincsi, 1043 Budapest, Becsei u. 21.
 • Amiga 500 plus kék floppy drive + 3.5-ös küldő drive + 0.5 MB-os órárs kapcsolós lámpa akár külön is eladói Baj János, 5630 Békás, Káposzta u. 33.

• Amiga 500 VI.3, 512 KByte, Action Replay MK3, 50 db lemez, modulátor. Irányár 37000 Ft. Tel: 86/343-302, Schwarz Márk, Balatonfüred, Tömösi ú. 7. 8230.
 • Rócke 2.5 inches lemezregény előző Amigához. Ár: 6000 Ft. Tel: 140-4566. Léndr Barnabás.
 • Eladó Amiga 500 + TV modulátor + küldő drive + 20 lemez + 2 lemeztorony + 2 joystick + Amiga könyv. Eszteng külön is. Tel: 186-7964.

C-64 CSERE

• C-128/4 gépre programok cseréje lemezen és kazettán. 12.000 programból lehet választani. Cím: Jörkcs László, 1576 Pécs, P1.02.

C64 KERES

• Sztereosztériójának keres megvételére új állapotban lévő 1541/II drive-akat és Amiga Action Replay III kártyát. Levélkím: 1389 Budapest, Pf. 132. telefon: 11 26-415.

C64 KÍNÁL

• Sörgözen előző C64/II + magnó + floppy + 40 lemez + kazetták + lemeztorony + joystick + sak-sok játéka. Ár: 21 ezer Ft. Cím: Szabolcs, Karczag László út 7. V/44. 17-19 óráig.
 • 576-ban megjelent és egyéb C64-es PRG-k előző lemezen, kazettán. Lemez PRG-k kazetták változatot. Programok rendkívül olcsó. Deutch Szabolcs, Zolokar, 8749, Fő u. 19. Tel: 92/340-481.
 • Előző C64+ + 1541-es floppy + magnó + 50 db lemez + 12 db kazetta, vagy elcsarlan Amiga sztereó értékesítéssel. Érdeklődni: néz:761-671, Dornyt.
 • Előző egy kitűnő állapotú C64-es sat. C64+1541II floppy+printer+2db joystick+cartridge. Bonus:1000 db játék + szakirodalom. Budapest. Telefon:135-20-39.
 • Sörgözen előző C64 számítógép + floppy + 50 lemez + 2 db mikrokapcsolós joystick. Ár: 17.000 Ft. Cím: Törnai David, Budapest, XI. Kenderosi út 52. Tel: 1812-749.
 • C64-re előző 1.2. Action Replay MK7-es cartridge magyar lezárral 2900 Ft-ért. Cím: Molnár Gábor, 7140 Bátaszék,

Parléstény 6.
 • Magnós másológéppel 530 Ft-ért megrendelhető. Válaszborítékát részletes lemezeléssel. Ugyanitt programokra. Tóth Attila, 8300 Tapolca, Egy u. 66.
 • C64+1541-ii floppy+szekura SP 180 W nyomató+120 lemez +dózer + 2 joystick + magnó + 5 kazetta + cartridge + könyvek. Irányár: 50000 Ft. Kiskunfélegyháza, Árkád u. 63., Törnai

C64 MAGNÓSK

• C64 magnósk! Ezúton értesíten megrendelését, hogy az összeges 5-1 sorral 2 nyertes: Kovács Botond, Szendrői és Jancsik Brigitta, Morall. Nyári gélvezetés: m/ári megrendelési lemezeket kapták! NÓNAME László from Pécs.
 • Commodore 1802 szines monitor 18.000 Ft, 1541 II meghajtó 10.000 Ft, C64-es kazetták 250 Ft/db, Szokkányi. Utánvételhez Gábor Zoltán, 7400 Kaposvár, Kaffay u. 27.
 • C64-es programok előző lemezen és kazettán. Bélyeges válaszborítékát küld. Bővebben levélben. Cím: Nyírók Tibor, 4440 Tiszavasváry, Krúdy Gy. út 7.
 • Előző: C64/II + floppy 1541/II + 60 db lemez + joystick + cartridge + szakirodalom. Ár: 15.000 Ft. Cím: Hecki Tamás, Balatonszárszó, Fő u. 13. Tel: 06/34-362-929.
 • Sega Master Systemhez programok előző! Altor Barner, Chaplin, Chase HQ, Super Monaco GP, 2500,- Ft/db. Cím: Zalkócs, Pál 800 Szekesfehervár, Kálman lp. 13. 4/30.
 • C64 magnósk! Olcsó és vadonatúj játékgépre, órángeményes egygépcsomagok csak néltm! Megrendelési között november 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egygépcsomagot nyernek! Hírvonal: Lajos attila NÓNAME László, 8500 Pécs, Vajda Péter lp. 45. III/10. Tel: 89/324-239.
 • GameBoy játékok 2.3000 Ft-ig + magnó, ugyanitt Commodore 64 + 1541 II floppy + magnó + joystick + játékok 22.000,- Ft-ért előző. Nagy Róbert, 1158 Budapest, Gótszék u. 22.
 • Sörgözen előző Commodore 64 + magnó + 2 db joystick + 10 db lemez/játék és felhasználói programok/. Cím: Karasz Tamás, 3573 Söjépetri, Kaszár út 28.
 • 576-ban megjelent, egyéb C64-es prgk előző lemezen, kazettán. Lemez PRG-k kazetták változatot. Olcsó árakkal!

Adathordozót tudok biztosítani. Deutch Szabolcs, 8749 Zolokar, Fő u. 19.
 • C-64 + 1541 floppy + 200 lemez prg + magnó + 140 kazetta prg + joystick + Hitachi TV monitor + könyvek. Ár: 29.900 Ft. Cím: Molnár Gábor, 4251 Hódmezőváros, Sámsonkati 14.

EGYÉB

• Meguntam? Cseréld ell! Konzolkörtyúra csere klub alakult. Gábor, SEGA, NES, SNES, Ugyanitt programok C64-re, kazettákkal Válaszborítékban megkérteket és listát küldök. Szécs Sándor, 6440 Jánoshalma, Pf.18.
 • Konzolkörtyúra csere klub alakult NES, SNES, GAME BOY, SEGA MD és GG. Ugyanitt programok C64-re kazettákra és lemeze. Válaszborítékban megkérteket és listát küldök! SZÉCS SÁNDOR, 6440 JÁNOSHALMA, PF-18.

PC CSERE

• SYGA + prg-csere. Pé: Day of the Tentacle, Freddy Pharkas, Ishar II, Last in Time, Peppers Adventure, The Legacy. Nagy László, 5600 Békéscsaba, Munkácsy u. 11.
 • Programcsere PC-n. Válaszborítékát küldd! Kévis János, Solvadtart, 6230, Zalka utca 22.

PC KERES

• Keresem a Fighter Command című programot. Fodor László, telefon 1338-875, 1082 Budapest, Magy utca 25.

PC KÍNÁL

• Programkiszárat vállalkoz PC-n. Válaszboríték és 3.5-ös lemez esetén referenciaprogramot küldök. Ér: Turcsányi Tamás, 3014 Hort, Bajcs u. 33.
 • Szöveg-, táblázatkeszítés, mindez sok betűtípuson. Érdeklődni lehet a 202-0262 telefonon (üzemeltetőn/fax).
 • ATIFAX 9400 BP1 belső fax kártya PC-AT gépekhez + szoftver + angol leírás előző 14.000 Ft-ért. Tel: 153-9756 Kovács Gábor.

Minden játék utánlátás, tovább vehető! Egy programért 200,- Ft, amely magában foglalja a kazetta Szabó Istvánék a megrendelési számlát! Minden belső társas, a postaköltséget megrendeléshez kelendő! Válaszborítékot a lemezzel együtt! PROSZOLG 1993. évi. Pf. 636. Ha felkérlek a hirdetésért: KAZETTÁK

h ó k u s z

CRYSTAL KINGDOM DIZZY (C64)

Azoknak akik elakadtak, ime néhány cartridge poke:
POKE 39127,173 - Örök próbálkozás.
POKE 39169,173 - Örök élet.

DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES (C64)

Még mindig Dizzy, s még néhány cartridge poke:

KWIK SNAX

POKE 37621,173 - Örök élet.

POKE 13874,173 - Fegyverek.

SPELLBOUND DIZZY

POKE 8388,173 - Örök élet.



DIZZY DOWN THE RAPIDS

POKE 46956,173 - Végtelen idő.

DIZZY PRINCE OF THE YOLK FOLK

POKE 9339,173 - Örök élet.

POKE 12123,173 - Örök energia.

SUMMER CAMP (C64)

Ha örök életet akarunk, próbálkozzunk a high score táblázatnál a "CALAMITY" szó beírásával.

COOL CROC TWINS (C64)

A későbbi szintek pályakódjai:
TRIAx, DREAM, MÚNGÓ, JÁNKO, HENRI, DOORS, FLOYD,
HUMAN, HINEY, MAGIC, GIRLS.

Ha pedig egy Action Replay is kéznél van, örök élettel is kísérletezhetünk: POKE 7140,181

CJ IN THE USA (C64)

Az örök CJ-hez üssük be a címképernyőn: "IVE GOT A LOVELY BUNCH OF COCONUTS". (A keret ekkor színt vált.)

HUDSON HAWK (C64)



A címképernyőn, mielőtt még átválna a hi-score táblázatra, mozdítsuk a joystickot FEL, LE, BALRA, JOBBRA, majd JOBBRA, BALRA, LE, FEL. A képernyő ekkor villan egyet, mutatva, hogy aktivizáltuk az örök életet.

FULL CONTACT (Amiga)

A Team 17 (pontosabban akkor még csak Team 7) első játéka volt ez a bunyós anyag. Nos, itt van hozzá egy hasznos cheat: miután one player üzemmódban elindítottuk a játékot, gépeljük be: "QAZWEDCRFVTGBYHNUJMIKOL", s ellentétünk nyomban erőteljű rogyik össze.

RODLAND (Amiga)

Állítsuk meg a játékot pause-zal, majd nyomjuk le a Help-et ötször. Miután továbbengedjük a játékot, örök életünk lesz, a Space-szel pedig pályát léptethetünk.

TERMINATOR 2 (Amiga)

Igen könnyen legyőzhetjük a T-1000 -est, ha megállítjuk a játékot, majd egymás után lenyomjuk az összes Funkció billentyűt. Ténykedésünk hatására Esc-pel a pályát ugorhatunk.

ALIEN BREED '92 (Amiga)

Szálljunk be bármelyik computerbe, majd mikor megjelent az Intex képernyője, üssük be: "I WANT FISH".

F1 - Egyes játékos megölése.

F2 - Kettes játékos megölése.

F3 - Extra kulcsok az egyes játékosoknak.

F4 - Az egyes játékos veszít egy életet.

F5 - A kettes játékos veszít egy életet.

F6 - A szint felrobbantása.

F7 - Ugrás a következő szintre.

F9 - Ajtárás a falakon.

NICK FALDO'S GOLF (Amiga)

Ime egy remek kis cheat, ehhez a nagyszerű golfohoz: a címképernyőnél üssük be hogy "MAJÓRTOM". Ha most



továbblépünk a pálya választásához, egy újabb helyen is játszhatunk, a Marson!

LEMMINGS 2 (Amiga)

A játék elindítása után először is szabaduljunk meg a zenétől. Lépünk vissza a főmenübe, majd ott click-eljünk a képernyő mind a négy sarkába a bal gombbal. (Mondjuk kezdjük a jobb felső sarkokban.) Ha nem hibáztuk el, ekkor egy Lemming egy "Let's go!" felkiáltással adja tudtunkra, hogy aktivizáltuk a cheat-et. A trükk segítségével bármelyik törzssel, bármelyik pályáról indulhatunk.

HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS (Amiga)

Néhány pályakód a későbbi szintekről:
40: NEED MORE, 50: GLUM, 60: HAVE A BREAK, 70: PYTHON LEE, 80: FOREVER

p o k e u s z

Figyelj, légy türelmes,
és hamarosan beléphetsz



DRAGONIA



földjére !

Addig írd egy levelet, áruld el, mit szeretnél
ott látni és vásárolni.
Postafordultával kapsz egy tájékoztatót.

MI A VÉLEMÉNYED ?

AKI ELKÜLDI A SÁRKÁNY FOGÁT,
10% KEDVEZMÉNYT KAP,
A RÖVIDESEN MEGNYÍLO

DRAGONIÁBAN

POSTACÍM: BUDAPEST, 1399, PF. 701/237.



Azirek



Dhrurhn



Edelia



Fandhir



Karorn



Ölfren



Yornh

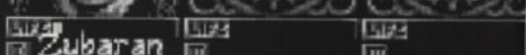
Sajnos csak kevés dőgről lehet elmondani, hogy minden játékuk jól megírt, igényesen kivitelezett és ötletes. Nos, szerencsém ezen kevesek közé tartozok a Silmarils, hiszen olyan programok feleltek meg nekem, mint a Starblade, a Storm Master vagy a Transarctica. A Silmarils még jó regén elindított egy fantasy sorozatot, amely egy 7 szigetet álló világon, Arborea játszódott. Az első rész a Crystals of Arborea volt, itt Jarel elf haragot és kis csapatát irányítva kellett néhány bűvös drágakövet összeszedniük, valamint egy Morgoth nevű gonoszként hűdögnek lenniük. A második rész az alkotási jelentőségű volt, az amúgy is kitűnő zenén és grafikán, így az egész szöveg lett: csak sajnos nem kis hátrányban, ugyanis számomra teljesen érthetetlenek voltak csak a franciayelvű verzió volt hozzáférhető, ami ugye egy átlagos magyar számítógéptudásos franciátudásos ismerve elég nagy arccal.

A játékban egyébként egy Ishar nevű, meglehetősen titokzatos erővel kellett felkutatnunk, valamint Morgoth fiát, Kraghot kiváldnunk. És végezetül most nyáron

megérkezett a harmadik rész, az Ishar II. A program sokban hasonlít az Isharhoz, csak lényegesen bonyolultabb és a végigjátszás is nehezebb, valamint végre valahára népszerűbb nyelveken is hozható, létezik ugyanis angol és német verzió is. A játék kerettörténete roppant titokzatos, ugyanis mindössze annyit tudunk meg az intrából, hogy valami főmágus közli velünk, hogy ismeretlen veszély fenyegeti Arborea békéjét. Mindenesetre főhősünknek, Zurbarannak (micsoda nevek!) ennyi is elég, hogy útnak induljon és megszabadítsa a világot ettől a gonosz erőtől.

NÉHÁNY SZÓ AZ IRÁNYÍTÁSROL

A játékban hál'istennek a készítő a "néha a kevesebb több" alapelvet követve nem bonyolították túl az irányítást, úgyhogy mindenki hamar bele fog jönni. Alul láthatjuk a karaktereink portréját, a színes csík (Life) mutatja az illető életerejét, a kép fölött vannak az akció-ikonok. Jobboldalt, nagyjából középen láthatjuk, hogy a parti tagjai milyen fegyverrel harcolnak. Ezekre az ikonokra cickelve tudunk a karakterrel támadni. Az, hogy milyen gyakran tudunk egy fickóval támadni, nagyon függ a szinttől és a fegyvertől. A jobb felső sarkban lévő nyílakkal tudunk mozogni, a Disk ikonnal az I/O menübe jutunk, ahol fentről lefelé az előbbi opciók közül választhatunk: játék kimentése, visszatöltése, új játék kezdése, illetve a legelső ikonnal az Isharból hozhatunk át egy partit. A Disk mellett láthatjuk az irányítót, az amellel ikonnal pedig a csapat felállítását változtathatunk. Mindig csak a legelső sorban álló emberek harcolhatnak az ellenféllel, természetesen a sebeket is csak



ők kapják (ha csak nem kerültek a hátunkba). A hátsó sorokban álló karaktereink legfeljebb varázslatokkal vagy hajtófegyverekkel szólhatnak bele a harcba.

AKCIÓ-ÍKONOK

1. Ezzel az opcióval egy kis menüt kérhetünk le, ahol újabb ikonok közül válogathatunk:

- Enrol - egy karakter bevétele a partiba. Legkönyebben a kocsmákban szerezhethetünk új embereket, de néha a vadonban barangolva is találhatunk válalkozó kedű fickókat. Ha egy

ISHAR

karaktert be tudunk szervezni, a totális demokrácia nevében egy kis szavazást tartanak a csapat jelenlegi tagjai, hogy bevezik-e az illetőt. Egy-egy ilyen szavazás végeredménye nagyon függ az érintettek fajtától (pl. egy elf mindig csak igen rítákn fog egy ork harcos bevételeire igennel voksolni). - Dismies - egy csapattag kirúgása, a fickó egyszer s mindenkorra eltűnik, nem lehet újra felszedni, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy mikor vesszük ezt az opciót. - Assessmate - egy csapattag meggyilkolása, az előbbi opció drasztikusabb verziója. Meglehetősen veszélyes a dolog, ugyanis egy rászalíthatóval meggyilkolva hatalmas bünyőháza vezetni, amiben pontosan minden akciók között a karakterünk is világvégéig elhelyezhető. - First aid - elsősegély, az egyik sérült csapattagot tudjuk vele meggyógyítani. A gyógyítás hatékonysága a first aid skill-től függ, néha előfordulhat, hogy a karakter egy számára nagyon veszélyes látás nem hajlandó segíteni. - Map - térkép a szigetekről. Először csak 2 sziget térképe van nálunk, a többiét fokozatosan kell összeszednünk. Először azt kell kiválasztanunk, hogy melyik szigetet szeretnénk megnézni. A szigeten egy kis fehér pötty jelöli a jelenlegi helyzetünket, a szíreke mölé pedig a kőőtöt. 2. Itt nézhetjük meg a karakter fizikai (phy) és szellemi (psy) állapotát. A fizikai állapot a hosszú maszkálások során romlik, ha eléri a nullát, az illető életereje rohamsan csökkenni kezd. Erre csak alvással, avval és ivással lehet segíteni. A szellemi állapot a varázslatok hatásait és időtartamát befolyásolja, csak alvással lehet javítani. 3. Ezzel az opcióval nézhetjük meg, hogy segít-e valamilyen varázslat a karaktert (felső 3 kocka), illetve mi van a két kezében. 4. Varázslat, csak akkor használható, ha az illető valamilyen szinten konyit a mágiahoz. A kis ikonok a varázslatokat jelölik, közöttük a nyílakkal lapozhatunk. A nyíl alatt két szám mutatja a karakter szellemi erejét és a varázslat szintjét. Új varázslatokat





szintugrások lehet tanulni.

INFORMÁCIÓS KÁRTYA

Egy karakter információs kártyáját a nevére klikkelve tudjuk lekérni. Jobboldalt láthatjuk, hogy az illető milyen páncélt visel és mi van a kezében, közepén pedig a nála lévő tárgyakat nézhetjük meg. Egy tárgyat a szem ikonnal vizsgálhatunk meg, a száj ikonnal megpróbálhatjuk elfogyasztani, a kukával pedig eldobhatjuk. Baloldalt láthatjuk a karakter különböző adatait, ezek között a könyv ikonokkal lapozgathatunk. Itt megnézhetjük a fickó fajtát (race), nevét (name), osztályát (class), szintjét (level) és az eddig gyűjtött tapasztalati pontjait (experience). A **Vitality** mutatja az életerőt, a **Team Spirit** pedig a csapaton belüli egységet, az utóbbi függ a partiban jelenlévő fajktól és különböző jellemektől. A **Characteristics** alatt nézhetjük meg a karakter tulajdonságait (Strength-erő, Constitution-egészség, Agility-gyorsaság, Intelligence-intelligencia, Wisdom-bölcsesség), a **Skills** alatt pedig a képességeit, ezek a következők: **Lock-picking**-zárnyitós; **Perception**-érzékenység; **First aid**-elsősegélynyújtás, már volt róla szó; **Arms 1 handed**-egykezes fegyverek használata; **Arms 2 handed**-kétkézes fegyverek használata; **Throwing weapons**-hajítófegyver szakértelem; **Shooting**-íjak használata. Az arany ikonnal kisebb pénzügyi tranzakciókat hajthatunk végre, ezekre most nem is térek ki külön, mivel meglehetősen egyértelműek az opciók.

AZ ÉPÜLETEK

Boltok: a játék során 3 féle boltot találhatunk, nevezetesen fegyver-, állat-, valamint vegyeskereskedést. A boltokban a Buy ikonnal tudunk vásárolni, az viszont teljes mértékig érthetetlen számomra, hogy miért nem tudunk sehol semmit eladni. Magyarán szólva a számunkra feleslegessé vált cuccokat dobhatjuk a fenébe, ahelyett, hogy valami elmaradt helyen jó pénzért értékesítsük. Mit mondjak, ez nem volt szép húzás a programozóktól. **Kocsmák**: itt a Listen ikonnal meghallgathatunk néhány helyi pletykát, az Enrol-lal új embereket (és nem embereket) toborozhatunk a csapatba. Az Eat opcióval kajálhatunk, a Sleep-pel pedig szunyálhatunk egyet. Persze ez utóbbi dolgok pénzbe kerülnek (még hozzá nem is kevésbe), úgyhogy csak akkor dorombáljunk a kocsmában, ha már elég tetemes vagyont lopkodtunk össze. **Házak**: ezeken a helyeken általában különböző infokat vagy küldetéseket kapunk. **Kikötők**: gyalogoljunk a móló végére és szálljunk be a csónakba, ezután jelöljük ki a térékpen, hogy melyik kikötőbe szeretnénk elhajózni.

VARÁZSLATOK

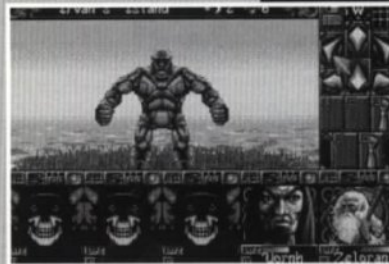
Mindössze 3 karakterosztály tud varázsolni, a Magician, a Druid és a Scholar. A játékban 30 varázslatot tanulhatunk meg, melyeket szintugrásoknál sajátíthatunk el. Minél magasabb szintű a mágus, annál eredményesebben használja a varázslatát. Minden varázslat elmondása csökkenti a mágus szellemi erejét, úgyhogy az igazán kamoly, sok energiát felemészítő varázsigékkel csínján bánjunk, különben lehet, hogy karakterünk a legrosszabb pillanatban adja be az unalmast.

Három alapvető szféra van a játékban: támadó, védekező és egyéb varázslatok. A Druid a védekezővarázslatok specialista (ide tartoznak a gyógyító varázsigék is), viszont a többi szférához nem ért. A Magician főleg támadó varázslatokkal operál, de könyvit a többi szférához is. A Scholar afféle mindenes osztály, mindenhez ért valamennyire, de semiben sem kiemelkedő. A varázslatok részletes ismertetésétől sajnos a helyhiány miatt most el kell tekintenem, de azért nem veszélyes a dolog, előbb utóbb mindenki rá fog jönni, hogy melyik ikon milyen varázsigét jelképez.

VÉGSŐ

Az ismér II tényleg egy fontasztikus játék. Nem is elsősorban a remek grafika és hang, hanem az egyedülállóan élvezetes atmoszféra miatt. Az ember néha el is feledkezik róla, hogy nem is Arboreaiban barenagol, hanem csak egy számítógép előtt ül. A játék készítői a makabréraj fokon is jól eltaláltak, a program a kezdeti játékosnak is nyújt sikerélményt, viszont senkinek sem kell attól félnie, hogy néhány dalutáni alatt végignyomná a game-et.

T.J.



ÉRTÉKELŐ

	grafika	90%
	hang/zene	81%
	kezelhetőség	76%
	kihívás	50%

ÖSSZTARTÁS

85%

TESZTELVE: AMIGA 286
VERZIÓK: PC



"Te jóé ég, még egy!" - nagy vonalakban így reagáltam, amikor megláttam a Blades Of Destiny-t. Az utóbbi időben ugyanis nem kényeztettek el a különböző cégek a kalandjátékok szerelmeseit, azóta szinte egyszerre 3 ilyen jellegű játék is megjelent: a San Of The Empire (Legend 2), az Ikar 2 és végül a Blades Of Destiny. Másodszor akkor ütköztem meg a játékok, amikor kibontottam a dobozát, ugyanis legnagyobb elképésemre egy nagy kupac lemez (egészen pontosan 8 db) és egy vastos kis könyv (103 oldalas) hullt az ölembé. A könyvről legnagyobb ijedelmemre kiderült, hogy mindössze a kezelési útmutató, szóval elvileg ennek a tartalmát kellene most 2 oldalba beszólam. Ez persze nem nagyon lehetséges, úgyhogy most a szakasztól kissé eltérően lesznek kénytelen ismertetni a programot. A kezelésre és a különböző ikonok jelentésére nem is tértek ki, hanem csak azokra a dolgokra, amiket magunktól nem lehet kitalálni (a képességek, a különböző osztályokhoz szükséges minimális tulajdonságok stb.). A játék egyébként megszólalásig hasonlít a Des Schwarze Auge című programhoz, szóval akár már játszottak a játékkal, azoknak a BOD kezelése sem fog problémát jelenteni.

A KARAKTER POZITÍV TULAJDONSÁGAI

Courage (CR) - bátorság: harcos karaktereknek fontos, ugyanis egy-egy tömeges sikerességét befolyásolhatja. Fontos lehet még egy-egy beszélgetéskor is (egy gyáva karakter pl. nem szívesen áll neki sértegetni egy részeg vikinget). **Wisdom (WD)** - bölcsesség: az illető műveltségét, lexikális tudását jelzi, a varázsló tudó karaktereknek fontos. **Charisma (CH)** - vonzerő: ehhez nem szükséges különösebb kommentár. **Dexterity (DX)** - ügyesség: minél magasabb, annál könnyebben tud a karakter zárakat kinyitni, csapdákat hatástalanítani és ehhez hasonló, fúrge kezét igénylő műveleteket végrehajtani. Emellett még fontos lehet a mágusnak is egy-egy bonyolultabb varázslat elmondása (elműtogatása) közben is. **Agility (AG)** - gyorsaság: minél magasabb, emberünket annál nehezebben lehet eltalálni. **Intuition (IN)** - ez a 7. érzék: azaz megérezhetjük, hogy valami veszély fenyeget minket, még ha semmi sem utal erre. **Strength (ST)** - erő: no comment...

ÉS A NEGATÍV TULAJDONSÁGOK

Superstition (SN) - babonáság: A babonás emberek általában fogékonyak a mágiaira, viszont megtudnak jödni egészen apró dolgoktól is (pl. egy fekete macskától). **Acrophobia (AC)** - létrázom: ha nagyoz az érték, a karakter csak nehezen tud magasan fekvő és nyitott helyeken mozogni. **Claustrophobia (CL)** - klausztofóbia: azaz félelem a szűk helyektől. **Avarice (AV)** - fukarság, kapzsiság: A nagyon kapzsi karakterek hajlamosak egy-egy nagyobb kincs láttán minden másról megfeledkezve fosztogatni. **Necrophobia (NE)** - félelem a haláltól és a halott dolgoktól: Ha magas ez az érték, a karakter néha egy élőhalott (zombi, múmia stb.) láttán azonnal elveszi a nyílcipőt. **Curiosity (CU)** - kíváncsiság: gyakorlati hátránya nincs, de sajnos előnye sem (nem is értem egészen, hogy a kíváncsiság miért negatív tulajdonság). **Violent temper (VT)** - agresszivitás: Az agresszív karakternek roppant érzékenyek, s egy durvább tréfa hatására gyakran felszelelik a viccelődőt (vagy legalábbis megpróbálják).

OSZTÁLYOK

Jester/She-Jester (bohóc). Követelmény: CR 12, DX 12, AG 12, SN 7. Jellemzés: számos különleges képességük van, ha úgy tetszik, a jég hátán is megélnék, különösen jók a csalásban és zsebmatészásban. **Hunter/Huntress** (vadász)

Követelmény: AG 12, IN 12, CL 7. Jellemzés: otthonosan mozognak a vadonban, nagyon értenek a vadászathoz és remekül bántanak az íjjal. **Warrior/She-Warrior** (harcos). Követelmény: CR 13, ST 12, VT 4. Jellemzés: a szor-

kás dolgok, viselhetnek minden páncélt, jól bántanak a fegyverekkel, nagy az életerejük stb. **Rogue/She-Rogue** (tolvaj). Követelmény: CR 12, DX 13, AG 13. Jellemzés: otthonosan mozognak a városokban, rendelkeznek természetesen a jól ismert tolvaj

képességekkel, úgymint zárnyitás, zsebmatész, valamint ismernek bővésztrükköket is. Harcban nem jeleskednek, a vadonban pedig teljesen hazatonlan tagjai a csapatnak. **Thorwalian** (viking). Követelmény: CR 12, ST 13, SN 7. Jellemzés: tengerésznek is kiválóan, igazi lételemük mégis a harc. Szinte mindenben a harcosra hasonlítanak, legfeljebb kevésbé civilizáltak. **Dwarf/Dwarfess** (törpe). Ne lapdáján meg senki, csak a játékok egy rendhagyó húszal és nem emberi fajaikat a foglalkozások közé sorolták. Követelmény: DX 12 (Egy törpének ügyesség! Sajtós...), ST 13, CL 4 (Úristen! Klausztofóbiás törpe, ez biztos nyomdahiho), AV 7 (na ez végre stimmel). Jellemzés: a törpek kiváló kovácsok és harcban is elég járatosak, különösen ha fejszével küzdenek. **Warlock/Witch** (boszorkánymester). Követelmény: CH 13, IN 12, AC 4. Jellemzés: jól értenek a természet nyelvén, és persze varázsolni is tudnak. Varázslataik jórészt védekező vagy gyógyító jellegű. **Druid/Druidess** (druida). Követelmény: CR 13, WD 12, NE 4. Jellemzés: tudnak varázsolni, varázslataik valamilyen mértékben mindig kapcsolatban állnak a természettel. Fémfegyvereket és páncélokat nem viselhetnek, a fegyverekkel viszont egész jól bántak. **Magician/Magicienne** (varázsló). Követelmény: WD 13, CH 12, SN 4. Jellemzés: fő erőseje természetesen a mágia, neki vannak a legjobb varázslatai. Szinte mindenről tudnak valamennyit a könyvekből, de azért nem csak az íróasztal mellett érzik magukat otthon, sőt, meglepően otthonosan mozognak a vadonban is. **Green Elven**. Követelmény: WD 13, AG 12, AV 4. **Ice Elves**. Követelmény: AG 12, IN 12, AC 4. **Silvan Elves**. Követelmény: AG 13, IN 13, AV 4. Jellemzés: a három elf népet ugyan a játék külön kezeli, de oly sok mindenben hasonlítanak egymásra, hogy az egyszerűség kedvéért egyszerre írok a jellemzésükről. Minden elf imádja a természetet, így aztán otthonosan mozognak a vadonban is. Jól bántanak az íjjal, s ami a legfontosabb: értenek a mágiahoz, még ha nem is olyan jól, mint a többi varázsló osztály.

SKILLS (KÉPESÉGEK)

A játékban minden karakterünk jónéhány képességgel rendelkezik, ezeket a megfelelő helyen használva igen kamoly előnyökhöz juthatunk. A harci képességekről főlésleges külön szótanom, a többirel viszont nem árt egy részletesebb megemlíteni. A képesség mellett zárójelben láthatjuk, hogy mely tulajdonságok fontosak a skill sikeres használatához. **Acrobatics (CR, AG, ST)**: akrobatika, esetleg vásárokon egy kis pénzért bázsevelhatunk össze a sikeres használatával. **Climb (CR, AG, ST)**: mászás, azt hiszem, ahhoz nem szükséges különösebb kommentár. **Physical control (CR, IN, AG)**: sikeres használatokor csökkenthetünk egy esés okozta sebesülést, kiszabadulhatunk egy ellentel szorításból, vagy egyéb szorult helyzetekből vöghatjuk ki magunkat. **Ride (CH, AG, ST)**: lovaglás. **Stealth (CR, IN, AG)**: zaj nélküli mozgás, a siker esélye nagyon függ attól, hogy a karakter milyen páncélt visel (lovagi vértelben pl. igen nehéz halkan osanni a bakrok között). **Swim (CR, AG, ST)**: úszás. Úszni nehéz páncélban nem tanácsos, ugyanis ilyenkor az emberünk ótmany Nemo kapitányba és igen gyorsan elhalalozik.

Self control (CR, ST): önuralom, ha elég magas, a karakter el tudja nyomni a sebek okozta fájdalmat és akár fálhatlon is ugyanolyan hatékonyan harcol, mint teljesen egészségesen. **Dance (CH, AG)**: tánc tudás, hasonló az akrobatikához. **Hide (CR, IN, AG)**: alrejtőzés. **Carouse (WD, IN, ST)**: ezzel a képességgel tudja az illető megírni a kocsmaságit a kocsmában. A részeg karakternek néha igen kallómalom ésszel művelnek, szóval nem árt, ha csapatban legelőbb egyvalaki józan maradjon egy egy üvegminiatolt éjszaka után. **Convert (WD, IN, CH)**: meggyőzés kísérlete. Ha elég magas, e gyakorlaton beszélgetőpartnereket egészen vad dolgokra is rávethetjük. **Seduce (IN, CH)**: udvarlás. **Haggle (CR, WD, CH)**: alkudozás, ha nagyon magas, a boltokban akár a felére is lealkudhatjuk az árakat. **Streetwise (WD, IN, CH)**: helyismeret, segít a karakternek a városokban kiigazodni. **Lie (CR, IN, CH)**: hazudozás, nagyon



hasznos tud lenni, ha mondjuk talvajásan kapnak miniket, ugyanis ha elég magas az értéke, nagy valószínűséggel ki tudjuk magunkat dumálni a szorult helyzetből. **Human nature** (WD, IN, CH): emberismeret, nincs túl sok gyakorlati haszna. **Evaluate** (WD, IN): ezzel a képességgel becsülhetjük fel egy műkincs vagy egyéb értékes tárgy árát. **Track** (WD, IN, AG): nyomkövetés, a vadonban vehetjük hasznát. **Bind** (DX, AG, ST):



mágikus tárgyak és varázslatok felismerése, varázsló karaktereknek lehet fontos. **Tongues** (WD, IN, CH): ez a képesség határozza meg, hogy a karakter hány idegen nyelvet beszél és milyen jól. **Train animals** (CR, IN, CH): állatok megszelídítése és beadomítása. Ezt lovakkal (horse), selymekkel (falcon) és

éleg magas ez a képesség, a karakter még idejében érzi a kellemetlen meglepetéseket, mint pl. egy rajtaütést vagy csapdát. **Perception** (WD, IN): megérzés, titkos ajtók, rejtett kapcsolók felfedezéséhez kell.

Hirtelenjében annyit tudtam a BOD-ról összeszedni. Lehet, hogy az egész cikk így előre elég kaotikusnak fog tűnni, de ha valaki már jobban belejött a játék kezelésébe, bizonyára jó hasznát fogja venni. És most következzen a zárszó, va-



OF DESTINY



gyis az értékelés. A játék kétségkívül hatalmas és komoly kihívást jelent még a legprofibb játékosoknak is, de néhol egy kicsit túlkombináltak a szerzők a dolgokat. Az szintén nem válik a program előnyére, hogy még az 1Mb-os gépeken is la kell mondanunk vagy a finom grafikáról, vagy a hangról. Még aztán ott vannak az állandó lemezserelgetések, a játékhoz erősen ajánlott 1 vagy 2 küb



drive, de leginkább egy winchester. Ami viszont mindenképpen

ÉRTÉKELŐ

	grafika	86%
	hang/zene	62%
	kezelhetőség	58%
	kihívás	95%

ÖSSZHATÁS
78%

TESZTELVE: AMIGA 576
VERZIÓK: PC

dicséretre méltó, hogy a szerzők végre készítettek egy jó és könnyen áttekinthető autómop opciót, ezzel nagyban megkönnyítve a játékosok dolgát. Mindent összevetve a BOD nem egy remekmű, de azért megfelel a '93-as követel ményeknek.

T.J.

csomókötés, ettől a "roppant fantos" képességtől függ, hogy az illető milyen könnyen tud kiszabadulni, ha mondjuk meg van kötözve. Azt hiszem, ennél a pontnál tört ki a programozók az elméjéből, ugyanis én még nem találkoztam olyan játékkal, ahol ilyen kis marhaságokkal ennyit foglalkoztak volna. **Orientation** (WD, IN): irányérzés, a föld alatti labirintusokban jöhet jól. **Herb lore** (WD, IN, DX): gyógynövényismeret. **Animal lore** (CR, WD, IN): állatok ismerete, harcban lehet fontos, mivel ha a karakter jól ismeri az állatot, ami ellen küzd, eredményesebben tud ráütni. **Survival** (IN, DX, AG): a vadon ismerete, ha elég magas általában jó helyen verünk tábart és kaját is könnyebben szerezhetünk. **Alchemy** (CR, WD, DX): alkimia, varázslatok és különböző elixírek elkészítéséhez szükséges. **Ancient tongues** (WD, IN): ősi nyelvek ismerete, a régi iratok elolvasásához kell. **Geography** (WD, IN): földrajzi ismeretek. **History** (WD, IN): történelmi tudás. **Ritual** (WD, IN, CH): rituálék, az ég egydta világon semmi jelentősége nincs (csak tudnám, hogy akkor meg minek tették bele a játékba). **Tactics** (CR, WD, CH): taktika, a harcokban van (lenne) jelentősége. **Read/Write** (WD, DX): írás/olvasás. **Arcane lore** (WD, DX):

kutyákkal (hound) érdemes eljátszani. **Drive** (IN, CH, DX): szerek és egyéb kerékes járművek vezetése. Ez eddig érthető, de az már kevésbé, hogy miért kell egy szeker kormányzásához vonzerő (CH). Fogas kérdés... **Cheat** (CR, CH, DX): csalás a szerencsejátékokban. Hasznos képesség, de ha lebukunk, készülnünk fel a legrosszabbakra. **Treat disease** (CR, WD, CH): fertőzés gyógyítása. **Treat poison** (CR, WD, IN): mérgezés gyógyítása. **Treat wounds** (WD, CH, DX): seb bekötözése. A bekötözetlen sebek gyakran elfertőződnek, úgyhogy a sebeket mindig azonnal lássuk el. **Instrument** (WD, IN, DX): zenélés, a kocsmában lehet vele egy kis pénzt összeleimolni, ha elég ügyesen csináljuk. **Locks** (IN, DX): zárműtás, a labirintusokban fontos igazán. **Pickpocket** (CR, IN, DX): zsebtetszés, városokban lehet használni. Éleg szép pénzeket lehet így leokasztani, de ha lebukunk, hatalmas balhétör ki. **Danger sense** (WD, IN): ha



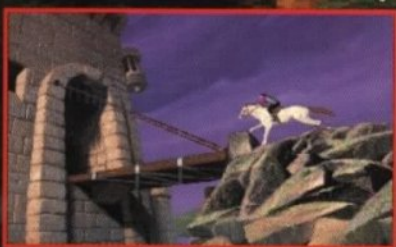
Van aki még mindig azt meri állítani, hogy a Beholderek a királyok? Igen? Na, akkor éppen ideje, hogy megváltoztassátok a véleményeketek eme stílus eddigi uralkodójáról: ugyanis itt az új Irónkővetelő, aki kíméletlenül kiszorítja a Beholdereket. Bizonyára sokan csak néznek, hogy miket írál az itt össze-vissza, akinek a C64-es óta nemigen volt kéze az RPG-khez, s most ilyen lekezelően mer nyilatkozni a Beholderekről. Nos, egész egyszerűen arról van szó, hogy az LOL egy perc alatt magával ragadja az embert garlikájával, hangjával, animációival, sztorijával - én is így jöttem. Sok és nehéz kaland-elemmel találkozhatunk benne, kellően erős szárnyekkel, sejtelmes alakokkal. Na de elég ebből a vérforról bevezetőből, inkább lássuk mit rejt maga a Program.

Miről is van szó...?

Egyik nap olyan, mint a másik - gondolkodott el magában Richard, Galdstone királya. De legalább béke hanel a biradalmában. Elmékedéséből a titkára riasztotta fel, s egy



Richard, Galdstone királya. De legalább béke hanel a biradalmában. Elmékedéséből a titkára riasztotta fel, s egy



gyűrűt!
Néhány perc múlva beállt házi démona, s egy gyűrűt nyújt át gazdájának. Scotia egy páccintással megsemmisíti a kis ördögöt, majd remegő kezekkel veszi közlebről szemügyre a gyűrűt:
- Végül Amire már annyi ideje vártam. Na de próbáljuk csak ki...
Scotia egy szemvilágos alatt gyönyörű hercegnevő változott, majd a következő pillanatban varjú képeben repdesett...
- Ááá, hát ez az... Készülj Richard! Ha ha ha ha ha...
S 5 évvel elkezdődik a reménytelen harc Scotia és a fekete Hádsereg ellen...

Azoknak, akik nem értik az angol kézikönyvet...

Lássuk csak, hogy is kezdődik a LOL: a címképernyőn régebbi állást tölthetünk vissza (Load game), megnézhatjuk az intrót (Intro), új játékot kezdhetünk (Start new game), vagy kiléphetünk dos-ho (Exit game). Amennyiben új játékot kezdünk, négy meglévő hősiélet közül kell kiválasztanunk a nekünk legszimpatikusabbat. (Akshe!l: erőssége a varázslás; Michael: ő a fegyverek mestere; Kieran: ő a leggyengébb; Conrad: mindenből közepesen erős, talán a legjobb választás.) Ha meglennénk, Galdstone-ban találjuk magunkat, és épp a király színe elé kell jutnunk. A képernyő nagy részét foglalja el a játéktér, ahol a kurzor segítségével tárgyakat vehetünk fel, dobhatunk el, kapcsolatokat nyomogathatunk. A kép alatt helyezkedik el a szövegablak, s a kép jobb oldalán található 4 állandó tárgy (ezeket a játékok elején lehet beszerezni): az irányító jelensége egyértelmű; a térképre kattintva egy remek auto-map tarul elénk; a lámpa a sötét helyeken világít, ha



emberünk ikonja sem, s ez megér egy külön misét: a fegyver ikonokkal harcolhatunk, a krix-krox-szal pedig varázsolhatunk. Ekkor kiválaszthatjuk a varázslat erősségét, ami 1-től 4-ig terjedhet, természetesen ezt erősen befolyásolja varázstudásunk és szintünk. Kezdetben csak a Spark támadóvarázslat érvényes. A varázspont (M) és életerő-sík (H) jelentésére rájónni valószínűleg komoly gondot okoz mindenki számára, de talán sikerülhet. Az arca kattintva előtűnik a Beholderekből már jól ismert tesztelvet, s a ráogatható cuccok helye. Ez jóval egyszerűbb mint az előzőben, s például nem kell törődni az etetés-sel. A szilvett mellett olvashatjuk a csopás mértékét (Might),

LANDS OF LORE

futár közlekedését je-lentette. Alig feltt bele néhány pillantat, az ajtón beesett egy hullafaradt ember, s átnyújtott egy tekercset s titkárnak, aki azon nyomban felolvasotta királyának. Richard arcvonásai megkeményedtek, s gondterheltség ült öreg fejére.

- Az Alvilág Gyűrűje Scotia kezére került. - suhajtott az uralkodó.

- De uram, mit tehet Galdstone ellen az a boszorka?

- Az Alvilág gyűrűje nem játékok Az idő eljött. Nincs más választásom: meg kell semmisíteni MOST!!! - kiáltotta a király és tetelhetetlen dühével a trónszékére csapott az öklével.

Valóahol az Urbish Bányász Szervezet egyik elhagyott tárnájánál egy halványan fengedező fekete zószó alatt ültette fel tanysját Scotia, s most izgatottan várja vissza kis démonát, akit a gyűrűért küldött le.

- Mikor jön már az a semmirekellő? Most akarom azt a



fel van tölve olajjal; a pénz mennyiségét sem kell magyaráznom. Ugyan-csak a játék során kapjuk meg a varázskönyvünket, amiben maximum 6 varázslat (igen kevés) szerepelhet. A mozgónyílak használata egyértelmű, de egyszerűbb a numerikus billentyűzetről járunk. A "Zzzz"-ikonnal oldhatunk, persze megcsig hogy illetéktelen alakok felé-
resztelnek. Az inventory kezelése mindenki számára egyértelmű lesz, lássuk vezetőül a Disc ikont: itt tölthetünk, menthetünk, törölhetünk, lephetünk ki, illetve végzhetünk beállításokat a játékok (Game controls). Itt kapcsolgathatjuk ki-be a zenét, állíthatjuk be a szárnyek erősségét (Wimpy-Normal-Ferocious), illetve a kurzor formáját.

A képernyőről nem hiányozhat

ami függ a fegyverünktől, s védettségünket (Protection), amihez természetesen pillésülő pánccélok kell magunkra aggatni. Három csoport létezik az LOL-ban, s ezeket a tudományokat mindenki üzi többé-kevésbé. Fighter: harcos, Rouge: csavargó, Mage: mágus. Itt egy piros csik mutatja, mennyire fajlett az adott tudományban az illető, s a szám pedig a szintet jelzi. Emberünk szilvettje alatt három állapotjelzőt találunk: koponya, ha meg van mérgezve; "Zzzz", ha elaltatták; test, ha lebetítozták. A játékból az Exit-tel térhetünk vissza. A kezelés szinte kizárólag a bal gombra korlátozódik. Egyedül akkor van szükség a jobb gombra, ha egy tárgyat használni akarunk valamelyik emberünkön (pl. vmit elovászni, meginni, stb).

Hasznos tárgyak, varázslatok

Jó ha tudjuk, tárgyaink közül melyik mire jó. A kis zöld levél gyógyít, a zöld növény mérgeztelenít, a piros üvegcsa erősebben gyógyít, s a Bezel cup teljes gyógyulást eredményez. Az olajos flaskák a lámpa utántöltésére használhatóak, de sokszor kellene mázra is. Ha valamilyen fegyvert találunk, azt mindig próbáljuk ki, figyeljük hogyan viselkedik, s tapasztaljuk ki, hogy ki ellen melyik a legjobb fegyver. A pánccélok nál mindig a legjobb

THE THRONES OF CHAOS

csatlakozunk magunkra, hogy minél nagyobb legyen a protection. Természetesen még rengeteg egyébre is szert tehetünk, de a legáltalánosabbak ezek. Lássuk a mágiát:

Spark: gyenge támadóvarázslat.
Heal: gyógyítás. Freeze: fagyasztás. Lighting: villámcsapás. Fireball: tűzlobda. Mist of Doom: halál.

Ami megkönnyítheti a játékot

Mielőtt néhány kezdő tippet adnák a játékhöz, néhány általános jótanács: amikor harcolunk, egy ütés után várunk kell, amíg ismét harcképesek leszünk. Ilyenkor kapunk elő egy fegyvert, s vagdoszuk az előttünk álló alakhoz addig, amíg nem aktivizálódik ismét a harcok. Ez gyorsan néveli a csavargó képességünket, s több ütést vihetünk be az ellenfélnek. A ládaknál mindig szeliden járjunk el, ne zúzzuk be őket. A térképet sokszor használjuk, igen könnyű elhúzni a dungeonokban, s be van jelölve a rajta a kapcsolók, titkos falak helye is.

A játék elején keressük fel a királyt, aki átadja a könyvtár kulcsát, s megbíz avval, hogy hozzuk el Rolandtól a Ruby of Truth-ot. A könyvtárból megszerezhetjük az automap-ot, s a titkártól pedig egy írást, hogy elhagyhatjuk a szigetet. Érdemes vásárolni egy buzogányt is a kereskedőnél. Az erdőben keressük meg a nyugati barlangot, ahol a lámpóra tehetünk szert, s két platform megfelelő súlyozása esetén bejuthatunk egy ládához, amiben állukészletre lelünk. Keressük fel a révet, adjuk át a papírunkat, s így átkerülünk a déli erdőbe, ahol Roland kastélya található. Ebben az erdőben van egy kocsmá, ahol hozzáink csapódik Timothy, s így megszeressük az irányítót. A kastélyt megszállták az orc-ak, úgyhogy őket kell levérni. Mire beküzdjük magunkat Rolandhoz, ő a halál küszöbén van, s csak annyit tud kinyögni, hogy a Fekete Sereg elvitte a nyakékot. Rohanás vissza a kastélyba, jelenteni a híreket. Amikor belépünk a trónterembe, ott találjuk az aleit Richardot, s Scotia-t, aki épp távozni készül. Dawn, a király varázslója hasztalan varázsló ellene, elreppen madár képében. Richard halálos sebén nem lehet segíteni. Dawn elalattja, s egy jégkorsóba helyezi. Egyetlen reményünk az elixír megszerzése, amit Dracorde-től kaphatunk. Természetesen Dracorde egy hémérőföldös dungeon legeljen tartózkodik, úgyhogy igyekezzünk. Timothy az udvarnál marad, ám mellénk adják Baccata-t, aki egy Thomag (4 kéz, kellemes varázstudós). Keressük fel az addig sziklával eltorlaszolt barlangbejárat

délen, amit Baccata megnyit, s szabad az út felé. A 2. szinten egy társra tehetünk szert egy hálgy személyében, ha kiszabadítjuk a sziklából.

A dungeon lényege az, hogy megtaláljunk egy ezüstkupát, s ezzel keressük fel Dracorde-t. (Egy lényeges info: a sárkányfejéknél, ahol a két és zöld gem-eket kell a szemükbe helyezni, hogy megnyíljon a fal, ott északra induljunk, mert a keleti úton sehogyse sikerült az ezüstkupára lelnem, s ha egyszer elindulunk az egyik irányba, lezáródik a másik.) Pechünkre elixírral nem szolgálhat, de recepttel igen, amit a Fehér Toronyban kell kikotyvasztanunk. A hálgy, aki eddig velünk volt, ittmarad, s mi ismét indulhatunk vissza a kastélyba.

Ottthon szomorú látvány fogad: a Fekete Sereg átázolt Gladstone-on, s kő kövön nem maradt. Keressük meg a tóra néző tisztot, ahol a király fegyvermestere vár ránk egy laddal, s nekünk ajándékoz egy remek kardot. Ahova a csónak visz, az nem kis terület: három értési erdő, egy macsár, a több-szintes Ubrish bánya, a Fehér torony, Yven város, s ki tudja még hova lyukadhatunk ki. Itt kell összeszedni az elixír három összetevőjét, ismerősökkel fejtehetjük meg. Ezen kívül össze kell szedni Richard koporsójához a kulcsokat. Ez azoknál a személyeknél van, aki részt vettek a fagyasztásban (Dawn, Paulson, a titkár és a fűszerész). Még néhány támpont, távirati stílusban:

Az elixírhez kell: méz, macsár, anyaföld. Az alapanyagokat kis üvegcskébe gyűjthetjük, úgyhogy legyen ilyenből nálunk mindig 3 db. A macsárból könnyedén kimeríthetjük a lapot, a 2. erdőben a méhkasból szerezhettünk mézet, anyaföldet Yven városában egy hálgytól szerezhettünk.

A macsárba a lópas részeken úgy kelhelünk át, hogy elűtünk egy fagyvarázst.

A macsárban a főnaktól ellophatjuk a Ruby of Truth-ot, s ezt ha elvesszük a 2. erdőben lévő kocsinak, hajlandó összehozni Dawn-al, a király varázslójával.

A bánya második szintjén a kerekéket nem mindegy, hogy merről forgatjuk!

Szenet bányászni a szivattyúhoz csak a klasztrikus csáknnyal lehet. A szivattyú alakotársza a legelső szinten van.

Ahol gázzagot érzünk, oda löjünk egy Fireball-t.

A legelső szinten találkozunk Paulsonnal, a király katonájával, s a nála lévő kockával megsemmisíthetjük Scotia rúcsát a 2. erdőben.

Be kell vallanom, hogy most pillanatnyilag elokádtam a Fehér toronyban. A 3. összetevő

megvan, s ezeket a Fehér toronyba kellene összekutyulni. A torony 3. szintjén félelmetesen erős szellemek vannak, s szinte lehetetlen az életbenmaradás. Tehát a következő lépés az elixír elkészítése, s ezután kell visszanezünk Dawn-hoz és a titkárhoz, aki a városban van... Mindenesetre sok szerencsét az egyre kimerítőbb kalandozáshoz.

Koroncai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

grafika 93%

hang/zene 85%

kezelhetőség 92%

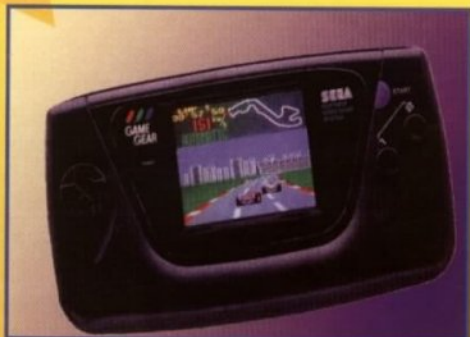
kihívás 70%

ÖSSZTHATÁS

91%

TESZTELVE: PC 576mm

VERZIÓK: PC



GAME GEAR

A SEGA cégnél hamar rájöttek, hogy a hordozható videojátékok előbb-utóbb trónt követelnek maguknak. A "pittyegős" kvarcjátékok és a hasonló próbálkozások után világosan látszott, hogy egy olyan gépet kell kifejleszteni, melyben a programok cserélhetőek, tudásában nem marad el a TV-re köthető társak mellett, s



színes a képernyője. És mivel a SEGA mindenben az élén jár, ezért kiadta a hordozható gépek királyát, a GAME GEAR-t. A GG-t legtöbbször a Gameboy-hoz hasonlítják, szinte háború van a két tábor között. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy ez a vita soha sem fog megoldódni: mindkét gépnek vannak a másikhoz képest előnyei és hátrányai. A GG fő ékessége a színes képernyő, egyszerűen 32 (!) színnel, ezen belül is majdnem MEGADRIVE felbontással. Létezik 2 gépet összekötő LINK kábel, tölthető akkumulátor, autó-szivargyújtó csatlakozó, hálózati adapter, sőt még egy TV TUNER nevű csoda is, melyet ha a géphez illesztünk, TV adást nézhetünk rajta - a GAME GEAR-ból tehát még színes TV-t is csinálhatunk!

Biztos feltűnt, hogy mennyi különböző "elem" kapható a GG-hoz. Nos igen, a GG hátránya, hogy kb. 4 óra folyamatos játék után eldobjuk a 6 ceruzaelemet, s ezt egy idő után pénzáránk is megéri. Mindenképpen érdemes tehát valamilyen adaptert beszerezni.

A GG csokélyke hátránya a GB-val szemben, hogy közel sincs rá annyi program. A nagy nevek persze itt is felbukkannak: SONIC, SUPER MONACO GP, SHINOBI, WONDERBOY, s aki elég türelmes, az kivárhhatja az újdonságok beszivargását is. Mostanában találkoztam például a PREDATOR 2 és a MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION 2 GG verzióival! Nem titok az sem, hogy a SEGA máris "újratuningolta" a GAME GEAR-t. Ez új gép továbbol néz ki mint elődje, s ráadásul vízálló(!). Ezek után tényleg nem létezik olyan hely, ahol ne tudnánk játszani vele.

Mi is az a ... ?

A SEGA "annak idején", a videojáték láz kezdetekor kiadta a maga kis gépét, a MASTER SYSTEM-et. Ez a gép a Nintendo Entertainment System és a C64-es családjába tartozik, s közöttük tökéletesen megállja a helyét. Mostanra a cég kissé kikapozta a MS-et, s piacra dobta a MASTER SYSTEM 2-t, melyben egy beépített játék is van, az ALEX KIDD In Miracle World.

Technikai adatait megvizsgálva látható, hogy a MS a MD kistestvére. A cég nem is félkölja, hogy az egész családnak készíti megfelelő gépet: a kicsiknek MASTER SYSTEM-et, a nagytesóknak MEGADRIVE-t, apucinak MEGA CD-t, a sokat utazó anyucinak pedig a hordozható GAME GEAR-t.

A MS memoriaja 1048 KBIT ROM és 64 KBIT RAM, plusz 128 KBIT Video RAM. 64 szín van a palettáján, melyből a képernyőn egyszerre 16 lehet. A felbontása 256*192 képpont. Horizontális, vertikális, diagonális és parallax scroll-t is tud. A zenék 3 csatornán szólnak. Egy karakter 8*8 pixel nagyságú lehet, maximum 448 lehet a képernyőn. A sprite-ok szintén ilyen méretűek lehetnek, max 256 darab. A géphez egy irányítólapot adnak, amely a szokásos konzol "joystick", 8 irányba billenő iránygombbal és 2 különböző funkciójú lözögombbal.

A MASTER SYSTEM programellátottsága még Magyarországon is megfelelő. Szinte minden nagynevű programot átirnak rá, persze azt figyelembe véve, hogy a gép milyen életkorúaknak készült (túl véres játékokat nem találunk hozzá). Az R-TYPE, a GOLDEN AXE, a GHÓULS 'N' GHOSTS, a SHINOBI, a DOUBLE DRAGON és a MOONWALKER mellett olyan újdonságokat is megtalálunk, mint a LAND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE vagy a STREETS OF RAGE. Alapvetően olyan családokba ajánlom a gépet, ahol kisgyerek van, hiszen kezelhetőségét, programjait nézve a MASTER SYSTEM-et rájuk szabták.



Martin



Master System II

Valószínűleg a 7UP sem gondolta, hogy világszerte közkedvelt üdítőtárolónak címkéjén látható kis folt egyszer konzol-játéksztár lesz. Pedig megtörtént, a VIRGIN egy eszalósen szép grafikájú stuffot készített, veszett műszakkal körítve, s ennek a csodának a fuzseraplója a piros pötty. De nem is egy, hanem az összes: Wild Wicked Willy Will elrabolta őket, s nélkülük a 7UP mit sem ér!

7UP

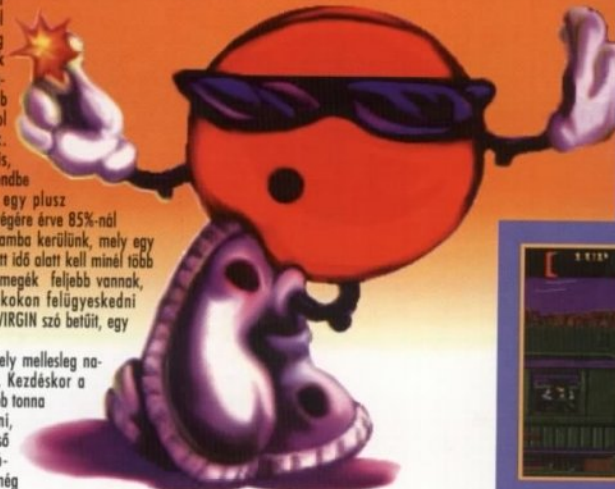


A megmaradt egy pöttyünkkel 11 pályán kell végigjutni és megmenteni a többiekét, akik kis ketrecekben vannak fogvatartva. Ellenfeleink tuskés lasztik, buflák rákók, kabótszemű békák, meg egy csomó hasonló örület. Őket vagy lelőzzük, vagy átgrúljuk, vagy belejűk gyolagolunk - szerintem az utóbbi megoldás a legrosszabb. Azok a bizonyos kis ketrecben persze nem a legelérhetőbb helyeken vannak, ezért érdemes mindig a lebegő kazak által megadott irányokat mérődnak tekinteni. Ha magvan a kis piros rob, löjük szét a zárat, aztán ujji.

Utunk során egyszerű pöttyökkel is találkozunk, mégpedig elég

sokkal. Nos ezen pöttyöket gyűjtük össze, lehetőleg minél többet. Ne elégedjünk meg azokkal, melyek az orunk előtt hevernek, mert a dobantókra ugorva magasabb helyekre is feljuthatunk, ahol dögivel vannak a pontok. Találhatunk még üvegeket is, melyek energiánkat hozzák randbe és 1UP medálokat, melyek egy plusz életet jelentenek. Ha a pálya végére érve 85%-nál több pöttyünk van, bonus futamba kerülünk, mely egy üveg belsejében folyik: itt adott idő alatt kell minél több cuccot begyűjteni. Az igazí csamegék feljebb vannak, ezért ajánlatos a gázborárékokon felügyeskedni magunkat. Ha összeszedjük a VIRGIN szó betűit, egy folytatási lehetőséget nyerünk.

Spot fantasztikus világa, amely melleseg nagyon szép, igen veszélyes is. Kezdekor a tengerparton vagyunk, ahol több tonna homokhegyet kell megmászni, míg elérjük a magasan levő első ketrecet. Jópofa rákók próbálkoznak ellenünk, melyek még



SUNSET RIDERS



A western játékok mostohagyerekek számítanak nemcsak a számítógépeken, de a konzolokon is. Ezért unikumnak számít a KONAMI játékautomata átirata, a SUNSET RIDERS. Mivel a Vadnyugat csak azok számára jelent kellemes időöltést, akik a vedelést, a pókért és a pisztolypárbaít részesítik előnyben, hasonló a helyzet a SR-val is. Csak azoknak ajánlom, akik a folyamatos észnélküli lövöldözés hívei. A játék 1 vagy 2 személy által játszható, de igazán csak akkor jó móka, ha barátunkkal egyszerre küzdünk. Együkük Billy, a ficsúrképű revolverhős, a másikuk Carmano, a tequilavedelő mexikói. A pályák a tipikus balról-jobbra scrollozás szisztémát követik, némi térbeli beütéssel - az ellenfeleket gyakorta a képhe "befordulva" kell lelőni, felugorhatunk a házak teraszaira s néha még a szalonakba is be lehet térni, bonus cuccokért, csajokért! A felvethető extrák vagy dupla lövést, vagy gyorsítuélést eredményeznek. A lelőtt ellenfelek pénzeket

hagynak hátra, melyeket fejdavászok lévén érdemes begyűjteni, a zsákokból pedig bombák nyerhetők. Ezeket ha felvesszük, később a főnökök ellen hatásosan alkalmazhatók.

A SR pályái egy tipikus western kisváros környékét mintázzák meg. Az első a város központja, szalonokkal, barakkokkal, hotelekkel. Később egy mozgó vonatra kerülünk, ahol a fő vesztélyt nem is a banditák, hanem inkább a kiálló kampók jelentik. Természetesen nem hiányzik az indián



az olsonácijukat is megmutatják, ha kirugdossuk őket házukból. Később egy jachtra kerülünk, kucakok, kötelek és egy horgász társaságban. Rövidesen megtekinthetjük a fürdőszobát és egy játékvonatot is, plusz belekerülünk egy olyan örült csőlabirintusba is, ahol nem győzzük majd követni a figuránkat!

A 7UP COOL SPOT grafikája szinte új dimenziókat nyit a MEGADRIVE játékok történetében. Mondjuk én speciel mindig a SEGA-t szerettem jobban, de ezen képek megtekintése után szerintem mindenki belátja, hogy akárhogy is forgatja az SNES a képeket, mindegy, hogy mennyi szint tud, mégis a MEGADRIVE a király! Talán azért szebbek a MD-os stuffok, mert a színek mintha jobban össze lennének "érve"; a legtöbb SNES program túl darabos. Persze a 7UP COOL SPOT csak azokat fogja felizgatni, akik az ugrálás stílust szeretik, de remélem azokat nagyon. A grafikai élményekhez pedig olyan fantasztikus zenék járulnak, hogy az már a csúcsok csúcsa: kezdésnek mindjárt egy Beach Boys slóger dübörög bel!

Martin



rezervátum és a szakérőldözés sem. Grafikáját tekintve a SUNSET RIDERS az átlag között áll. Sprite-jaí nagyok, jól animáltak, de a háttérrel együtt nézve kicsit elnagyolt a kép. A hanghatások leginkább lövésekre és robbanásokra korlátozódnak, de előfordul dígi beszéd is.

Martin

Furcsa módon ment végbe az evolúció az X-MEN című képregénysorozat kiagyalójánál, ugyanis főszereplői emberi alakok ugyan, de tudásukban mérföldekkel a "normál" emberek fölött állnak. Talán ez tette, hogy a szupercsapat kalandjait bemutató füzetek a legkeresettebbek lettek az USA-ban, s már kis országunkban is egyre nagyobb teret követelnek maguknak az újságstandok polcain. A SEGA cég egy nagyon igényes játékba foglalta be a hősöket, melyben apróbb változtatások ugyan vannak az eredeti sztorihoz és a hősök tulajdonságaihoz képest, de hát ha mindig a jó győznie, akkor nekünk semmi dolgunk nem lenne a játékban. Áki kedvet kap, hogy a képregény után maga alakítsa a kalandokat, pattintsa be az X-MEN nevű kártyát a SMD-ba!

Van ugye egy rossz oldal. A rossz oldalon Magneto és mutáns követői, plusz egy adag rosszakarás. Aztán van egy jó oldal is, ahol Wolverine, Nightcrawler, Gambit és Cyclops áll, plusz néhány barát. Aztán ha a két oldal összecsap, abból kerekedik ki az évszázad legnagyobb párbaja! A hősök alap-vevkedési tudásukon kívül speciális fogásokat is bevethetnek. Sérülés esetén a STAMINA érték fogy, a speciál használatok a két MUTANT POWER értéke csökken. Ezeket az "X" ikonok felszedésével lehet feltölteni. Lehetőség van még arra is, hogy egy nehéz helyzetben segítséget hívjunk az "X" barátok közül, de ezt a lehetőséget érdemes tényleg a legvégső esetre hagyni. Be van építve a 2 játékos mód is, de sajnos ez még nehezebbé teszi az amúgy sem könnyű helyzetet (szerintem ott talált el a készítők a dolgokat, hogy a különböző tulajdonságok inkább hátráltatják a szereplőket egymással szemben, mint segítenék a másikat).

A játék zenéje nagyon atmoszférikus, s enyhíti azt a problémát, hogy egébként csak az ütések zaját hallhatnánk. A grafika hű az eredeti képregényhez, a háttereket és a sprite-okat tekintve is, a pályák változatosak. A 6 pálya kevésnek tűnhet, de már a harmadik szint után olyan nehezzé válik az akció, hogy aki nem elég kitartó, az tuti feladja. Bevallom én nem voltam eléggé türelmes, de hát minden játék még nekem sem tetszhet!

Mivel lehet, hogy valaki nem ismeri a szereplőket, íme egy gyors áttekintés:

Wolverine eredetileg a leggyorsabban felgyógyuló karakter, de ezt a sajátosságát a játékban sajna elhagyták. Maradtak viszont az "adamantiumból" készült

kézi pengék, melyek úgy vágják a vasat, mint kés a vaját.

Cyclops speciális szem-optikája mindent megsemmisítő lézernyalábot gerjeszt. Eredeti követ is megrepesztelni képes rúgása a játékban jóval szelidebb, de akrobatikus mozgása miatt az ugrálás szintekre ő a megfelelő. **Gambit** kinetikus energiájával bármit képes megmozgatni. A játékban robbanó kártyalapokat dobál ellenfeleire, és félelmetes testgyakorlatokat végez. **Nightcrawler** az éjszaka gyermeke. A csapat legerősebb tagja, teleportáló képessége van. A füzetekben el tud tűnni a sötétben és a falakra tud tapadni, ez itt sajnos elmaradt.

Nem kevésbé fontos az X-MEN segédcsapat: **Rogue** eredetileg képes az ellenfelek energiájának ellopására, de itt csak energianyalábját tudja használni. **Archangel** óriási pengeéles szárnyait veti be, ha valamely fő karakter bajba kerül. **Storm** képes arra, hogy az időjárás megváltoztatásával mindent elsöpör vihart idézzen elő. **Iceman** a leghasznosabb figura a képregényben a jéget és havat uraló képességével, a játékban inkább hiedítő képességét használja. **Jean Grey** erős telepata, leginkább a testek mozgását favorizálja (többek között a zuhanó figurák megmentése is a reszortja).

Martin



JUNGLE STRIKE

TO SEQUEL TO DESERT STRIKE

Az elmúlt év egyik legnagyobb slágere a DESERT STRIKE című stuff volt, nem is véletlenül! Az ELECTRONIC ARTS egyszerre célozta meg a MEGADRIVE és az SNES tulajdonosok táborát ezzel a teljesen újszerű akció játékkal, melynek végre elkészült a folytatása, a JUNGLE STRIKE.

Azok, akik végigjárták az első játékot, örömmel vehették tudomásul, hogy Kilbaba tábornok egy jól irányított légi csapásunknak köszönhetően örökre eltávozott az élők sorából. Sajnos fia időközben felcseperedett, és vérbosszút esküdött minden amerikai ellen. Örült tervének végrehajtásához Carlos Ortega, a dél-amerikai kábítószerbaró nyújt anyagi segítséget - róla tudni kell, hogy a világ leg-erősebb magánhadsergét toborozta össze, ultra-modern fegyverekkel felszerelve. A két vadember ellen csak egy valaki veheti fel a harcot: egy tökéletesen kiképzett kommandós, aki a helikoptervezetés mellett kismillió más dologhoz is ért.

A Jungle Strike azért tekinthető tökéletes folytatásnak, mert alapjaiban véve semmiben sem tér el az elődjétől, és azok számára, akik azt megkedvelték, ugyanolyan szimpatikus lesz. Nagyon fontos ez, hiszen a DS-ban sokak fortélyt és fogást kellett megtanulni, melyeket most ismét alkalmazni kell a 8 teljesen különböző részben. A JS elsőre úgy néz ki, mintha csak néhány új háttér készült volna hozzá. Az első meglepetés akkor ér, amikor kiderül, hogy 4 különböző járművel kerülünk közelebbi kapcsolatba: régi helikopogánk tuningolt verziójával, a Comanche-csal; az MX-9 kódnevű harci légpárnással; az SFAC (Special Forces Assault Cycle) harci motorral és az amerikai hadsereg legveszélyesebb csapásmérő eszközével, az F-117A Nighthawk Stealt Fighter-rel. Persze ezen nyalánságok nem állnak rögtön rendelkezésre, ahogy egyre beljebb haladunk a játékban, egymás után fogunk találkozni velük.

A kezelésben lényeges változtatás nem történt. A járművek irányítását gyorsan elsajátíthatjuk, nagyon kezesen viselkednek. A START gomb nyomására megkapjuk a főmenüt. Itt mindig megnézhetjük az adott küldetés célpontjait (A), a küldetések ismertetését (B) és a játék jelenlegi állását (C). Természetesen itt kérhetünk infót a készletek helyéről és az ellenség fegyvereinek elhelyezkedéséről. Az első részben a Washingtonban



1

WASHINGTON

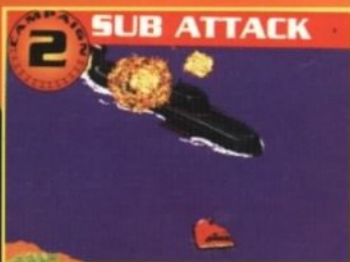
tevékenykedő terroristacsoportot kell hatástalanítani. Meg kell védeni a híres emlékműveket, az elnököt, stb... Ezek után Kilbaba plutónium szállítmánya lesz a célpont, plusz néhány atomtengeraltjáró a második epizódban (mivel ez egy "vizi" pálya, itt találkozunk a légpárnással). Harmadszorra sivatagi környezetbe kerülünk, az ellenség kiképzőtáborának közelébe. Itt kezdődik el az igazi móka, hiszen egy táborban dögivel találkozunk a gyanútan pilóta tankokkal, nehézüzérsgéggel... A negyedik rész már igazi rémálom: egy éjszakai küldetést! Nagy segítséget

nyújt a tájékozódásban a robbanások utáni fény, plusz az a tiszt, akit a tércép bal alsó sarkában levő egyik barakkból kell elfogni (elvileg ő lenne az utolsó feladat, de nélküle nem tudjuk a tőlény és az üzemanyag helyét!). A negyedik küldetés San Pulso város megtisztítása körül bonyolódik. Mivel itt már légitámadás ellen felszerelt páncélautókkal is találkozunk, a motort is be kell vetni. A hatodik epizód egy hőmezőn játszódik - ki kell szabadítani Wild Bill-t a másodpilótát, s szétrombolni a bázist. A hetedik küldetésben óriási rombolásnak nézhetük elébe, feltéve ha sikerül megszerezni a Lapakodót. Az utolsó rész a végső összecsapás - az őrdögi duó megsemmisítése! Tomahawk rakéták, ágyutornyok, fegyvercsövek százaival kell szembenézniünk. S ha még ezeken a

borzalmakon is túljutunk, nyugodtan hátradőlhetünk... vagy mégsem?

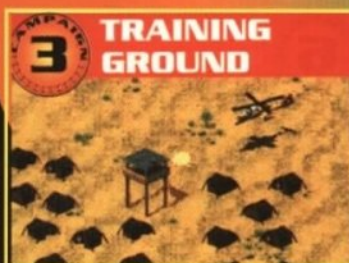
A JS-ban majdnem kétszer annyi pálya van, mint elődjében, ezért még a profik is el fognak akadni időnként. A pályák gyönyörűen rajzoltak, változatosak, s még egy részen belül is számtalan különböző tereptárggyal találkozhatunk. Az ellenséges járművek mozgása reális (az ágyutornyok forognak, s a lövések sem mindig vesznek észre időben minket), de a szanaszét rohangáló vagy bújkáló emberkék animációja is klassz. Lairhatatlanul jó érzést ad a folyamatos robbanásokkal tarkított játékmenet, a veszett lövöldözés, de a lapakodó, lesből támadás is.

A JS szerintem a jelenleg létező egyik legjobb MEGADRIVE stuff. Az akció és stratégiai elemek tökéletesen ötvöződnek benne, ezért minden SEGA MEGADRIVE tulajdonosnak ajánlom. Persze az SNES tábornak sem kell eret



2

SUB ATTACK



3

TRAINING GROUND



4

NIGHT STRIKE

vágni, hiszen előbb-utóbb az ő verziójuk is elkészült!

Martin



Seattle jelenleg a Grunge rock irányzat bölcsője, innen származik a Pearl Jam, az Alice In Chains is. Ki gondolná, hogy évtizedek múlva a legpötlőbb cyberpunk színhelyük válik? Hogy azt honnan tudom? Hát a DATA EAST legújabb SNES-re készült játékból, a SHADOWRUN-ból!

Eddig is érdeklődésem középpontjában álltak a Cyberpunk kérdéssel kapcsolatos dolgok, de sajnos a Neomancer-en kívül még egy játék sem foglalkozott a kérdéssel. Örömmel vettem hát kézbe a SR-1, amely egy olyan izometrikus nézetből látható kalandjáték, amelyben akció és RPG elemek is vannak, sőt még arra is lehetőség van, hogy a Cyberspace-be kapcsolódva egy teljesen új világot fedezzünk fel.

A főszereplő Jake Armitage, egy Shadowrunner, aki teljes emlékeztetőkészséven szenved. Az a feladatunk, hogy összerakjuk egy örült történet részleteit, megtudjuk, hogy kik is vagyunk valójában, fényt derítsünk a körülvevő titokra, s mellesleg életben maradjunk.



Az 50 év múlva bekövetkező változások annyira megváltoztatják a világ arculatát, hogy az egy 1993-as szemnek riasztóan hat. A kísérőrecek a gigantikus MEGACORPS-oknak köszönhetően egybeolvadtak, az emberek többsége átlátszóan robotot. Az "ébredés" éve óta egyre gyakoribbak az olyan fantasztikus lények, mint a trollok, orkok, törpök, lépten-nyoman találkozni varázslókkal, szemfényvesztőkkel, s mindez egy technikailag ultramodern környezetben zajlik. Ez a fejlett technika szint is megszülte gyermekeit, ők azok, kiknek a Cyberspace a második otthonuk. Ők a SHADOWRUNNER-ek, az Árnyéklavagók. A gazdagok elérhetetlen környezetben, biztonságban élnek. De az igazi élet lent, az utcákon folyik - az Árnyékban -, ahol pénzért, nyuen-ért minden kapható. Még Árnyéklavagó is.

A játékból figuránkat és a kesztyűt ikonok az irány gombbal mozgatjuk. A főbb gomb rendeltetése attól függ, hogy akció módban vagy menü módban vagyunk-e. Az L és R gombok megkímélnék a felesleges menühasználatot: R-rel nyithatjuk az ajtókat, L-rel vizsgálhatunk meg valamit. A menü kezelést nem ismeretem, hiszen itt nincs más dolgom, mint a kesztyűvel kiválasztani a kívánt akciót.



Ha a játék során olyan figurárral akadunk össze, aki hajlandó szóbaállni velünk, egyszerűen csak beszélgethetünk vele, vagy speciális dolgok után érdeklődhetünk. A karakterek mondanivalójában gyakran vannak kiemelt szavak, ezek a Kulcsszavak. Igyekezzünk minél több ilyen megmutatni, mert a későbbi párbeszédnél szükség lesz rá, hogy ezekre rákérdezzünk (Jake minden hallott kulcsot gondosan memorizálja). A tárgyak felvételére több mód is van. Vagy egyszerűen csak rámutatunk a képernyőn látható megszerzeni kívánt dologra, vagy megvizsgálunk valamit (szekrényt, tetemet), s ezután választhatjuk ki, ami nekünk kell. Ha megszerzünk egy fegyvert vagy védőruházatot, nem elég felvenni, használni/viselni is kell. Soha ne lőjünk őrítatlan emberekre. Ameddig meg nem gyógyultunk bérleljük fel Árnyéklavagókat, akik elvégzik a piszkos munkákat helyettünk (ők lehetnek zsoldosok, deak, kezelők és varázslók is). A csapat tagjait gyógyíthatjuk, átadhathatunk cuccokat nekik, sőt azt is megadhatjuk, hogy harc közben kire léjjenek. A játék során varázslatokkal tanulhatunk meg, melyeket ugyanúgy kell irányozni, mint a lövéseket.



Ha megtaláljuk a szobánkat, lehetőség van állomásra és a KARMA (tapasztalati) pontok felhasználására. Minél fejlettebb egy tulajdonosunk, annál több karma kell a következő szint eléréséhez. Ha már képesek vagyunk belépni a Cyberterbe (akár egy falbarral dekker segítségével) a biztonságos út megválasztásával menjünk el az adatrólókig, s szembeállítsuk az infót (a szürke kockákon lépkedve a dekk kirja, hogy a körülöttünk levő 8 kockán hány védő IC van. Forduljunk afelé a kocka felé, melyen az IC-1 lenni véljük, s nyomjunk B-1. Ha jól választottunk, az IC megsemmisül, ha nem, erőnk csökken. Néha csak akkor tudunk hatástalanítani egy riasztót vagy kinyitni egy ajtót, ha a területen levő összes IC-1 kiirtottuk). Kilépés után az INVENTORY menüben nézhetjük meg, hogy mit találtunk (kódszó, pénz és info lehet bennük). Azt, hogy hogyan boldogulunk a sztorival nem szívesen írom le. Aki esetleg elakad, írjon, ha tudok, segítek.

A SHADOWRUN a maga nemében egy bombasztikus játék. Grafikája ugyan nem tökéletes, kicsit sötét hangulatot áraszt, de a sztorihöz nagyon illik. A hanghatások limitáltak, de azt hiszem egy ilyen játéknál nem az audio-vizuális élmény dominál. A megoldandó logikai feladatok közel sem egyszerűek, s egy csomó akció rész is van, ahol vére menő küzdelem folyik. Aztán ott van még a Cyberter is, amely szintén megér egy misét. Azoknak, akik kedvelik a nehéz kalandjátékokat, s nem idegen számukra a Cyberpunk téma, kedvencük lesz a SHADOWRUN.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mint az bizonyára észrevettétek hűsége SMES-es olvasóink, ebben a hónapban csak két játékot mutatok be számukra. Ennek az az oka, hogy a legutóbb érkezett stoffok szápek voltak ugyan, de kissé egy kaptafóra készültek: a BUBSY-ban egy húsz futott, a FAMILY DOG-ban egy kutyas, azért inkább a TINY TOON-t választottam, hiszen a stufban szereplő rajzfilm-figurák hazánkban is ismeriek.

Buster Bunny, a szalebordi nyúl nem kisebb személyiség és főszereplő. Ha megvizsgáljuk extra méretű tappsansát, lifogó fölét, villámgyors parkavató futkároszását, rögtön beleszeretünk, ilyen "emberi" szereplő nem tud. Aprópó futós: jó ha hagyakoroljuk a szupersebességet, mert az kulcsfontosságú a legújabb pályán. A ROAD RUNNER sem volt egy lassú játék, de Buster nyuszi mellett a Gyaloglakuk is állhat. Az X és Y gombokkal lehet a "lejrugrás" formációt produkálni, B-vel ugrani. De az igazi mokat, a "bacsszós" figurát az L és R csajja elő. A stuf altal



képviselet megismerésével persze nem csak a gyorsaság és a humorosság adja, hanem az is, hogy ez esetben számtalan pályát járhatunk végig. Vonal, amerikai foci-pály, öreg kastély, western-szalom, flippergép, állomás, két oldal is kevés lenne, ha minden szintről akarnék egy fotót készíteni.

Nyusznik éppen idejében érkezik, hogy lássa az állatkertből megszokott állatseregletet. Mivel feltehetően át kell jutnia az egyetlen épületen, bele is csöppenünk az akció közepébe - itt azután lehet futkározni, csúszkálni, ugrálni. Mindjárt előtérítjük, hogy a továbbiakban hogyan fogunk beledni: inkább mindent olvasón átugrálva, vagy inkább bevegnyva az akció (és az állatsereglet) közepébe. Az első biztonságosabb, az utóbbi pontszámilag jövedelmezőbb.

A pályák között egy kerék megforgatásával választhatjuk ki, hogy melyik belső-játékkal

TINY TOON

fogunk próbálkozni. Ez lehet az "Étetsd meg a dinaszt!" című puzzle akosság, a "Pucky kacsza googo bingo" nyarogás, a "Tippeld meg a saját!" nevű logikai feladat és a "Furball championship squash" sportjáték, ahol 15 alkalommal kell visszapasszolni a lasztit. Végül ott van még a "Mentsd meg Bob haverjait!" nevű ügyességi ajtónyitogatás feladat is.

A játék nem mindennapi grafikát vonultat fel. Szokatlanul színesnek tűnik minden, a karakterek mókások, de a legnagyobb mégis a főszereplő mozgása, plusz azok az arck, melyeket a különböző helyzetekben produkál. Mindezekhez pergő zenék (melyek nagy-szerűen megállíthatóak) és megrázó hanghatások tartoznak.

MARTIN

MARTIN

GAME BOY

Hát ez igen, ezt is tudja a GAME BOY! Egy igazi akció-kaland-játék, ráadásul egy szuperfilm alapján.

ALIEN3

mondja: Who cares?... Ripley hadnagy, a Sulaco nevű hadihajó utolsó túlélője kényszerleszállást hajtott végre a Fiorina 161 kódszámú börtönbolygón. De nincs egyedül. Egy idegen is vele van!

A játékban az a feladatunk, hogy Ripley bőrébe bújva összeszedjünk egy csomó olyan tárgyat,



melyek segítenek abban, hogy az idegen fajt mindörökké kitaroljuk az élők sorából. Persze ez csak lépésről lépésre megy, s közben még életben is kell maradni, hiszen kedvenceink sem tétlenkednek. Egyre jobb fegyvereket

még automata puskát és lángszórót is találhatunk, és valahol ott hevernek Bishop maradványai is, s miközben mi bolyongunk az állomás útvesztőiben, az idegenek szepen ritkítják a többieket. Ajtónyitót kártyát, térképet, fegyvereket, elsősegély készletet lelhetünk, s gyakran kell kapcsolok után kutatni.

Mint mondtam, a fő cél az idegenek kiirtása, de lehetőleg úgy, hogy minél több embertársunk maradjon életben. Jó érzés, hogy az eszeveszett lövöldözés MEGADRIE és SNES verziók mellett készítek egy "nyugodt" változatot!

A grafika nagyon apró, de klassz. Az idegenek változatosak, s egy kicsit idéltlenül mozognak, tehát van esélyünk átlátni köztük. Ahogy halad a sztori, digitalizált képekben láthatjuk, hogy mi történik. A zene nagyon stílusos, idegbarzó.

MARTIN

Bank, a keményfejű ösgyerek kezdetben a Japán PC-ENGINE sztárja volt, de a sikert látva kalandjait átírták számítógépre is, most pedig kijött a GB verzió. Aki ezzel a baromi aranyos akció-játékkal

megismerkedik, az elfelejti a lézereket, fegyvereket, sőt még az ütést, rúgást is: kizárólag a fejlődés lesz a favorit számára.

Ez a Bank fiú nem kevesebbre váltalkozott, mint hogy megmenti a



Dinosauroszföldet, Hold hercegkisasszonyt és borsot tör a gonosz Drool király orra alá. Bank a fejlődés mellett faltörésre is képes, sőt fára és vízesésre(!) is mászik. Igen sok szinten kell végigfejelgetni magunkat a sikerhez. A már említett erdős és vízesésekkel teli pályákon kívül a víz alatt úszkálva is helyt kell állnunk, de betévedünk egy öreg kastélyba is, míg végül szembekerülünk Droll királlyal, a sárkánygyikkal. Persze míg ide elérkezünk, jónéhány főellen-séggel találkozunk még.

A BA grafikája első osztályú. Azt hiszem ez az első olyan játék, melynek kidolgozottságát a Mario sorozathoz hasonlóan érzem. A grafika aprólékos, változatos, humoros - ez nem egy kutya-futtában összedobott játék, ez egy igazi GAME BOY csemege!

MARTIN

ZELDA

Típek és trükkök

Egyik nap mit sem sejtve léptem be szerkesztőségünkbe, s mire felocsudtam volna, Zolee papa egy köteg levelet nyújtott át nekem, örögi mosoly kíséretében. A levelek írói egyet akartak - ZELDA leírást. Mit tehettem (Zolee az erősebb), összeszedtem valami segítségfélért a játékról. Sajna teljes leírást nem tudok adni, mivel az anyag annyira nagy lélegzetvételű, hogy ahhoz a 6 oldal is kevés lenne (talán, majd ha a konzol rovat 12 oldalas lesz). Kedves Illés Gyuri (Debrecen), Langó Jani (Bp) és Anda Peti (Bp), remélem, hogy segítettem valamit. Annak a névtelen "jólnevel" illetőnek pedig, aki fröcsögő szájjal pocskondítáza a konzol rovatot, üzenem, hogy valószínűleg nem csak egy-két ember kíváncsi ezekre a leírásokra. Mindjárt itt van ugyanis 3 srác, akik ráadásul ugyanazt a programot vették meg, s mindhármójuknak nagyon tetszik. Nos lássuk azt a bizonyos medvét: A kalapácsot Darkworld-ben, az első kastélyban lehet felvenni. - Az aranykesztyűt Darkworld-ben, a 4. kastélyban. Ezzel a sötét színű kövek is felemelhetők. - A tükröt, amellyel

Darkworld elérhető, az öregtől kapjuk meg, akit el kell vezetni barlangjába (Death Mountain). - A furulyát úgy szerezhethetjük meg, ha Darkworld-ben (ezentúl csak DW) elmegyünk a piramistól dél-nyugatra a faligetbe, ott felvesszük az ósót, visszateleportálunk Lightworld-be, és a park ÉNY-i részén ősní kezdünk. Használni a faluban kell, a szélkakasnál (miután az öreggel beszélünk). - A Pegazus cipőt, mellyel a mindent elsőprő, faltörő futást produkálni lehet Sahasrahala-tól kapjuk az East Palace megoldása után. - A szuper bombát, mellyel a DW piramison lyukat üthetünk, DW-ben, a saját házunk helyén vehetjük meg (Bomb shop). - A varázskönyvet úgy lehet leszedni (Kakariko falu, könyvtár), ha nekiszaladunk a polcnak.

Hát ennyi lenne a ZELDA segítség. Várom a további kéréseket!

MARTIN



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Csevegő

u
m
i

'Csobb, hörp, cupp'. Hogy mik ezek? Hát hangutánzó szavak az ideai nyári szünet jellemzéséhez. Csobbanás a Földközi-tenger hús habjában, majd jégáldott Budweiser sör szürcsölgése a napsütötte parton, végül barátnő átölelése és gyurmálása amúgy levezetésképpen. 'Tűtűűű, az anyóóóó, köhh'. És hogy ezek mik? Végre itthon: 3 óra várakozás a határon kedves muzulmán testvéreink hazazár-

rándoklása miatt, megérkezés az ország szívébe, Budapestre egy pazar csúcspörgő-kellős közepére, majd fej elvörösödése és belső szervek kiakadása a szmogfelhőben. Végő elkeseredésemben bebalalytrogattam aszerkesztőségbe, hátha csoda történne, és míg odavoltam, egy medencét is építettek a hall közepére. Mondanom sem kell, hogy medencének hűlt helye sem volt, de annál nagyobb öröm volt látnom, hogy levélhegyek tornyosulnak az asztalomon. A hűsítő víz helyett tehát a boldogságban úsztam... Ezzel pedig megosztom veletek is örömom forrását.

576 KByte Quest - The Cartoon

Nédd má! Egy képregény! Gondolom mindenki meghökken, mikor a Csevegővel szemköztli oldalon egy HAMISÍTALAN képregény néhány képkockáját pillantotta meg. Nem család, nem ámitás, ez tényleg az. Régi ismerőseinktől, Riedl Rómeótól és Gergely Sándortól egyszer már közöltünk néhány skiccet, amin felbuzdulva a skicok beküldték az 576 KByte Magazin megvásárlásának kinkeserves történetét feldolgozó, általuk készített rémképregényt. Elolvastam és felhált bennem a gondolat, hogy miért ne tehetnénk be az újságba, mint színesítést. A sztori elég egyéni (de korántsem egyedül, ugye tudjátok mire gondolok), a rajzok jópofák, a szövegök pedig elég vagányok. Egyszóval ez kell nekünk. Remélem nektek is tetszeni fog, én majd beosáltam a rohögéstől. Három vagy négy részletben közöljük le, minden számban egy-egy oldalt.

Sweet Little Sixteen

Ehavi kedvencem következik. Írja (mily meglepő) egy nősemély Nyiregyháziól, ainek az inkognitáját a báty érdekében is megörzöm. "HELLÓ HÍR! NAGYON TETSZIK AZ ÚJSÁGOTOK, DE EZZEL NEM CSAK ÉN VAGYOK ÍGY, HANEM A BÁTÝM IS. ÁLLANDÓ ELŐFIZETŐJE A LAPNAK, SZERINTEM MÁR ÉLNI SEM TUDNA NÉLKÜLE. MINDEN HÓNAPBAN EPEREDEZ VÁRJA, HOGY MEGÉRKEZZEN AZ ÚJSÁG. ILYENKOR NEM LEHET VELE BÉRN. GONDOLOM EL TUDJÁTOK KÉPZELNI, HOGY MIT CSINÁL AKKOR, HA NEM JÖN IDŐBEN AZ ÚJSÁG... EGYSZÓVAL EZ AZ ÚJSÁG TELJESZEN MEGBABONÁZTA, ÁLLANDÓAN AZT BÚJJA AHE-

LYETT, HOGY CSAJÓZNA. PEDIG MÁR 17 ÉVES. ÉN MÉG CSAK 16 VAGYOK, DE LEGALÁBB MÁR VOLT EGYPÁR FIÚM. IGAZ, HA ÉPPEM NEM RÚZOM, OLYANKOR AZ ÚJSÁGOTOKAT OLVASOM. ILYENKOR A BÁTÝM SZÉT TUDNA ROBBANNI, HOGY HINDIG AKKOR OLVASOM AZ ÚJSÁGOT, AMIKOR Ő SZERETNE. UGYANIS Ő ÁLLANDÓAN AZT OLVASGA. ALÁÍRÁS: V. SZILVIA, NYIREGYHÁZA". Kedves Little Sixteen Szűlvi! Igazán beleváló csaj vagy! Leveled tanúsága szerint remekül össze tud egyeztetni a fiúzást és az 'újságozást'. Áru! már el nekem a titkok, hogy mit mo n -



dasz a pasidnak, amikor rád jön egy kis újságozvasás? Nekem ugyanis állandó probléma a barát-nó és az újság szerkesztésének az összeegyeztelése, és talán Te tudsz gyógyírni rá. Ez most komoly, várom leveled! A bralyódat meg értd meg még egy kicsit, valószínű, hogy egy éven belül csak Te fogod olvasni az újságot, a bátyád meg a másik szobában egy egészen más színedélynék fog hódolni...

Ami a nyomdafesték sem tűr el...

"ZOLEE, ZOTYÓ, ZOLTÁNKA, ZUTYI, KISFIAMI! AZÉRT ÍROK, HOGY CSINÁLJÁTOK MÁ' VALAMIT EZZEL AZ ÚJSÁGGAL! SAJNOS AZT KELL MONDANOM, HOGY ELÉG SIRALMAS. AZ EGÉSZ. HELYESÍRÁSI HIBÁK. MI AZ HOGY 'EGYENLÖRÉ' P HA A FOCIBA' !: AZ ÁLLÁS, AKKOR VAN EGYENLÖRÉ. HA A PRIMÓS VERZIÓ MÉG NEM JELENT MEG, AKKOR EGYENLÖRÉ. VILÁGOS VÓT? A CSEVEGŐ EBBE' AZ ÚJSÁGBA NEM KÉNE. SZ**". NINCSE BENT SEMMI. A COV - AZ MÁ' IGEN! OTT BEZ**IR AZ EMBER A ROHÖGÉSTŐL. DE ITT? A LEÍRÁSOK K**YA UNALMASAK. HÜMOR KÉNE BELE! VOLT EGY SZÁM, ILYET ÍRTÁL BELE: 'NOS LÁSSUK'. HOL A VEGSŐZŐP HEP MEG: 'HÁROM OLDALAS'. AZ OLYAN, AMIT A DISZNÓBÓL CSINÁLNAK? TUDZ, FIAM, NAGYON TUDZ! HA A COVBOY UTÁN SZABADON BEZSÓLÁGAID UTÁN OPAÍROD A NEVED, LEGALÁBB EGY NI**OTT KÖTŐJELET OPÁRHAT-

NÁLI! A MENÜT HOSSZÚ ŪVEL KELL ÍRNI P EZEKESZINT... HŪLYE VAGY HAVER! HOVA JÁRTÁL ISKOLÁBA? A COV A FAVORIT, NEM EGY ÖTHTVENNÁTI CSAK KÍNOMBA' VESZEK. DE MOST MEGIGÉREM, HOGY TÖBBET NEM FOGOK. SZ**T ÉN IS TUDOK CSINÁLNI. CSAK ÉN LEHŪZOM ÉS NEM ADOM KI. HA SZIMULÁTORRÓL ÍRTOK, AKKOR A BEVEZETŐBE' NE AKARJÁTOK REGÉNYT ÍRNI: '...A HŪGYHŪLYAGOM SZÉTREPEDT. ORCÁMRÓL AZ IZZADÁSÁG RŪZSÓZOTT AJTAIMBA FOLYT. A LEMENŐ NAP SÁPADT FÉNYÉNÉL EGY MÍG EMELEDETT KI A DOMBOK MŪGŪL... STB.'. B****ÁTOR MEG! SZ** AZ EGÉSIT! MOST MEG CSINÁLTÁK EZET AZ ŪJ DESIGN-ORAT. BEZ**OR! A F**OM BE TUDJA ELOLVASNI, B**ZMEG! MEG HOGY TÖRPELITEK AZOKAT A KIB**OTT BOROZÁTI! TELE VAN HIBÁVAL. SZERETITEK NÉZNI A SZÍNES SZ**T, AMIT HAVONTA ŐSZEKERATORP MI EZ P KÉPESEKŪNYV BŪNŪ PARASZTOR VAGYTO! KAPJÁTOR BE A F**OMATI! HA NEKED SINCS NEYED, B****MEG, AKKOR NEKEM SINCS! DE MEGIS! ÉN VAGYOK A LEGNAGYOBB 576-FAN(SZŪR)! ŪTÓIRAT: AZ ŪJSÁGOT CSAK A BŪNKŪK VESZIK! (OÉÉ, ÉN CSAK VETTEM...). Drága, aranyos egyetlenem, piciny FanszŪrómi! Köszönettel vettem értékes soraid, amelyek mély emberi érzelmekről és magfokú intelligenciáról tanuskoztak. Megpróbálok a TE szinteden válaszolni a levélben felvetett problémákra, b****meg! Ad egy: A helyesírási hibákat elismerem, de ha jól számolom, kabé 500 ezer karaktert kellett ahhoz átnyáladnod, hogy 4-5 hibát találj. Menő csávó vagy, apm! Ja, és mellékesen a nemi aktusra való felkészítés (b'szd meg!) "sz"szel íródik, nem pedig "z"z-vel. Ha már annyire előszeretettel használod, legalább tudd helyesen leírni, tökikémi! Ad keltő: Természetesen tudomástunk van más magyar lapokról is, és ésmérjük azok stílusát, szövegezését. A TE kedvedért bsmétellen kijelentem, hogy NEM akarunk senkivel sem versenyt víccelni, még akkor sem, ha egyes olvasók a "kif'som a belem a rohögéstől" leírásokat kedvelik. Minden újságnak megvan a maga arculata, mi pedig a "félkomoly" kategóriát céloztuk meg, a macskak rŪgja meg! Ad három: A leírások eleji bevezető monológok pedig nem helytöltés céljából születtek, f'szfejkém, hanem hangulatot adnak az adott cikknek, hogy ne csak abból álljon például egy szimulátorprogram leírása, hogy "F1: utánégető be, F2: fék ki, Q: katapult, stb.". Ad négy: Ahhoz képest pedig, haver, hogy ki nem állhatod az újságot, egész jól ismered a belső felépítését meg a stílusát. Hogy is van ez??? És ki itt a bunkó?

Óda az 576-hoz

Bűcs-köztként járjón egy Ugly Kid Zolee-djás költemény Sáfí Gábor művész Ūr közelműltban megjelent verseskötetéből. A kiadvány már most muedis érték, ugyanis egyetlen egy példány készűt belőle, és az b a fiókomban hever, hehe.

"TÉR KÖZEPÉN A BŪBÉBEN ŪJSÁGOSNŪ KIBÁLT/JŪSSENEK CSAK EMBŪRŪK, MERT MEGJELENT A KILŪBBÁJTI/CSDŪLTER AZ EMBEREK, TOLAKODTAK RENDESEN./ŪJSÁGOSNŪ DOZTORGATTA AZ ŪJSÁGOT KEVDEGEN./ÉN VETTEM MEG AZ UTOLSŪT, CÁPA VOLT AZ ELEJÉN,/KÉTB-SZÁZHETVENHAT FORINT, EZ ÁLLT A TETEJÉN./ŪTHON FERVE, AZ ÁGYAMON, ELŪTŪTTEM AZ IDŪT./A KÉTOBALAS CSEVEGŪTŪL ALIG KAPTAM LEVEDŪT./HŪRUSZ POKESZ, SPACE HŪLK, DEMOCRACY./MI LESZEK ÉN ETTŪL, HA NEM CRAZY?"

Zolee

"Íme egy kép (rém) regény mindennapos 576 gondjairól. A történet sok-sok reális elemet fog tartalmazni a szövegrészekben (pl. nevek, helyszínek) és a képekben is. Lesz azonban irrealitás is benne jócskán, hiszen különben unalmas lenne az egész. Figyelem! Az alapötlet - újságvasárlási procedúra - elgondolkodtató! Üdvözlettel: Reidl Romeo"

Hely:
Kaposvár,
Damjanich
utca
Idő:
Tökmindegy,
pl:csütörtök
egy
fulltime-os
tanítási héten
(ősz vége)
Fóhős: En
Hangulat:
Negatív
kiszugárzás,
ügynevezett
pechszeria
utóhatásai.



Íme egy tipikus jelenet a kaposvári kolozsban



ÉRTÉSEI

AMIGA

Ha a Psynosis keze egy játékban benne van, az már biztosítékot jelenthet mindenki számára, hogy nem mindennapi élményben lesz része a betöltés után. Így van ez a Walker esetében is, amely vérszenes dögökre sikeredett. Egy Birodalmi Lépegetőre emlékeztető szerkezettel kell péppá lógni mindent, ami él és mozog. A helyszínek elég bizzra sikerültek, hiszen a II. Világháborús romvárosoktól kezdve egészen a jövő századi San Francisco-ig nyomulhatunk be az allenséges vonalak mögé. A lépegető mozgási animációja briliáns, a kistörő hanghatások pedig egész egyszerűen döbbenetesek. A játék szemét nehéz, egyedül nem is lehet végigvinni, mivel joystick-kal és egérrel kell egyszerre irányítanunk, az ellenfelek pedig lélegzétvételnél időt sem hagynak lazításra.

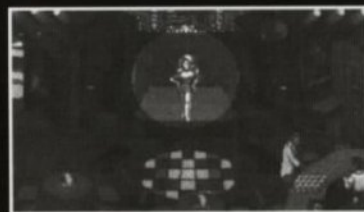
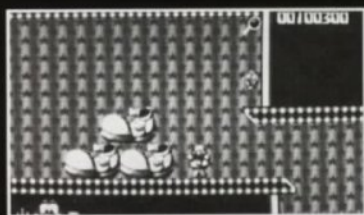
Nemhiába kapott olyan magas értékelést mindenhol a Dune II még PC-s korában. Most, hogy megjelent végre-valahára Amigára is, komoly elvárásaink lehetnek vele szemben, legalábbis az előd alapján. Nem fogunk csalódni! Szinte változatlan minőségben és élvezhetőség mellett ültette át a Westwood Studios fejlesztőgárdója a kisteherre. A kissé hosszú installáció után egy az egyben ugyanaz a kép fogad bennünket, mint a PC-s verzióban. Ugyanolyan egyszerű a "mutass-rá-és-pöccintsd-meg" kezelés, a grafika itt is szemtelgyönyörködtehető, egyedül a digitális beszéd, hangok hiányoznak, illetve koptak meg egy kicsit. Akik imádják az árkaé-stratégiai játékokat, azok örömmel fognak érte, akik még nem szerették, azok ezek után biztos beleesnek a stílusba.

"A Blaster új névlatokat nyit meg az űrjátékok előtt!" - így hangzott a Core Design beharangozó szlogenje az új, egész estét betöltő produkciójukhoz. Hát, mit mondjak, ha ezek a kilátások, akkor igen sötét jövő áll az űrkalózok előtt... Az első pillantásra kirobbanó szépségűnek és piszok szórakoztatónak tűnő anyag két perc után a frászt hozza az emberre, annyira ledagesítővé válik. Meg kell hagyni, hogy tényleg első osztályúak a hátterek és a finomszrool se nudli (még az R-Type is megirigyelhetné), de sajnos az irányítás kiábrándítóan rossz, a játék maga pedig igazából nem szól semmiről. 6 pályán keresztül kell a csodás hátterek felett siklani, a felbukkanó ellenfeleket kilövelődni, és a bónuszcuccokat felkísipogatni. Ez m' jófi, mi?

Hogyan lehet minimális ötletből remek játékot csinálni? Úgy, ahogy a Virgin programozói tették azt a Global Gladiators-ban. Egy igazi, hamisítatlan mászkalós akciójátékról van szó, amiből már kismillió jelent meg, de ebben valami pluszt is kapunk a pénzünkért. Egy tiszta legénykével kell végigtépünk a legelveteműbb helyeken, zöld trutyimok, haragos píránják és egyéb elvetemült támadók keresztútjában. Egyedüli fegyverünk egy vízipisztoly, amiből valami furcsa zöld lé szaltyan elő, ami talán a McDonalds legújabb öntetét (McFröccs) akarja szimbolizálni (ugyanis ők szponzorálták a játékot). Nagyon cuki az a jelenet is, amikor egy picit elődözünk valahol és a figura megpárgéti a fegyverét, kihúzza a rögőjét, stb. Ne sokat cözöz, szerezd bel!

PC

A Robocod (James Pond 2), miután sikerével letaglóztatta az Amiga és Megadrive híveket is, most PC-n aratja a babérokat. Egy megátalkodott gonosztevő bombákkal töltött plüss-pingvineket helyezett el egy játékgyár raktárában, amelyek a terve szerint pont a karácsonyi csúcsforgalomban levégőbe repítik az



üzemet. James Pond felkerekedik, hogy a 2500 (1) képernyőnyi, 8 pályára osztott területen hatástalanítsa a robbanó pingvineket. Az úgráson, futáson és guggoláson kívül leglátványosabb mozdulatként, Pond meg is tud nyúlni, amivel a felsőbb platformokra juthat fel. A

gyűjtőszervenvedélyünk itt aztán igazán kiélhetjük, mert milliányi felszedhető izé van elszórva a terepen. Sajnos a hátterek elég sivarak, főleg ha a mai favoritához, a Zool-hoz viszonyítjuk. A hazai mozikban is forgolódott a Walt Disney "szülötte" The Beauty And The Beast című rajzfilm. Megjelent a megjátékosított változat is, ami kivételesen jól ötvözi a film részleteit a játék alkotóinak fantáziájával. A rövid sztori, aki nem ismerné: egy szépséges herceget gonosz varázslattal szörnyszülötté változtatnak, és csak akkor nyerheti vissza eredeti alakját, ha egy hajadon szerelmét ilyen rusnyán is el tudja nyerni. Adott idő alatt kell 5 féle típusú játékban bizonyítanunk rátermettségünknek. A filmbeli szereplőkkel (kiscsengő, teáskanó, kávéskanál) elvégzett feladatok a memóriát, a reflexeket, a megfigyelőképességet teszik próbára. A játék igényesen kivitelezett grafikájával, és kissé gyermekded cselekményével leginkább a tíz év alattiakat célozza meg.

Ki hitte volna, hogy az Amigán világhírűvé lett Sensible Soccer egyszerűen majd PC-n is a képernyőre kerül. Jámogam is e hitetlenek közé tartoztam addig, amíg fel nem bukkantak az első bemutató képek a konverzióról. Most, hogy megjelent a kész játék, frankóra mondom, hogy eléri, sőt bizonyos szempontból le is pipálja az elődöt. Semmit nem von le az élvezetből az, hogy lemings-szerű műtűrök szaladgálnak a zöld gyepen, és az embernek két centiről kell bálnúnia a képernyőn, mert ez adja az igazi beleélés lehetőségét. Legjobb a hatás pedig akkor, ha ketten nyomjuk egymás ellen a meccset, mert ilyenkor gyakori, hogy a Sound Blaster "nézőördításeit" a saját sikitásaink nyomják el. Ez az a fociprogram, amit senkinek sem szabad kihagynia. Nekünk európaioknak gyakran igen furcsának tűnhetnek vágottszerű testvéreinknek, a japánoknak szokásai, hagyományai. Ezt a "másképp gondolkodást" lavagolja meg a Nippon Safes Inc. című szatirikus játék is. Egy remekbeszabott kalandjátékról van szó, ami tele van furcsábbnál-furcsább helyzetekkel, alakokkal. Páldának okáért vegyük a három főszereplőt: a szexis, de kicsit butácska Donna Fatale, az ügyes, de pápaszemes Doug Nuts és a baromi primitív, de bivalyerős Dino Fogoli közül választhatunk, hogy melyikkel szeretnénk elveszni a mai Tokio forgatagában. Egy jó darabig csak tétlenül sétálgatunk, amíg lassan bele nem gabalyodunk egy jó kis bankrablásba, amit "véletlenül" nekünk kell végrehajtunk. Hogy ebből mi sül ki?

C-64

Valljátok be őszintén: ugye mindenki megvetően néz egy alig 50 blokkos játékoskára, azzal a gondolattal, hogy biztos tévedésből került a lemezetekre. Nos a P. P. Digger esetében vétek lenne ezt tenni, ugyanis a hangyapíszoknyi terjedelem remek szórakozási lehetőséget takar. Valójában a legendás Boulder Dash '93-as úknokájáról van szó. Aki nem ismerné a feladatot (bár ezt felettebb csodál-

nám): műtűr emberkénkel gyémántokat kell gyűjtőgetnünk a föld alatt. A drágakövek alatt/felett/sziklák is találhatóak, amelyeket, ha rosszul mozdítunk el, a fejünkre hullhatnak, de segítségükkel a futkosó ellenfeleinket is kiláthatjuk. Amint elég gyémánt gyűlt össze (a képernyő felvilágosítja), tépünk a kijáratához. Ugye ismerős?!

Sok értelmetlen játékkal összehozott már a sors, de most egy különleges esettel gyűlt meg a bajom. A címe Rings 'N' Up, a stílus leginkább mászkáló/szűjtőgetős. A játék célja... Nos itt elakadtam, mivel három

órai játék után sem sikerült rábukkannom az értelem

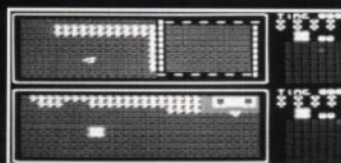
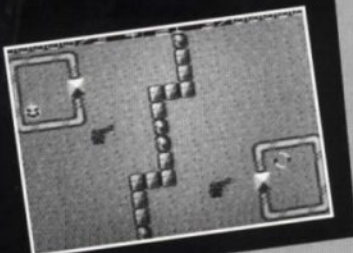
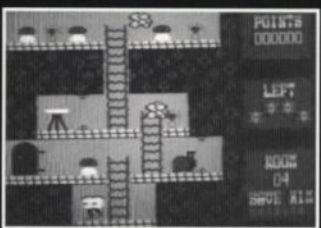
leghalványabb szikrájára sem. Viszont ennek ellenére, mint egy dilis,

úgy húzogattam a joyt, hogy egy-egy szinten továbbjussak. Amire jutottam: egy nyakigláb szemmel kell a platformok között mászkálni, használva a teleportokat, amelyek a legváratlanabb helyekre reptetik az embert, gyűjtőgetve a kis kulcsokat, amivel a zárt ajtó nyitható, szedgetve a bónuszbigyókat, és a sürgő-forgó ellenfeleket és áramugarakat kerülgetve. Nem egy Nobel-díjas alkotás, de hűlyékedésnek nem rossz...

Akik nemcsak egy C64-essel, hanem egy jó haverral is rendelkeznek, azoknak a Bolo névre hallgató anyag ajándék lesz. A barát azért kell, mert csak ketten játszhatunk vele, mégpedig a következőképpen: adott két katonai főhadiszállás, egy hatalmas bejárható csatater, jőpár elpusztítandó célpont, a legkülönbözőbb tereptárgyak és persze két szembenálló tank, amiket mi irányítunk. A feladat az, hogy a jobb

oldalon látható kis tércék segítségével bejárjuk a területet, a katonai célpontokat megsemmisítsük, és lehetőleg ellenfelünk orra alá borsot törjünk. Mivel a tankok mozgása kifejezetten furge, ezért iparkodunk kell, hogy elmeneküljünk a másik elől, vagy éppen-séggel utolérjük őt. A kezdeti 8 tank nem sok, mert pillanatok alatt kifüstölhetik 2-3 egységünket is.

Gondolom nem kell esetelenem a C64 mai programellátottságát és annak színvonalát. A rossz hírek ellenére most végre megjelent valami, ami egész játszható anyagnak tűnik. A címe Detonators, amiből nem nehéz kitalálni, hogy bombák lesznek a főszerleplők. Valójában arról van szó, hogy egyedül, vagy egy haverunkkal csapatba tömörülve (Team Mode) kell bombákat telepíteni a területre, és az ott lézengő ellenfeleket az időzített szerkezetekkel kifüstölteni. Nem könnyű feladat, mert a mozgásuk alig szisztematikus, tehát csak a jó időzítés és a szerencse segíthet. A felsőbb szinteken annyi nyűzsög belőlük, hogy csak győzzünk elhúzni a csikot előlük. Természetesen a bónuszletek, pluszpontok itt sem hiányoznak, úgyhogy nem lehet lazálni, az tutil!



Valahol a Karib-tengeri szigetek egyikén a finom homokban elnyúlva, a pálmafák és a lányok már-már unalmas karéjában, miközben a jéghideg Coke-t szopogattam a kezembe akadát néhány jobbnévű lap, természetesen játékokról. Kelletlenül belelopszom az egyikbe, gondolva, hogy úgysem hoz semmit ez a nyár, de amikor megpillantottam a tartalomjegyzéket felnyűszíttem: mialatt itt



lopom a napot, a cégek elárasztják a piacot a legklasszabb kaland stuffokkal és egyébekkel. Kaptam magam, s otthaggya az édent elindultam vissza a szürke, komor Budapestre...

Na azért nem ennyire orvosi az eset, de valóban rengeteg kaland anyag jött ki, amíg én távol voltam. Nem is tudtam hol fogjak hozzá, de végül a Blue Force-t részcsittem előnyben, hisz annyi jót zengtek már róla az újságok. Nem kellett csalódnom benne: a Police Quest sorozat készítője a Tsunami színeiben is tudott "valamit" nyújtani. Bár a játék sztorija kicsit sablonos, de az egésznek van hangulata, és az ember egykettőre a főszereplő bőrében találja magát. A játék nagyon szép, sok digitalizált részt láthatunk benne, a zenét pedig mintha egyenesen egy filmből kölcsönözték volna. Egyedüli hibája, hogy könnyűre sikeredett, s a Police Quest-ekhez szokott játékosoknak nem valami nagy kihívás.

Az intrót végignéve sejtethetjük a kerettörténetet: egy bárban egy jól öltözött úriember átad egy diskét egy lezseren öltözött srácnak, aki feltűnés nélkül elteszi a lemezt. Öltönyös el, a lezser ruhás még az asztal-

nál marad. Néhány röpké perc múlva megjelenik két fickó a bárban. Az egyik igazolványát a srác felé mutatja, aki a következő pillanatban már a bár előtt várakozó motorjára pattan. A nagy rohanásban elveszíti a lemezt, amit a rendőr falkap. Beülnek a kocsijukba, majd eszeveszett üldözés veszi kezdetét a városban, de végül a motorosnak sikerül elmenekülnie... Négy nap múlva este a rendőr háznál egy gyanús alak tűnik fel; nem sokkal később két lövés dördül, majd még kettő...

Tizenegy évvel később: a meggyilkolt házaspár gyermeke már felszerepedett, s a rendőri pályát választja. Az akadémián töltött évek után végre beleköszölhat a motoros rendőrök életébe: s mi itt kapcsolódunk be a történetbe...

Az első nap

A képernyő felépítése gondolom mindenkinek egyértelmű: láthatjuk tárgyainkat, pontszámunkat, a nyilakkal poroghatjuk tovább a tárgyak listáját, s ha valamelyik tárggyal a kérdőjel ikonra clickeünk, egy kis infót olvashatunk róla. Az akcióikonok ismerősek lehetnek a Ringwordból: a jobb gomb megnyomására hívható elő a menü, ahonnan a Sierrákából már jól ismert ikonok köszönnek vissza. Különböző cselekvést a bal gombbal végezhetünk.

Miután Ryan (azaz mi) megérkezik a rendőrség épülete elé, menjünk be az ajtón. Bent Ryan átöltözik rendőruhájaiba, majd visszakapjuk az irányítást. Vegyünk fel egy körömvényt Follet Forestől, aki a katonai raktárból valószínűleg 9 mm-es löszert tulajdonított el. Menjünk be az előadóba, ahol megkapjuk aznapi feladatunkat: Mialatt a többiek Follatra vadásznak, mi leszünk a tartalék. Pattanjunk fel a motorra, s menjünk el valahová (itt a közlekedés nem olyan kreatív mint a PQ3-ban, egyszerűen csak rá kell kattintani a térképen a célpontra). Miután valahol leparkiroztunk, szálljunk vissza a motorra, nyissuk ki a kis "kesztyűtartót", s vegyük ki belőle a jegyzetlőmböt és a Miranda kártyát. Ekkor kapunk egy üzenetet a rádión, mégpedig a Marina kikötőbe hívnak, ahol egy nőt és

annak fiát bántalmazott egy ürge. Kattintsunk a rádióra, s adjunk le egy 4-es és egy 35-ös üzenetet, amivel jelezzük, hogy vettük az adást és segítséget is kérünk. Menjünk el a Marina Beach-re, ahol a korlátnál áll a kissé megvert fiú és egy nő. A nőtől megtudhatjuk, hogy



a srác anyját a bűnöző magával vitte a hajóra, a Future Wave-re. Beszélgessünk el velük addig, amíg Ryan elküldi őket az ambulanciára. Nemsokára megérkezik a társunk, közöljük vele a helyzetet, majd irány a kikötő. A hajó mellett levő Fire feliratú dobozból vegyük ki a kampót, majd irány a hajó. Vegyük kézbe a pisztolyt, s nyissunk be az ajtón. A hajó belsejében ismét rántsuk elő a coltot, s lökjük be a belső ajtót, ahol Mr. Green pisztolyát egy hölgy tarkójához tartva próbál "jobb belátásra" bírni minket. Ne ijedjünk meg, hanem beszéljünk hozzá, amíg el nem engedí a nőt. Ekkor bilincseljük meg, majd motozzuk át.

Találunk nála egy kést, amit tegyük el az ágyra dobott pisztollyal egyetemben. Mondjuk meg a

BLUE FORCE

kisérőknek, hogy vigye el Green, majd kérdezzük ki a nőt a történetekről. Elmondja hogy fia a hajón szétszórta néhány baseball kártyát, s éppen ezeket szedte össze, amikor Green részegen rányitott a fiúra. Az anyja is segítette szedni a kártyákat, de nem voltak elég gyorsak, s Green felúhadt, megverte a gyereket, s az anya tiltakozására



még a pisztoly is előkerült.

Szálljunk motora, adjuk le a 35, 97, 98 üzeneteket, majd irány a börtön (Jail). Menjünk be, mutassuk meg Greennek a Miranda kártyát (ez tartalmazza azt a sablon szöveget, hogy "jogában áll hallgatni, de mindent amit mond..." stb), majd vegyünk ki egy adatlapot a ládából, s Green ID kártyájával ráclikkelve töltjük ki. Az adatlap egyik példányát adjuk át a rendőrnek, a másikkal pedig irány a kapitányság, s ott tegyük be a bal felső ládába. Mr. Green tár-

gyait adjuk le megörzésre, nézzük meg a falújsógot, majd pattanjunk fel a motorra.

Ryan egy nagy furgont állít le gyorsajtásért, s a belőle kiszálló pofa meglehetősen barátságatlanul viszonyol a helyzethez. A motoron adjuk le a 35, 97-es üzeneteket, majd miután megjelenik barátunk, beszélgessünk el a fickóval, amíg nem hajlandó feltartani a kezét. Ekkor kiszáll a vezető is, akinek adjunk egy cédulát (Ticket) gyorsajtásért, majd bilincseljük meg a társát. A motozsánál egy kis pisztolyra lelünk, tehát neki is felolvashatjuk a Miranda kártyán álló szöveget. Ha mindezzel meglennénk, szóljunk a társunknak, hogy vigye be a két gázfikkót, mi pedig kutassuk át a furgont: a kesztyűtartó alatt találunk néhány 9 mm-es löszert, s ha lehajítjuk az ülést, egy gépfegyverre és egy női parókára lelünk. Irány a börtön, ahol a két jómadár már a rács mögött csücsül. Vegyünk fel egy adatlapot, töltjük ki az ID kártya alapján, majd adjuk át az egyik példányát a rendőrnek, s irány a kapitányság. Ismét tegyük be a ládába az adatlap egyik példányát, majd adjuk le a lefoglalt cuccokat a rendőrnek.

Evvel vége is a mai napnak, öltözzünk át, s menjünk a rendőrségtől jobbra pihenő motorknuthoz, s irány a nagymami háza. Beszélgessünk el vele, mire meghagyja, hogy hívjuk meg a túsul esett nőt a gyermekével vacsorázni hozzánk. A mama szava parancs, úgyhogy keressük fel őket, s hívjuk meg. A gyermekemet nem tudjuk rávenni: előbb mindenképpen viszont akarja látni az apjától kapott baseball kártyáit... nincs mit tennünk, irány ismét a kikötő, s most menjünk balra, a hajókölszínhöz. A falújságról vegyük fel a cetlit, majd menjünk be Carter hajókölszínhöz, ahol a cetliért cserébe megkapjuk a gyerek baseball kártyát és egy csomag hajóbárló kupont. Irány a gyerek lakása, adjuk oda a kártyákat, s hívjuk meg őket ismét vacsorára. A nagymamánál vacsora után Ryannak az az ötlete támad, hogy menjenek le a tengerpartra hármasan. A teraszon kössük el a

kutyát, és irány a part. Először a kutyussal törődünk, azután jöhet a nő. Dobáljuk Waylannak a fadarabot mire harmadszor egy darab léccel tér vissza. Nézzük meg a lécat, ami valami ládából származhat, majd vegyük fel. Most beszélgessünk Laurával, amíg rá nem szánja magát, hogy visszamenjünk a házba. Fent egy régi barátunk, Lyle vár ránk, s gratulál első napunkhoz a rendőrségen. Mutassuk meg neki az imént talált deszkát, amin a U.S. Army felirat olvasható. Azt tanácsolja, inkább ne foglalkozzunk a fegyvercsempészettel, hisz emlékezünk arra, hogy szülei is egy ilyen banda miatt haltak meg. Menjünk be a szobánkba, ahol apánk jelvénye van a falon. Jegyezzük meg a rajta olvasható számot, majd click-eljünk a szekrényen lévő piros dobozra, amit nagymamánk talált takarítás közben a garázsban. A dobozban lévő piaci széfet nyissuk ki a jelvéyszámmal, majd vegyük ki belőle az érmét. Ülünk le a számítógép elé, kapcsoljuk be, s kattintsunk a "COBB" feliratú rejtett üzenetre. A kód-szó Jackie, azaz anyánk neve. A rejtett file-ok egy épület alaprajzát tartalmazzák, amiket a kis nyomtatóikkal nyomtassunk is ki. Ha evvel megvolnánk, álljunk fel, köszönjünk el a nyomgatótól, s jöhet a második nap.

A második nap

Először is menjünk el Lyle irodájába (Jamison and Ryan), s mutassuk meg a gépben talált alaprajzokat. Lyle-nak az a sejtése, hogy a fegyvercsempészek ezekért a rajzokért ölthették meg a szüleinket. Elmondja, hogy tegnap beszélt az ATF-el, de nem elég bizonyított nekik az U.S. Army felirattal ellátott deszkadarab ahhoz, hogy a környező szigeteken egy behatóbb ellenőrzést tegyenek. Faxoljuk le a rajzokat a rendőrségnek, mire megkapjuk, hogy az alaprajz és a pénzügyi számítások egy bizonyos Richard Cobb-bal kapcsolatosak. Menjünk el a börtönhöz, s adjuk le az információk ablakból a rajzokat, majd irány a rendőrség. Adjuk oda a rendőrnek Cobb papírjait, mire kapunk róla egy fotót. Vegyük ki a ládából az ügyvédi jelentést Stuard Coxtól, miszerint mindhárom elkapott bűnözőt szabadlábra helyezte az ügyészség. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, majd menjünk be az előadóba (itt van egy kis hiba a játékban: a Follet Forest papírt akárhányszor megmutatva a rendőrnek mindig kapunk 30 pontot...). Feleltessünk meghagyja, hogy előadás után szeretne egy kicsit beszélgetni velünk. A beszélgetés lényege az, hogy kapunk egy kis fejmosást azért, mert tegnap túl



keményen jártunk el néhány személlyel szemben. Menjünk ki a rendőrség elé, ahol egy kis fegyverellenőrzés következik, miután ismét szabadok vagyunk, menjünk el valahová.

Kapunk egy üzenetet rádióan, hogy menjünk a Bikini Huthoz, ahol egy kis problémája akadt a társunknak. Adjuk le a 4, 35-ös üzenetet, s induljunk el. Társunknak az a problémája, hogy egy részeg bezárkózott a kocsijába, s nem akar kijönni onnan, miközben elálló az utat. Először is nyissuk ki a rendőrautó csomagtartóját, s vegyük ki belőle az üvegvágót, majd beszéljünk el az ürgével. Mivel nem tudunk zöldágra vergődni vele, zúzzuk be az ablakát a vágóval. Próbáljuk megbilincselni, de a társunk meggyőző, hogy ne legyünk ennyire kemények. Ülünk fel a motorra, adjunk le 98, 15-ös üzenetet, s induljunk el valamerre... Ryant egy keresztvezetésben hibáján kívül elüti egy autót, de szerencsére egy látórésszel megúszuk.

Néhány héttel később...

Lyle üdvözlől otthonunkban, egy kártyenaptárt ad át, s meghagyja, hogy keressük fel az irodájában, amint tehetjük. Lyle egy kis időre egyedül hagy minket az irodában, s mi ezalatt megnézhetünk egy újságkivágást szüleink haláláról, s felvehetünk egy mikrofilmet. Menjünk ki, majd ismét be, s adjuk oda az alaprajzot és számításokat Lylenek, aki hiv, hogy járjunk a dolgok után addig, amíg nem kell ismét munkába állnunk. Ülünk be Lyle autójába, s irány a Bär. Mutassuk meg a tulajnak a fotót, ő Kate-hez küld minket, aki mindenkit ismer a vizsgálóró vendégek közül. Mutassuk meg neki az ID kártyánkat és a fotót, mire mesél róla, s mond egy becenevet is, aki a barátja, nevezetesen Weasel. Kate-től megtudjuk az is, hol szokott tartózkodni, úgyhogy irány az Alloy Cap, a bowling club. Bent mutassuk meg a szalvétára irt nevet a tulajnak, mire kiküldi Weaselt, aki Follet Forest-et azonos. Most már nyomom vagyunk.



Mutassuk meg az ID-ke, mutassuk meg a körözvényt róla, s beszéljünk el vele. Miután Lyle kivitte Folletet, kérjük el a cuccait a tulajtól, aki egy kulcsot ad át nekünk, ami a Bikini Hut melletti lakókocsit nyitja. Irány a Hut, s menjünk be a lakókocsiba. Bent kattintsunk a csizmákra, majd nézzük meg őket közelebbről, mire felülünk néhány emlékkép szüleink meggyilkolásáról. Ezután fordítsuk el a csizma sarkát, s vegyük ki belőle a kis papírcetlit, amiből kiderül, hogy a csempészek a Marble Head szigeten ütötték fel a tanyájukat. Menjünk ki, adjuk oda Lyle-nak a papírt, aki szerint ez elég lesz az ATF-nek, hogy bevegék a szigetet.

A következő nap

Másnap menjünk a kikötőbe, s a kölcsönző mellett vegyük fel a hálót, majd lépünk be a kölcsönzőbe. Bent adjuk oda a kupont, majd a pénzürmét Carternek, aki bemegy megnézni, mennyit is ér a pénzdarab. Mi ekközben lopjuk le a Future Wave kulcsát és a kölcsönhagy kulcsát is vegyük fel. Irány a Future Wave, s a bent lévő növény mögül szedjük fel a kulcsot. Nyomás a kölcsönhagyhoz, uticél a Marble sziget. A parton nyissuk ki a ládát, nézzük bele és vegyük ki a rongyot és az olajat. Menjünk el a szigeten a raktárházhoz, s dobjuk rá a kutyára a hálót, majd tájark ki a kulccsal az ajtókat. Bent nyissuk ki a vezérlőpanelt, gyűjtsük fel a lámpát, majd nyissuk ki a két titkos panelt. Vegyük fel a targoncáról a fekete drótot, s dobjuk be a felét a panelbe, a másik felét pedig a kis generátorba. Kapcsoljuk be a generátort, majd a panelen lévő kapcsolót állítsuk középső állásba. Erre megmozdul a fal, s egy titkos helyiség tűnik elő. Menjünk be, nyissuk ki a ládát, s vegyünk ki egy automata gépfegyvert bizonyítéknak, majd MINDENT állítsunk vissza eredeti helyzetébe. Ne felejtjük visszavinni a Future Wave kulcsát sem! Keressük fel Lyle-t, adjuk oda neki a gépfegyvert, mire ő megígéri, hogy értesíti az ATF-et, és hozaküldt arval, hogy holnap reggel vár a kikötőben.

Az utolsó nap

Reggel első utunk a kikötőbe vezessen, s béreljünk magunknak hajót a bilétánkkal. Amikor kijövünk Carterrel, Lyle



már vár, s együtt szálljunk be a kis sárga motorcsónakba. Ahogy a szigethez érünk, azonnal szemünkbe ötlök az ott horgonyzó Future Wave. Először azt közelítsük meg, s mielőtt bármit is tennénk, vegyük ki a motorcsónak ülészetára alól a csavarhúzó, s nyissuk ki vele a hajó oldalára szerelt kis dobozt, és tulajdonítsuk el belőle a gyújtóbombát. Mr. Green nem tudjuk kicsalogatni mézes-mázos szavakkal, úgyhogy maradj a kifutólés. Dobjuk a szellőzetőbe a rongyot, az olajat és a gyújtóbombát! Az eredmény nem marad el... Mr. Green kijön, kezében egy gránáttal. Birjuk jobb belátásra beszéddel, majd bilincseljük meg, s vegyük el tőle a gránátot. Szálljunk be a csónakba, s irány a sziget. Lyle a csónakhoz bilincseli Green, s együtt megyünk bevenni a fegyverraktárt. Az utunkba álló alakot intézzük el a gránáttal, s vegyük el tőle a sipot. A raktárnál fűtüssünk a sippal a kutyusnak, s így nem fog bántani, majd a kulccsal menjünk be. Bent nagyban folyik a rámolás a belső raktárban, úgyhogy zárjuk le a választalat a panelen. A leereszkedő falról vegyük fel a sárga drótot, majd szálljunk Lylenek, hogy nyissa fel a panelt. A kilépő fegyveres alak ismét emlékképeket elvennit fel bennünk... Igen, ő szüleink gyilkosa! Beszéljünk el vele, mire kihívja a társát, aki nem kis meglepetésünkre Stuard Cox, az ügyvéd. Kötözük össze őket a sárga dróttal, motozzuk is meg, s mire végzünk az ATF emberai is ideérnek...

Nincs más dolgunk, mint végignézni a három gazfickó bebörtönzését (Forestet már lecsukták), s letörölni a 11 MB-nyi Blue Force-ot a winchesterünkről. Nem sokat lehet még hozzáfűzni a programhoz, esetleg még a zenéjét emelném ki utoljára, ami az SB zenéhez képest különösen klasszra sikeredett. A krimiraajongóknak nincs más dolgunk, mint várni a PQ 4-et, ami még ennél is ígérteesebb, abszolút fényképszerű grafikájával...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

 grafika	87%
 hang/zene	96%
 kezelhetőség	80%
 kihívás	60%

ÖSSZHATÁS
90%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: pc

Traps 'n' Treasures

Nem mondhatnánk, hogy a Starbyte túlságosan is előrsztja a piacot a játékaival, hiszen úgy évente egyszer jelentkeznek valami újdonsággal. A "jó munkához idő kell" stratégia, úgy néz ki, hogy beváltak, hiszen eddig csak kiemelkedő színvonalú programok jelentek meg tőlük. Most is kivillantották országlkörmeiket és egy kifejezetten szórakoztató mászkálós játékot fejlesztettek ki.

A Traps and Treasures receptje a következő összetevőkből áll: végy egy jól kitalált figurát, aki már a címképernyőn megjelenve belopja magát a játékos



szívébe. Ki ne szeretett volna a "Vadvizek Királya, a Legendás Kalózkapitány" lenni gyerekkorában, mikor papircsákóval a fején és farkardal a kezében szaladgált a lányok után, és mindenáron fel akarta húzni a szoknyácskájukat. Hiszen egy kalózkapitánynak mindent szabad, nemde?! A második hozzávaló az összhang. Képzeljük csak el, milyen serkentőleg tud hatni, ha mondjuk vízbe pottyanunk, és nemcsak egy szépen animált fröccsenés kíséri a cselekedetünket, hanem élethű csobbanás is javítja az összhatást. Vagy például lekaszabolunk egy kalózkötéses csontvázat, és az miközben 12 fázisban összerogyik, a csontjai recsege hullanak a földre. És ez még mind semmi! Nem szóltam még a mesébe illő zenei aláfestésről, ami maximálisan követi az adott helyszín hangulatát: a barlangrendszerben a zene kísérteties zörejekre épül, a kihalt templomban pedig velőtrázó síkolyok hasítanak bele az agyúg is hideglelést okozó muzikába. Mi jöhet még? Kincseshládák, vagy 40 féle ellenfél, kiszabadítandó matrózok, elrejtett térképdarabkák, 5 féle fegyver, titkosajtók, stb, stb... Ja, és mindez, mint azt a



mel-lékelt fotók is mutatják, játéktermi minőségű grafikával van megspékelve, amitől aztán kis híján elcsappan az ember.

Mászkalós játék lévén nemigen lehet róla leírni készíteni, hiszen annyira nagy a bejárható terület kiterjedése. Viszont apró tippet szíves-örömmel adok hozzá. Először is, mi a játék célja? A 4 szinten nagyjából ugyanaz: csapdába esett matróztársainkat kell megkeresnünk, és őket kiszabadítanunk. Emellett érdemes a ládákban megbúvó térképdarabkákat is gyűjteni, hiszen ha összeáll az egész, akkor bónuszpályára jutunk, ahol értékes aranypénzekre tehetünk szert.

Természetesen nem árt az sem, ha minél kapzsibb vagyunk, mert a fel-felbukkanó shopokban hasznos tárgyakat vehetünk a nagynehezen összegyűjtött léért. Kifejezetten jó szolgálatot tehet az irányító, ami folyamatosan jelzi az útirányt a következő fogalyhoz, vagy kincseshládához. A felsőbb szintek (BARLANG, TEMPLOM) "ábécéiben" ne sajnáljuk a pénzt a bombákra, mivel számos olyan kötorlasz állja majd útunkat, amit csak azzal lehet likvidálni. Ezeket a pályákon jutnak szerephez a piciny kulcsok is, amelyek a kinyithatatlan ajtók kikattintásához

kellene. Az ajtó elé állva felvillan a zárnak megfelelő színű kulcs, innen tudjuk meg, hogy még kutatnunk kell utána. A falakon elhelyezett papírdarabkák nem a háttér részei, hanem gyakran fontos információk hordozói, úgyhogy kukkantsunk bele mindegyikbe. Kerüljük a beláthatatlan helyekről való leugrást, mivel egyrészt ezek alatt általában vagy irdatlan mélység tátong (azonnali halál), vagy éppen akkor talál arra járni egy csontváz, vagy bőregér (energiasökkenés). A termék falain néhány helyen apró kapszolók virítanak. Átállításukkal titkos ajtók nyílnak meg, vagy az átjárót eltorlaszoló csöpögő sav eláll. Gyakori, hogy hatásukat nem lehet az aktuális képernyőn megfigyelni, hanem valahol máshol a labirintusban feltárul egy kapu, vagy megnyílik egy rejtett ugrató, ahonnan a felső párkányra



banthatunk. Azt hiszem, ennél több pontot nem érdemes lelőni, győződjön meg mindenki saját maga arról, hogy nem mindennapi programmal van dolgunk. Én már ismét megtanultam papircsákót hajtogatni...

Zalee

ÉRTÉKELŐ	
grafika	95%
hang/zene	92%
kezelhetőség	89%
kihívás	85%
ÖSSZHATÁS	
92%	
TESZTELVE: AMIGA	
VERZIÓK: AMIGA	

Microprose kalandprogram? Na igen, már volt egy, a Rex Nebular. Nem volt rossz, de kiemelkedő sem, ám mindenképpen említést érdemelt. Most ismét produkált egy "adventure-t" a Mikroprose, ha nevezhető annak, ugyanis a program kinézetéhez, méretéhez képest igen szegény kaland-élményekben. Az alapötlet nem rossz, de szerintem jobb lett volna, ha a "Fantom visszafér" helyett feldolgozzák az eredeti Gaston Leorux regényét.

A programban egy magánnyomozót alakítottunk, nevezetesen Raoult, aki készen áll felfedni a Fantom titkát. A grafika kicsit sötét, de precízen kidolgozott, a rotoscope-animáció pedig nagyon élethű. A zene is jónak mondható, s a hanghatások - bár nincs sok - meglepőek, sokszor ijesztőek. Az irányítás a Lucaséktól kopipintott, gyengébben kivitelezett valami, és könnyű belejenni. A intro sokat ígér: A párizsi operaház Don Juan bemutatóján rejtelmes módon leszakad a csillár, s a nézőfülre zuhan nem kis páncolat keltve. Halálos áldozat is van, s igazam is egyelőre.

Hát akkor lássuk kicsit részletesebben ezt a rém izgalmas programot... Mindenek előtt elmondom, hogy rengeteget lehet beszélni a programban, de az nem szükséges, csak pontokat kapunk érte. A beszélgetések jórésze az eredeti Leorux sztorit mondja el, helyenként kifacsarva. Az aki a pontokra megy, vagy hallani akarja az egész sztorit, mindig kattintson a felső kérdésre/válaszra, így minden párbeszéd lehetőséget kimeríthet. Nem írom le a beszélgetések tartalmát, csak a legfontosabbakat lényegét, különben is eleget szaporítom a szót. A program másik, "csak-a-pontért-része" a felvehető celtik, melyeket a Phantom irtál nekünk vagy a jöbőieknek. A manóit egyébként a Esc-el hozhatjuk be, itt menthetünk, tölthetünk, nézhetjük meg a pontjainkat, kapcsolhatjuk ki-be a zenét, hanghatásokat, stb. Van egy nagyon hasznos billentyű a programban: a Space. Ezt lenyomva nem kell megvárni, hogy Raoul a terem egyik végéből átbálgadjon a másikba, hanem egyből "odavágunk". Tehát:

A tragédia után Raoul-lal felkeressük az igazgatót, s elbeszélgetünk a történetekről. A direktor megkér, hogy teljes diszkrécióval próbáljuk meg felderíteni az ügyet. Figyelmünkbe ajánlja Charles-t, az ügyelőt, hátha tud valami fontosat. Induljunk el jobbra, menjünk be az

aftón a színpad alá, húzzuk meg az aftó melletti kart, mire kinyílik a feljáró. Mielőtt felmennénk a színpadra, másszunk fel a mozgólétrán a sűgőlyukba, ahonnan megszemlélhetjük a Fantomot. Ha végeztünk, másszunk le, találjuk át a létrát a feljáró alá, s menjünk ki a színpadra. Innen gyalogoljunk jobbra, ahol egy sárga üveglapra lépünk. Menjünk ismét jobbra, s így a színpad mögé érkeztünk. A csigalépcsőn próbáljunk felmenni... Hoppá! Valaki galád módon egy homokszákkal megpróbál agyoncsapni. Vegyük fel a zsákok és rohanjunk fel, de sajna csak egy fovatúnó árnyat látunk. Fent gyalogoljunk kitarátóira balra, s az útközben talált kék üveglapot vegyük magunkhoz. Ha eljutunk a lámpa tartóköttelekhez, egy celtit találunk, amit a Fantom nekünk címzett. Figyeimeztet, hogy jobb lesz, ha mással találjuk az időt, ahelyett hogy utána szagolnánk.

Irány le a csigalépcsőn, majd a színpad mögött a hoz-

ez a két ember, aki élesztget itt, a színpad közepén? Valahogy így indul a játék második fele 1881-ben, ahová a zuhanás után kerülünk. Aki élesztget, az nem más, mint az igazgató és Christine Daée, az igazi regény főhőse. Beszéljük ki magunkat, s így megtudhatjuk, hogy 1881-et írunk, s mi vagyunk Christine barátja.

Miután elhúzták a csikot a tábbiek, keljünk fel, s leg-

RETURNS OF THE PHANTOM™

zánk közelebbi oldalán lépünk ki, s beszélgessünk el Charles-szal. Menjünk vissza a színpad mögé, s majd lefelé használjuk a lépcsőt, s a raktárban vagyunk magunkhoz a piros üveglapot. Lejjebb nem érdemes menni. Törjünk vissza a színpad mögé, s menjünk be a tőlünk távol lévő aftón, amely a balerínák öltözőibe vezet. Sétáljunk fel mindkét emeletre, s beszélgessünk el a két lánnyal. Az első emeleten Julie Giry-vel találkozunk, aki a Fantomról és a másik táncosnőről pletykál, s elmondja, hogy a nagymamája sokszor levelezett annak idején a Fantommal, mint a párhalyok jegyszédőnéje. A felső emeleten találkozunk Christine-el, akivel feltétlenül beszélgessünk el. A beszélgetés folyamán kiderül, hogy többször is a Fantommal álmáldott, s nemegyszer látta is. Árad egy celtit, amit a Fantom irt nekik. Ha mindenkivel kibeszélhük magunkkal, keressük fel az igazgatót, aki enyhén szőlvá be van rezelve. Amikor Raoul megmutatja a nekünk címzett lapot, ő is előhúzza egy levelet, amit a Fantomtól kapott. Miután elbúcsúzunk tőle, figyelmünkbe ajánlja a Fantomról irt könyvet. Menjünk át a könyvtárba (jobbra), ahol egy betört üvegbúra fogad, ami alól eltűntek a néhai Fantom "erekjei". Vizsgáljuk át a bal könyvespolcot, ahol megtaláljuk a Fantomról szóló kötetet. Törjünk vissza az igazgatóhoz, s említsük meg neki a betört üvegbúrát. Miközben ezt közöljük, egy velőtrázó nő sikolyt hallat a levegőbe... Raoul felrohan az öltözőbe, ahol a halott Christin-t és a másik balerínát találja! Ne késlekedjünk, futás a színpad mögé, majd fel a csigalépcsőn. Fent induljunk el balra, s amikor barátunk megáll egy fekete ponyva után nézelődni, a ponyva felbukkan, a Fantom kiugrik elől, s minket a mélybe taszít...

Hol vagyunk? Egy kicsit megváltoztak a dolgok... És ki

először gyűjtjük be a színes üveglapokat, amelyeket itt is megtalálhatunk ugyanott, mint a jelenben. Vegyük magunkhoz a színpad mögött a kampót, majd menjünk le a csigalépcsőn, szedjük fel az itt lévő lámpást, s

mond, hogy a pénztárosnál felretett nekünk egy jegyet. Vegyük célba az árust, s mondjuk meg kik vagyunk. Egy borítékot ad át, amit kinyitva egy levélre akadunk (Christine az előadás után találkozni kíván velünk), és egy jegyre. Irány Mme Giry, adjuk oda a jegyet neki, ami a 9. páholyba szól. Foglaljunk helyet, s máris kezdődik az előadás. A műsor első percében nagy riadalmat kelt a Fantom: egy kötélen leugrik a színpadra, s elrabolja Christine-t...

Az igazi kalandok csak most kezdődnek: keressük kmeq Jacques-t, azaz a hulláját, s vegyük fel mellőle a koponyás kulcsot, majd irány az 5. páholy, ahol a kulcsal ki tudjuk nyitni a titkos ajtót. A létrán mászunk le, s egyenesen a csatornarendszerbe jutunk. Nna, most jön az a rész, ami miatt több napig is eltarthat a játék: egy ravasz labirintus. Térképezni lehetetlen (0.1%), az edzett

dungeon-mestereknek is igen kevés esélyük van egy használható térkép elkészítésére. Tehát a labirintus teljesen kusza: kimegyünk egy ajtón, s ha visszamegyünk nem ugyanoda jutunk, azt hisszük, hogy haladunk valamerre, közben ugyanabban a szobában bolyongunk, kimegyünk valahol a jobb oldalra, s a másik helyiségre felülről érkezünk... Brrr. Néhány támpont: ha olyan teremben érünk, ahol közepén csöpög a víz, annak két lépésre van egy olyan helyiség, ahol közepén a csatorna vize hömpölyög (jobbra, balra, vagy fordítva, mindenesetre mentsünk). Innen ismét lehetetlennek tűnő katalombarendszer vezet át ugyanannak a tereknek a másik felébe. Ha ide értünk, nagyjából sikerült: továbbátról jobbra találunk egy csontvázat és egy kardot, amit tegyünk el. Előttünk egy zárt ajtó, amit a falon lévő kapcsolótáblával nyithatunk ki, ha a kapcsolókkal beírjuk ERIK nevét (5, 18, 9, 11). Találunk majd valahol egy pákháló, amit a karddal mejszhetünk szét. Némi bolyongás után egy terembe érünk, ahonnan két ajtó nyílik. Menjünk be a közelebbin, ahol egy mázalkából kell kirkáni a Fantom álarca! gyorsan, mert alattunk lángol a padló. Ha kész, kinyílik fent egy csapóajtó, s a kampós kötélnyelkel könnyedén felkúszhatunk a Fantom lakosztályába. Az innen jobbra lévő ajtó mögött tartja fogva Christine-t, aki elmondja, hogy az ajtó zeneszóra nyílik. Foglaljunk helyet a csontorgonánál, s játsszuk el a 4. zeneművet, mire kinyílik az ajtó.

Lépünk be, ahol szörnyű kép fogad: egy hatalmas, üvegburárvá átalakított koponya mögé van bezárva Christine! Nyissuk ki a szerkezetet a kulccsal, majd nyomjuk meg a szoba felénk eső részében lévő koponyák közül a középsőt, mire felemelkedik a bura, s Christine kiszabadul. Néhány szerelmes szó után átad egy gyűrűt, amit a Fantomtól kapott. Menjünk ki, s nem kis meglepetésünkre a következő teremben a Fantom fogad: felugrik egy asztalra, s pákjából tüzet hajít felénk. Ne késlekedjünk, rohanjunk rá kivont karddal. A hadakozás végén a Fantom beleesik egy székbe és eltűnik. Vegyük fel a kottát az orgonáról, majd futás ki, szedjük fel az évezőt, s menjünk a csónakhoz. Szálljunk be és... és egy kis csatornai-love után a kazamaták bejáratánál kötünk ki, ahonnan irány a létra, majd mászunk be a középső ajtón át az 5. páholyba. Meglepetés! A Fantom elrabolja Christine-t, tehát futás utánuk. Irány ismét a létra, de most a felső ajtón menjünk be, ami a színpad feletti rämpára visz. Menjünk a csillár közeléhez, s ereszkedjünk le rá. Itt a lány a Fantommal, Raoul "Készülj a halálra!" kiáltása után eszeveszett harcba kezdünk a csillár tetején. Először a Fantom kerekedik felül, de ellökve a botját, mi leszünk felül, s ekkor vegyük le a maszkját... Recss! A csillár a nézőtérre pottyan, s a rajta dalakodó két örült szörnyethal... Christine szerencsésen elmenekül.

Ísmét a jelen (1993). Christine és az igazgató ábraszíngat a diva

ÉRTÉKELŐ

-  grafika 88%
-  hang/zene 84%
-  kezelhetőség 76%
-  kihívás 60%

ÖSSZHATÁS
70%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

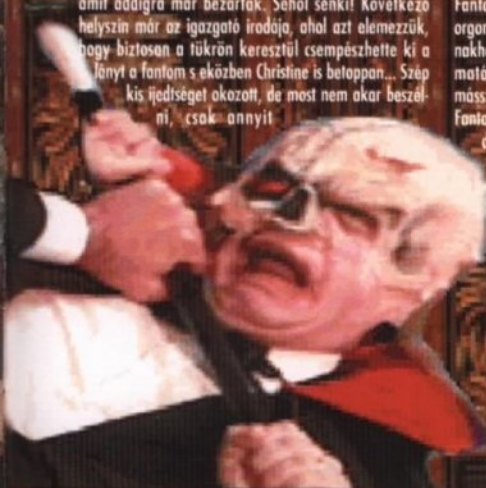
nyon:

kiderül, hogy nem volt semmiféle csillárkatasztrófa, s a Fantom ereklýyis a helyén vannak, éppen csak leestünk a rämpáról, s jól megütöttük magunkat. Egyedül maradva Raoul leveszi a könyvet a polcról, s örömmel konstatálja, hogy a vége megváltozott: a Fantom Raoul de Chagny-val együtt lelta halálát, mert leszakadt velük a csillár... Huhh, tehát sikerült a múltban elpusztítanunk a Fantomot.

Koronzei Gáspár

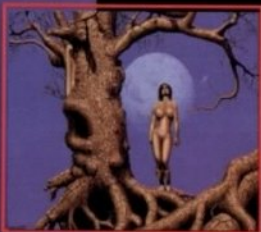
mászunk egy emeletet lefelé. Itt, az alsó raktárban az egyetlen hasznos dolog egy kötel. Tegyük el, s kötézzük össze a kampóval. Mászunk ismét föl, majd balra ki az ajtón, ahol Jacques-szel, az akkori ügyelével találkozunk. Beszélgessünk el vele (ha akarunk), majd húzzuk meg a kart, mire megnyílik a színpadra vezető ajtó. Egyelőre nincs ott dolgunk, inkább keressük fel az igazgatót. Elégyedjünk szoba vele, mire föle is kaphatunk egy-két Fantomtól származó titlét. Húzzunk ki föle, s menjünk fel a páholyokhoz, ahol Mme Gyri-vel találjuk szembe megunkat.

Megiepő fordulat: "Talk to Madame Giry", amiből az sül ki, hogy kinyitja nekünk a Fantom magánpáholyát, ha mutatunk neki három, a saját időköbbl származó tárgyat (valamit sejtíhet a vénány). A színes üveglopek lökélletesek: úgyhogy szabad bejárásunk van az ötös páholyba. Bent vizsgáljuk meg a bal oszlopot, ahol egy titkos ajtóra lelünk, s egy tetlre a Fantomtól. Az ajtó zárva, legjobb, ha most elsetálunk Christine-hez, aki már a szobájában gyakorol. Beszélgessünk el vele, mire kiderül, hogy a Fantom őrsasága ad neki zeneórákat a katalombákban. Na, szépen állunk! Társalogjunk vele tovább, mire megtudjuk, hogy éppen most lesz zeneórája... Christine azonban elküld, tehát illik eltávozni. Raoul természetesen alantas módon hallgatózik, s amikor Christine hangját halkulónak hallja, elfogja az idegesség. Kapiuk fel a boltát a falról, s zúzzuk be vele az ajtót, amit addigra már bezártak. Sahol senkil Következő helyszín már az igazgató irodája, ahol azt elemezzük, hogy biztosan a tükrön keresztül csempészhetette ki a lányt a fantom s eközben Christine is betoppan... Szép kis ijedséget okozott, de most nem akar beszélni, csak annyit



DEMO C R A C Y AMIGA

Óriási tempóban peregnek az események, amióta utoljára találkoztunk. Az idei nyár három jelentősebb rendezvénye után a szerkesztőségünket egész egyszerűen elbírító pontosan 17 kontenérnyi demo vár elemzésre. Tulajdonképpen mi is történt? A sört a június elején Svédországban, The Computer Crossboard címmel megrendezett nagyszabású találkozót nyitja, melyet július végén Helsinkiben egy 1500 lelket számláló, Assembly '93 nevű party követett, majd a történet Sanity és Lemon. (Igen, ponttal a végén!) közreműködésével Hamburgban egy kora augusztusi hétfőn végződik be.



242/Virtual Dreams of Fairlight: A mostanában erőteljesen törekvő finn srácok hatalmas ötlettel söpörték le a Helsinkii demoversey résztvevőit. A tavalyi karácsonyi partyn bemutatott video-techno koncert sikeres animációit 500-on valóstítottak meg. Nem kevesebb, mint 29 megabyte digitalizált képanyagot sűrítettek egy kerek lemezre, melyek többsége egy, a finn főváros utcáin bókászó elmosódott alakot ábrázol. Természetesen a lépések ritmúsára egészen elvadult techno zene szől.



Extension/Pygmy Projects: A mostanában vírusként terjedő design kultusz szinte kiirtotta a kizárólag technikai elemekből felépített demokat. Azonban egyesek még manapság is többre értékelik a kemény munkával megírt rutinokat, mint egy-egy szépen megtervezett képernyőt. Így gondolkodik ez az új német csoport is, amely a híres komponistával,

Jestrelrel karöltve egy egészen változatos, új ötletekre épülő programmal rukkolt elő. A látvány egy pontokból felépített négyzetes alagúttal indul, majd vektorokocka logo áthatás és elképesztően gyors dolandscape következik.

Nem utolsó az azonos közép-pont körül forgatott tucatnyi kocka, a metamorphozis, és két gigantikus vektorvárós, mely az eddig ismert rutinok újszerű alkalmazását mutatja be.

Sozzed Somersault/The Silents: A programért felelős Fuzzac és a grafikus Chevron korábbi, Pinball Dreams ill. Fantasies munkáival szinte bizonyos, hogy mindenki találkozott. Ezért is érdekes ez a demo. Marillion zenei hatásai teremtenek különleges hangulatot a röngenezett vektoros áthatásnak, valamint a legkülönfélébb tekerő színscrolloknak. Semmi forradalmi újítás,

de mégis profi munka!

Reavaltions/Cryptoburners: Nyár elején jelent meg minden idők egyik leglátványosabban kidolgozott képgyűjteménye. A grafikus alkotója egy későn felfedezett művész, Rank, aki ezúttal korábbi munkáiból mutat be egy lemeze



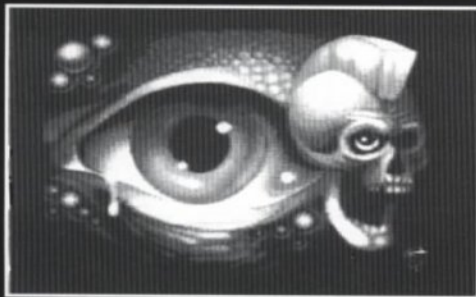
valót. Kár is a szóért, a fotók magukért beszélnek.

Sound Barrier/Balance: A népszerű, újjában Upstream címmel megjelenő magazinnal ismert dán társaság most egy két lemezű felőlelé musicdiscet mutatott be. A kilenc kellemesen melodikus modul Subject és Bluefox műhelyében készült, míg a program Wreko, a grafikus pedig Connor munkáját dicsérik.

Romantic Demo/Melon Dezin: A citromfacsarók és Kelfrens sonyargatók ezúttal igencsak elvetették a sulykot. A program, melynek a világon semmi értelme nincs, egy népszerű amerikai filmsorozat a Beverly Hills legújabb digitalizált epizódjával indul. Ezután veszi kezdetét a kóosz. A zene Bannasoft saját szerzeménye, élő előadásban. Vokál és gitár, minden játszák. A logókat egyszerre hárman rajzolták, a scrollokat tizenhatan írták. Nos mindenkinek jó szórakozást!

Jean





Welcome To Wonderland! Igéremhez híven most egy speciális copy party beszámolót olvashattok a TCC'93 elnevezésű rendezvényről. Mint azt ahogy a fejléce láthatjátok, a rövidítés a "THE COMPUTER CROSSROAD"-ot takarja. 1993 május 29-31 között került megrendezésre a svédországi Göteborgban. A belépődíj a mi keleti pénztárcánkhoz viszonyítva kissé barsos volt, (180 SEK, kb. 3000 Ft) de egyes becslések szerint így is megközelítőleg 1700 ember látogatott el Göteborgba. A géptipusokat tekintve a C64 mellett az Amiga, PC és a SNES megszólaltatni képviselhetők magukat. Gondolom néhányan most meglepődnek, hogy mit is keres a SNES egy copy party-n? Nos, aki még nem tudná annak szakadjon le az álla, mert már ezen is beindult a PIRATE mozgalom. Ez azt jelenti, hogy crackelnek (crack introval!), demot



A felháborodás oka az volt, hogy egy zenét jóval könnyebb ledigitálizálni, megmixelni mint egy melódiát hagyományos módon komponálni. Ezáltal az esélyek nem igen voltak egyenlők, de egyformán lettek elbírálva. A grafikai részre jellemző, hogy nagyon jó képek születtek, főként az "újkori" lehetőségeknek köszönhetően (FII, Interlace, stb.). Egyébként a partira készült egy magyar demo is, amely sajnos nem jutott ki a rendezvényre. A végeredmény a következőképpen alakult: 1. Wonderland X. / CENSOR DESIGN 2. Totally Stoned II. / BOOZE DESIGN3. Lunacy VII. / ANTIC. Bizvást állíthatom, hogy a legnagyobb meglepetést a BOOZE DESIGN demoja aratta. Az első helyezést elért "Wonderland 10" jogosan nyert, mivel a C64-en még sohasem látott dolgokat is tartalmaz, fergeteges



írnak és a C64-ről jól ismert CENSOR DESIGN még egy régi lemezes újságukat a Shock-at is átírta SNES-re.

A 64-est tekintve szinte majdnem minden valamit is érő csapat képviseltette magát 1-2 taggal, ami igencsak meglepő, ha figyelembe vesszük azt, hogy sokan már a jó öreg végét jósolgtatják... Az igen magas belépő áraknak köszönhetően viszont egy nagyon kellemes meglepetés érte a demo versenyre bevezető csapatokat, mivel csak a C64-es pályázatok díjazására 10.000 SEK (kb. 170.000-180.000 Ft) jutott. Ha emlékeztem nem csal, akkor



egy fullscreen sprite effect, ami talán eddig a legjobb ilyen téren. A CREST "Wild" demojában van egy hard-

core hip hop digi, amit a funkció gombokkal tudunk változtatni. Yo, mi? A "Lunacy VII" az ANTIC-tól tartalmaz egy picture show-t is (FII képekből), ami eléggé feldobja anyagukat. Végül is nekünk sincs semmi szégyenkezni valónk, mivel a CADGERS "Flatline"-ja is nagyon jóra sikeredett. Néhányan azt állítják, hogy jelenleg ez a legjobb magyar demo. Egy biztos, klassz stuff és a



kezdése nagyon frappáns, ötletes. Végül, de nem utolsó sorban egy negatív érdekesség: Az OXYRON alkotta

COMPUTER CROSSROAD '93

COMA LIGHT 10 jóval az elvárások alatt maradt és így történt, hogy még helyezést sem ért el. Összegezve a megjelent anyagok minőségét, annyit kell mondanom, hogy minden magára valamit is adó demogyűjtő szeresse meg ezt a néhány lemeznyi stuffot. Ennyi lett volna a THE COMPUTER CROSSROAD rövid ismertetése. Remélem sikerült egy érdekes színtörténetet hoznom a DEMOCRACY oldalára. Tervezek még ehhez hasonló party cikkeket, írjátok meg ha bármi ötletek, kívánságatok van. (Ha valaki esetleg kedvet kapott egy ilyen igazi



skandináviai party-ra akkor lehet gyűjteni, mivel karácsonykor lesz megint mega party Dániában a tavalyihoz hasonlóan!

Party on dudes!

MR.WAX

CREATIVES

A játék megkezdése előtt feltétlenül vegyünk kezünk ügyébe két plusz joystickot, jeges borogatást, kötszert, arcvédő maszkot a testi épségünk megővése érdekében és

húzzuk ki a telefont, mert örökre összeveszhetünk legjobb barátunkkal, ha éppen a legdöntőbb pillanatban szottyanna kedve egy kis traccspartira. Mivel alapjában véve a játék a mászkálás kategóriába tartozik, ezért nem sok értelme van minden egyes lépést pontról pontra leírni, csak a legproblematikusabb helyzetek megoldásai olvashatóak a következőkben. Az 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2 pályák mindegyike vízszintesen scrollozó egységig stílusú. Ezekhez csak általános tippeket adhatok:

- egyes helyeken kilöhetőnek tűnő (azaz találat esetén sem felvillanó és furcsa hangot hallató) csodabogarak állják utunkat. Ekkor a gép kikopcsolása helyett nézzünk körül tüzetesebben a képernyőn egyéb kilöhető célpont után kutatva. Amint felfedeztünk valami nem odaillőt, sorozzuk meg, és ha vele együtt az eredeti célpont is felvillan, akkor "megtaláltuk" a spanyolviaszt. Lőjünk rá kitarítón, amíg fel nem robban, az eddigi akadállyal egyetemben. Általános szabály továbbá, hogy mindenhol vizslassunk furcsa tereptárgyak után, mert az előbb ismertetett ok miatt ezek az igazi akadályt meg is előzhetik a pályán és később már nem tudunk visszajönni, hogy lelőjük őket. Ezáltal csapdába esünk, amiből csak az életáldozat a kivezető út. Például a 3.1-es pálya végén a plafonról lóg egy oszlopdarab, aminek kilövése nélkül továbbhaladva jól megszívjuk a sőt.

- minden harmadik pálya után egy shopba jutunk, ahol a menet közben összegyűjtött manócskákért cserébe lehet extra lövéseket venni. Játék közben majd a 'tűz+le' moz-

dulattal tudunk belépni a fegyver-arsenál menübe. Mivel alapesetben csak enyhén lefelé irányú lövést tudunk produkálni, ezért az 1.3-as utáni shopban feltétlenül vegyünk felfelé- és egyes irányba haladó lövedéket. Előbbit a 2.2-es pálya végén (repdeső főszörny kinyírására) és a

3.1-es pályán (fentről lelógó oszlopdarab szétlövésére) kell használni. Az egyes lövésnek pedig a 2.3-as pályánál vesszük különösen hasznát (lásd később). Igen jó szolgáltatást tesz a triplanyillal jelölt lányszórázó is a 2.3-as szint utáni shopból, a 3.3-as pályán (szintén lásd később).

- A 2.1 és 2.2 pályákon nyugodtan essünk a vízbe, ilyenkor bűvárpalackunkból lemerüléskor rohamosan fogy az oxigén, a felszínen úszva nem használunk belőle, a vizalatti bugyborékoló helyeken pedig feltölthetjük.

- A 3.1-es pályán remek szórakozást nyújt egy boszorkányseprű, amit csak ésszel használjunk, mivel egyrészt nem tudunk ilyenkor menet közben lőni, csak kerülgetni, másrészt a házba beszállva túlrepülhetünk azon a ponton, ahonnan még el lehet találni a már sokat emlegetett lógó plafont.

- A 3.2-es pályán NE essünk le az extra életért, mert felnyársalódnak.

A tippek után következzenek a 'tortúra'-szintek,

amelyek minden harmadik pályát jelentik és nem vízszintesen scrollozó, hanem egyképernyősek és a legfráfnáltabb feladatokkal teletűzdeltek.

Első felvonás

Az ágyu strázsájába lőjünk bele egyet, hogy elmozdjon a helyéről. Amint vészes közelségbe ér, ugorjunk fel előle a felettünk levő platformra, majd amint elhúzta a belét, iszkoljunk az ágyuhoz és fűjük le tüzzel a kanócát. Eddigre már visszaette a fene a strázsát, ezért újból pörköljünk bele és szorosan a háta mögött haladva jussunk el a platformig és ugorjunk fel rá. Menjünk fel két lépéscsőt, amíg a köpködő szerzet alatti első szintre nem érünk. Innen ki-kikukucskálva fűjük le tüzzel a dögöt, amikor éppen nem köp egyet felénk. Miután kinyiffant, menjünk el a mögötte levő kőhöz és lökdössük le onnan a libikókára. Ne sokat gyönyörködjünk az ágyugolyó kecses ivő repülésében, mert ha nem iszkolunk el a szikla szélére, akkor minket kólint fejbe és hiába az eddigi remek teljesítmény. Ha minden oké, akkor a golyó áttöri a plat-

formot, majd a ferde pallón az ágyuba gurul, és az automatikusan lóállásba billen, majd BUMM! Az emelőt kezelő dögnek annyi...

Második felvonás

A jobb alsó kapcsoló arra szolgál, hogy segítségével a futószalag irányát változtassuk. Valójában csak a feladatot megoldásához rendelkezésre álló időt tudjuk ezzel beállítani. Egyik oldala sem jelent alternatívát, mivel a szalag mindkét végén kellemetlen halálnevek várnak kis haverunkra. Várjuk meg tehát, amíg majdnem ledarálják Chaz-t, vagy majdnem agyonvágja a kettőhűsz. Az utolsó pillanatban kapcsoljuk át a kart, majd a már eddig remélhetőleg feltöltődött (erre is figyeljünk!) vizesköcsögöt borítsuk rá a bóbiskoló liftkezelőre. Erre az telebred és ha a liftre állunk és ott toporgunk egy kicsit, akkor komótosan felhúz bennünket. Fent az egyenes lövésre és a tűzfúvásra lesz szükségünk a varangy ellen. Először messziről sorozzuk meg, majd amikor lángcsóvát készül fújni, akkor iszkoljunk az első lépcső menedékebe. Ha nagyon közel jön hozzánk, akkor még egy lépcsőfokot hátráljunk és onnan okádjunk rá egy kis lángcsóvát. Élvezni fogja! Amikor kinyírfan, kinjában hátrahagy valami zabót. Ezt döntjük rá a kötéltre, mire a kis szörnnyikék elkezdik halózni a kaját, és vele együtt a köteleit is elrágják. A 10 tonnás súly idegtépő lassúsággal szakad csak le, de a hatása letaglózó: agyonnyomja a dinamó tekerőjét, Chaz megmenekül!

Harmadik felvonás

Ennek a pályának a megoldásához röpké 4 évre és Vári Zoli segítségére volt szükségem - és ez nem vicc! Amikor a játék megjelenik, egyből végignyomtam a Creatures-t, de itt egész egyszerűen megállt a tudományom. Hallottam ugyan, hogy az egyik haverom bátyjának az ismerősének a hugának a fiúja megoldotta, de "hiszem, ha látom" alapon egy kicsit kételkedtem benne, hogy ezt emberi teremtmény valaha is megcsinálta. Aztán mikor felmerült egy Creatures I leírás ötlete, akkor ismét nekiláttam, és lón csoda. Tehát: a szint teljesítéséhez maximális összpontosítás és időzítés szükséges, egy apró elrontott mozdulat és ne is folytassuk tovább a küzdelmet, mert úgysis elkésünk. Váltunk a tripla-nyílra és már jó messziről kezdjük el tüzelni a kötélen csimpszakodó dögre. Az kinjában két izgága parontyot tojik, amiket a folyosó leghátsóbb szögletéig visszafutva lövöldözünk le. Ehhez vagy nagyon gyors autofire, vagy villámgyors tűzgombnyomogatás szükséges. Ezt ismételjük meg háromszor, amíg a logó bigyó fel nem robban. Ezután ugorjunk fel a párkányra és álljunk a dupla

"zöldike" elé kb. 4 centire. Gyűtsünk tüzertőt, majd fújuk le a rusnyát és ezzel egyidőben tépjünk közvetlenül mellé (0.3 cm-rel), úgy, hogy a "köpetei" a fejünk felett suhanjanak el. Nem könnyű, de megoldható. Ismételt lánggyújtás következik. Amint az utolsó nyálgömböcske is letottyant a földre, azonnal fújuk le őket hátulról. Menjünk utánuk, majd ismét fújás. A lángcsóva helyett megteszi a tripla-nyilas golyózápor is, csak nagyon gyors legyen. Amikor a megmaradt utolsó gömb is eltűnt a földben, ismételjük meg a fenti rahamot az emeletes zöldség ellen, majd a gömböcskéit se kíméljük. Attól függően, hogy milyen haté-

konyan
perzseljük meg

őket, annyiszor kell ugyanezt ismételni. Természetesen leggyakrabban a kis társunk péppé lövése vet véget a próbálkozásainknak. Ha mégis valami csoda folytán sikerül kilőnünk az égimeszelőt, akkor a levegőből lepattan a talajra egy vasgolyó. Álljunk mögé jobb oldalról, és fújunk rá egy dögöset. Az felszalad a bal oldali emelkedőre, majd azon lendületet véve visszazáguld a jobb oldalra és nagy nehezen átbillen a csúcsponton. Lepattanva kibirítja a savas ibriket, amiből a pumpáló rosszszagra ömlik a maró folyadék. VÉGE!!!

Zolee + Any

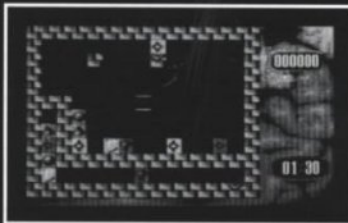
Észbontó

szinkombinációkat is ki kell izdandunk magunkból. Kifejezetten megnyerők az útvezető képek, az animált beszélő női fej állati izgató! Minden pályán után bónuszpontokat gyűjthetünk, ha a reflexeinket próbára tevő szerencsésjétekon elég

alakzatot kell kiraknunk meghatározott idő alatt. Ha egy kockát lehelyezünk a területre, akkor az az egyes számot kapja. Ha közvetlen mellé pakolunk egy másikat, akkor azon az egyes szám villan fel, míg az előzőn eggyel nagyobbra vált a számjelzés, azaz kettőre ugrik. A melléhelyezésektől függően egy kocka számozása egészen ötig nőhet meg. Pofonegyszerű szabály, de ennek ellenére igen könnyű belebolnyolódni a helyzetétsébe. Ha úgy érezzük, hogy

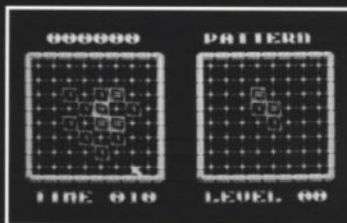
Tudom, tudom, tudom... Egyeseknek már tele van a hópicipje az állandó logikai játékaraddal. Nincs mit tenni, ez az a műfaj, amit még a C64-es a vállán tud hardani egy darabig, hiszen nem szükséges hozzá túl sok grafikai és zenei talentum, hogy valaki egy élvezetes és gondolkodtató játékot összeeskübbáljon. Viszton annál nagyobb a dolognak az OTLET része, ugyanis egy trappós gondolat rendkívül szórakoztatóvá tud tenni egy viszonylag gyengén kivitelezett programot is. Ezért most egy nagyobb csokorra valóit válogattam össze a fanatikuskok kedvéért, de remélem nemcsak ők olvassák majd szívesen az Észbontót.

Az első terítékre kerülő áldozat a furu PLUS nevet viseli, ami nem sokat árul el a program



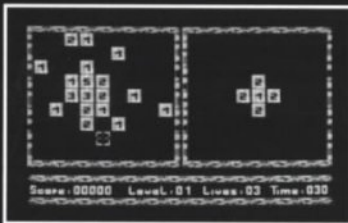
lényegéről, de fantázianévnek megteszi. Belekukkantva a játékba egy egész kultúráltan kivitelezett "érintsd-össze-a-köveket-hogy-elporladjanak"-stílusú anyagra bukkanhatunk. Aki esetleg nem értené a meghatározást: arról van szó, hogy a terepen elhelyezett színes kövecskéket kell úgy tologatnunk és éjtgetnünk egymás mellé, hogy az azonos mintázatúak egymás mellé kerüljenek, amik aztán automatikusan elporladnak. Vigyáznunk kell arra, hogy ne maradjon páratlanul egy se, mert azt már nem lehet elűntetni, ezért amelyek alakzatú köböl páratlan számú van, azt kiemelt figyelemmel kezeljük. Fő erénye, hogy már az első néhány pályán is eléggé "bekeményít" tehát nem sátagalopp már a második szinttől sem. Minden újabb feladványhoz más-más zenét komponáltak, ami szintén nagyot dob a színvonalon, hiszen ez 30 féle muzsikát jelent.

A sokat sejtető ORION névre hallgat a második bemutatásra kerülő játék. No azért nem kell teljesen beindulni, mivel nem olyan különleges, mint ahogy azt az első hallásra gondolná az ember. Ha jól számolom, eddig vagy négy tucat olyan jellegű játék látott napvilágot, aminek az alábbi szabályai voltak: egy előre meghatározott, számokból álló



kilátástalanul összekutyultuk a dolgot, akkor a "balanyil"-lal tudjuk a kockákat a lerakás sorrendjében felszedni.

Mint azt a mellékelt fotó is bizonyítja, a KONCEPT úgy hasonlít az előzőleg bemutatott anyagra, mint egy záptojás a frissen tojtra. Igen, a hasonlóság külsőleg szembetűnő, de ami belül van, az egy picit más. A feladat ugyanúgy az előre meghatározott minta kirakása, még a kövek számozásának melódusa is ugyanaz, csak a visszabontási szabály az, ami megkülönbözteti az egyiket a másiktól. Itt bármelyik követ levehetjük a tábláról a space-szel, függetlenül a lerakás sorrendjétől. Ez egy kis életet visz a játékba, hiszen annak megfelelően, hogy honnan vettük ki az adott kockát, meglepően is alakulhat a tábla állása. Az idő itt is komoly ellen-



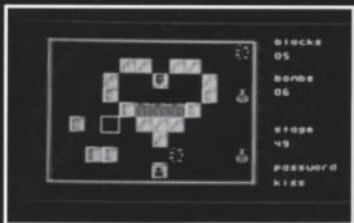
fél, viszont a bontáshasználat nincs limitálva, akár a teljes táblát is lecsupaszíthatjuk. Néhány érdekes level-code: FONEBONE, WILDCARD, DEADLINE, DREAMING, BLUEBOX.

A bevezetőben azt írtam, hogy a logikai játékoknál nem játszanak elsődleges szerepet a grafikai megoldások. Nos, a MATRIX névre keresztelt anyagban nagyon frankón ötvözték a rajzelemeket az öteleles játékkonceptióval. A feladatot nem túl kemény dió: a Rubik-fele bűvös kocka elvett követve kell a kis "előjelzőn" látható színösszeállítást kirakni a nagy játéktérre is. Egész sorokat vagy oszlopokat tudunk mozgatni, és nemcsak az alakzatokat formáját, hanem a kijelzett



űgyesek vagyunk. Néha a játéktéren felbukkanak extra kockák is (pályaleptetés, pluszpontok, joystickbénítás, stb), amelyre rá kell mozgatni egy színes felületet, hogy hozzáférjünk. Ja, és minden egyes pályán más és más a játéktér feletti kép, amik tehetséges grafikus munkát sejtetnek.

Utóljára egy jelentéktelennek tűnő rövidke programot hagytam, ami a WORKING STONE nevet kapta alkotóitól. Ahhoz képest, hogy nyúl farknyi, nagyon meleg anyag. Sajnos a bemutatott kép nem túlzottan tükrözi a játék zsenialitását, de nekem elhihetitek, hogy nem mindennapi. Adott egy OUT és egy IN feliratú házíkö, rengeteg elhullajtott kődarab, vadvizek, transzformátorok, varázsigék, meg még ki tudja mi minden örült-



ség. A cél az, hogy adott számú kődarab (block) lerakásával, vagy szétrobbantásával (bombs) elegyengessük az utat a space megnyomására elinduló emberkénknek, akinek az OUT-ból az IN-be kell emígyen jutnia. Ut közben varázsigéket vehet fel, amelyek energiáját növelhetik, de akár szállni is tud tőlük. Hogy még nehezebb legyen a dolog, útközben fel kell vennie a pályán elszórt csillagdarabkákat is, mert csak így nyílik ki az IN-házíkö ajtaja. Nagy precizitást igényel a feladatot, hiszen pont annyi kődarabunk és robbantási lehetőségünk van, amennyi éppen elegendő a továbbjutáshoz. Kerüljük a savas medencéket, a szikrázó áramfejlesztőket, a repdeső szűnyogokat és a túl magas helyekről való leesést, meg mindent, ami egy kicsit is veszélyesnek tűnik. A kevésbé kitartóknak végsőként néhány fejtrősebb pályá kódja: FLY, HELL, HARD, YEAH, FUCK, KILL.

Remélem sokaknak megjött a kedve egy kis elmélkedéshez, remélem a jövő hónapban ismét tudok egy kis összeállítást készíteni az időközben megjelent fejtrőkből.

Zolee

azonban foglalkozunk a legnehezebb kérdéssel, hogy hogyan szerezzük egy gyémántot. Alljunk vissza Bernard-ra.

Menjünk fel az emeletre, ahol az egyik szobában kapcsoljuk be a tévét. Szerencsénk van, a tévében éppen egy gyémántot reklámoznak, az ára csupán három kétféle dollár. Menjünk el Dr. Fred dolgozószobájába (rögtön a bejáratnál), s vegyük magunkhoz a fiókból a hibajavító-festéket, s az asztalról Dr. Fred svájci bankszámláját. Ha megnézzük a betétkönyvet sajnos rá kell hogy ébredjünk, hogy a Dokinak egy árva yasa nincs. A háziaknál beszélgetve azonban megtudhatjuk, hogy a Dokinak volt egy nagy üzletre kilátása (a házban az öt évvel ezelőtti történetek megjöttökösítésé jogáról van szó), aminek a szerződését viszont bezárta a páncélszekrényébe, minek pedig a kódját természetesen elfelejtette. Azonban tudomást szerzünk arról is, hogy a Dokinak van egy kollégáján szokása, az elvándorlás, s mielőtt haldoklóra támaszkodik, a safe-t szétka nyitogatni. A Doki a nyavalyójára jellemző megadottságot talált: nevezetesen nem ölszik. Akkor tehát ezért kortyolhatja ugyan szorgalmasan a kávéját. Szerencsére azonban a háriak közül Edna a koffeinmentes kávé kedvelő. A megoldás tehát: a konyhában vegyük fel mindkét típusú kávé, s kínáljuk meg Ednával a Dokit. Akkor a szerződés meg is van...azaz mégsem. Bernard-nak ugyanis nincs elég ideje kivenni az iratot, mivel Fred majdnem odacsúja a kezét. Nem baj, akkor olvassuk le a kombinációt. Erre kiválóan alkalmas Edna videó felszerelése, melynek kamerái közül az egyik pont a safe-t figyel. Edna azonban ahogy sem akar a játékszeréhez engedni minket. Akkor hát legyünk egy kicsit keményebbek, lökjük ki Ednát a szobából a székkel együtt. Hého, Edna viszont megkapaszkodik a szobor karjában, s nyomban visszarantja magát. Mivel a kőszobor iszonyú nehéz, Bernard-dal nem tudunk vele semmit sem csinálni. Vátsunk akkor át egyelőre Hoogie-ra.

Mint azt tapasztalhatjuk, a házat már 200 évvel ezelőtt is az Edison familia lakta, s mivel már akkor is fogadóként üzemelt, ennek köszönhetően még jónéhány értékes szereplővel találkozhatunk majd. Először is másszunk le a titkos laborba, ahol meg is találjuk Red Edison-t, azonban egyelőre csak a balkezes kalapácsára van szükségünk. Vegyük tehát fel az asztalról. Menjünk fel abba a szobába, ahol a jelenkorban Edna tartózkodik. Azokban az időkből abban a szobában Red két ikerfia Ned és Jed munkálkodott, akik azonban apjukat meghazudtolva a művészetre adták a fejüket. S lám csak éppen mi készült! Hát persze hogy az ominózus szobor. A fiúkat megtudhatjuk, hogy az apjuk csak arról tudja őket megkülönböztetni, hogy Ned jobbkezes, a Jed pedig balkezes. Akkor hát csináljunk egy kis tréfát, cseréljük ki Ned kalapácsát a miénkre. Ned néhány mellehuhtintás után egy jól irányított ütessel dírdorabjaira téri a készülő művét. Nekünk pont ez kellett, mivel ezek után a két testvér próbá képpen helyet cserél, így viszont a szobor a jobbkezesben fogja tartani a kardot. Akkor most már Bernard-dal meg is szabadulhatunk Ednától. A Zöld Csóp szobájában találhatunk egy videókazettát, azt rakjuk be Edna recorderébe, s indítsuk el a felvételt. Mikor épp végzünk a felvétellel, Dr. Fred-nél adóellenőrzők jelennek meg, s magukkal viszik a Dokit. Pörgessük vissza a szalagot, kapcsoljuk át a jobboldali lassítógombot, s visszajátszva a kazettát máris megvannak a safe kódszámai. Menjünk akkor az irodába, s vegyük ki a szerződést. Ha beleolvassuk az iratba rá kell döbbenünk, hogy vannak még vele némi problémák.

Először is alá kéne írattunk a papírt a Dokival, akiből viszont

az ügynökök között senkét csináltak, behajították a padlásra, s mellesleg alaposan őrzik. Ha falmegyünk (a kandallón keresztül) láthatjuk hogy a Dokit valami piros szalaggal kötézték össze, s ha nem lenne piros, kísértetiesen hasonlítana a MM-ből már ismert Ted bácsira, a mamiára. Ha már így alakult, vegyük fel hát a múltban a padlásról a piros festéket, s Bernarddal lessük be a ház előtt ócsorgó Ted bácsit. Menjünk fel Dr. Fred-hez, oldozzuk le róla a kötelet, amit pedig kinn a tetőn hajlítunk át a csigán. Másszunk le, s a kötel másik végét hurkoljuk rá a szerencsétlen mamiára. Irány ismét a tető, ahol ha meghúzzuk a kötelet-Bernard némi bándokodása után - Ted bácsit már fann is van a padlásán.

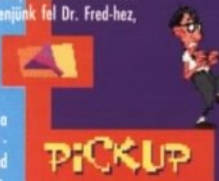
Cseréljük ki őket (ezt a műveletet érdemes megnézni), s juttassuk le Dr. Fred-et az imént ismertett módszerrel. Bernard azután alvisti a Dokit a laborba, ahol most már csak fel kéne ebrésztetni. Sétáljunk el a konyhába, pontosabban a mosodába. Az egyik szekrényben találhatunk egy tölcsért, amit illusztrálunk az alvó Fred szájába. Öntsük a tölcsérbe a normál kávé, s lám, Dr. Fred ismét a körünkben úrvözölhetik. Sajnos a szerződést azonban nem hajlandó aláírni, mondván hogy semmit nem ír alá, amit el nem olvassot. Ha viszont azt kérjük, hogy olvassa el, azt válaszolja, hogy jelenleg a világ megmentésével van elfoglalva. Na nem baj, mondjuk azt, hogy örülte akarjuk nyilvánítani, s lecsuknati a Lila Csapot. (I'm getting...) "Nagyszerű ötlet."-örvendezik a Doki, Bernard azonban lehátrál, mondván ehhez viszont alá kéne írnia az által ir diagnózist egy doktornek. Erre Fred elgondolkozik, majd kipattant a fejből az isteni szikra: "De hiszen én doktor vagyok!" Ezzel tehát meg is van az aláírás.

Most már csak postázzni kéne a szerződést, amihez viszont kéne valahonnan egy bélyeg. A bélyeg szerzése egy elég ötletes művelet lesz. Kezdjük azzal hogy Hoogie-val csenjük el a postaldoból a Red-nak szóló gratuláló levelet, s juttassuk el Bernardhoz. A jelenkorban a kastély egyetlen kiadó szobájában egy elkészített feltaláló lakik, aki letargiájában éppen végzi az ar magával... Csak épp arról felekedett meg, hogy a gyilkos eszköz is az ő találmánya, a "BANG" felirattal zászlót kilövő pisztoly. Adjuk neki oda a levelet, minek elolvása után a levelrő meghívására rögtön el is viharzik Baltimore-ba. Így hát akadály-

talannal bejuthatunk immár a szobába, ahol vegyük magunkhoz a pisztolyt és az eltűnő tintát. Menjünk fel Ed szobájába. Tegyük egy kis kitérőt, s hosználjuk Ed C64-esét. Mohát, épp a Maniac Mansion van betöltve. (Aki tehát nem ismerné az első részt, itt, Ed C64-esén végigjátshatja, azaz: játék a játékban. Hát nem fantasztikus?) Ha meguntuk, szálljunk ki Alt+X-szal, s folytassuk a küldetésünket. Kissé ideges természetű Ed barátunk orvosi javaslatra nyugtató terápiként újabban bélyegeket gyűjt. Bizonyára jól fog ő is szórakozni egy kis viccen: antünk a tintából az albumára. Úgy tűnik Ed nem veszi a lapot: először torka szakadtól üvöltözni kezd, majd hazavágja hűsök fejébe a feltett gyűjteményt. Eközben kiesik egy bélyeg, ez tehát pont kapóra jön nekünk. Vegyük fel, az albumal pedig nyugtassuk meg szegény Ed-et, ezáltal ugyanis már elhűnt a tinta róla. Nyálazzuk fel a bélyeget, s most már csak egy gond van a szerződéssel: már rég lejárt a határideje. Persze egy időgéppel birtokában ilyesmi nem okoz nekünk problémát:

adjuk oda Hoogie-nak a levelet, s postázzuk el 200 évvel korábban, így egészen biztosan odaér. Rögtön csörög is a telefon, s Dr. Fred-dal közli a LucasArts egyik képviselője, hogy a régi akciók között véletlenül rábukkantak egy iratra mely szerint a Dokinak jár kétféle millió dollár. A pénz már át is utalták a Doki számlájára. Akkor hát rendeljük meg a gyémántot. A postára sem a múltban, sem a jelenben nem lehet panaszunk, a küldeményt azonnal meg is kapjuk. A gyémántot Dr. Fred nyomban el is helyezi a központi egységben, tehát már csak a kabinokkal kell ellátni árammal.

Adjuk akkor hát oda a superelem tervét Dr. Fred ösének, Red Edison-nak. Red azt hiszi hogy a saját terve, s nyomban neki is fog a megvalósításnak, csak előbb néhány dolgot kér tőlünk: olajat, acetet, s valamilyen arany tárgyat. Olajat találhatunk Hoogie-val a konyhában, ha pedig már ott járunk vegyük fel a spagettit is, a kamrából pedig a vödört, és a kefét (a szekrényből). Acetet ugyan nem találunk sehol, viszont Ben Franklin szobájában (ugyanis ő is pont itt szállt meg) elcsórhatunk egy üveg bort. Már csak annyi a dolgunk, hogy azt megecetesítsük: adjuk oda az üveget Thomas Jeffersonnak (teli van hírességekkel a ház), aki éppen el akar őlni valami egyedít az utókor számára egy időkapcsolóban. 400 év csak elég lesz a bornak. Igen ám, de még egyelőre Laverne fennakadt egy fán, tehát valahogy ki kéne szabadítani. A régi halljában Jeffersonon kívül még ketten





viszsa Hoogie-nak a piros faszéket, s fessük be a ház ablaka előtti kis facsomete termését. Ezután

ismét társalogjunk Washingtonnal (I've been...), aki most már kénytelen álmi a fogadást (I bet...) és egy fejszecsapással végez a szerencsétlen kis fával. Pont ez kellett nekünk, hiszen így 400 év múlva sehol sem lesz az a termetes fa, amelyen Laverne csüngött eddig. Laverne-nek ez azonban csöbűrből való, ugyanis amint megszabadul a fával, rögtön a csápok fogságába esik. A jövőben a csápok az embereket háziállatként tartják, így az olyan "kőboreberek" mint Laverne, a sinter gondjaira bizzak. Váltunk tehát Laverne-re. Ugyan rákönt, de bekerültünk a kastélyba. Callatársaink még az Edison familia leszármazottjai az öreg Zed, fia Ved, és Zedna asszony, akik persze csoppet sem büszkék Fred

nevű ösükre. Elég elfásult banda, tehát velük jobb nem tórnódi. Ahhoz hogy szabadon kilépjünk a házból, alruhára lesz szükségünk, amíg viszont az nincs, addig csak az udvarra (I



Open

Váltunk át Bernardra, s menjünk a Hall-ba. Itt egy kereskedő idátaságokat árul. Kérjünk egy szivart. (Nice cigars; Sure, lay one...) Jó vici volt, mi? Akkor most mi tréfalkozzunk egy kicsit: cseréljük ki a pisztolyokat, s kérjünk egy újabb szivart. Az így nyert öngyújtót és a szivart adjuk is át rögtön Hoogie-nak, s kínáljuk meg Washington-t a szivarral... Washington szerencsére nem sérődik meg, csak megkér, hogy keressük meg a fogásort. Azt ugyan nem fogjuk megtalálni, viszont a kereskedőnél van egy csattogó protézis. A csattogó protéiz viszont egyelőre nem hagyja magát elfogni. Nyissuk hát ki balra a lalofalórcsót, s tereljük bele. Ekkor csapjuk rá a rácsot, s vegyük ki alóla. A fogásor pont jó is Washingtonnak, csak épp a szájában továbbra is folytatja a csattogást. John Hancock, aki pedig eddig is majd megfogya, azt, azt hiszi, hogy a Nemzet



Atyja is fázik, így sikerül rábeszelnie Jefferson-t, hogy fűtsön be a feltett fával, amit az időkapuszalába tartogatott. Igaz, még két óráig vitalakoznak, hogy ki gyújtson, de végül elkezd füstölögni a kémény. Vegyük fel Hancock ledobott takaróját, s a tetőn terítsük rá a kéményre. A hallba áramló füstre a Red Edison féle tűzjelző nyomban működésbe lép, s a három nagy politikus pánikba esve menekül a házba. Menjünk vissza, le a hallba, s tulajdonítsuk el az alkotmány irásához használt aranyfoltat. Tavozván összefutunk Jefferson-ekkel, akik a kéményen talált takaró miatt persze joggal gyanakodnak ránk, de végül sikerül kivágnunk magunkat azáltal, hogy mintha az említett takarót Hancock-nál látnék volna ez előtt. Megyannak hát az elemhez való, készítsük el akkor Red-dal az elemet, amit ezután lovasítsunk is meg. A következő teendő: felhőlni az elemet.

Az egyetlen aki segíthet, a villámhárító atyja, Ben Franklin, aki a épp sárkányt ereget a mezőn. Először is valahogy le kéne hozni a sárkányát. Mivel hiszünk az a típusú fickó, aki ha kocsit mos, biztos hogy elered az eső, próbáljuk meg ezt a megoldást. Autó ugyan nincs, de talán megteszi a ház előtt lévő koszos, ócska szekér is. A konyhában találjuk fel a vödúrket vízzel, majd irány az első emelet. Itt gyűrjük össze Washington ágját, majd a zsinórral hívjuk a cseledet. Mialatt az az ággal foglalatokodik, a folyosón eszünk el a kocsijáról a szappant, amit pedig tegyük a vízbe. A szappanos vízzel és a kéfével indulhatunk hát kocsit mosni. Ténykedésünkre persze el is ered az eső, s Franklin már hazza is a szétzótó sárkányát. Tehát valami vízálló anyag kéne neki. Bernard-dal vegyük fel Dr. Fred álláshirdetését a bejártnál, melyben segédet keres. Hoogie-val ezt adjuk oda Red-nek, aki azt hiszi hogy a saját hirdetésé, s így hajlandó alkalmazni minket. Alkalmazottként immár felvehetjük a munkakönyvünket, amit persze ahelyett hogy magunkra öltenénk, adjuk oda Franklin-nak. Franklin elkészíti belőle az új sárkányát, s pár óra múlva már ott is állunk vele a mezőn, hogy kipróbáljuk. Franklin a kezünkbe nyomja a sárkányt, s mikor majd azt mondja, hogy "Most", akkor kell előlünk magunktól (Push). Ám mielőtt ezt megtennénk, gyorsan erősítsük fel a sárkányra az elemet. Ha minden OK, pillanatokon belül fel lesz tölve az elemünk (mielőtt távozik Franklin, szerencsére leesik a sárkányról), amit már csak csatlakoztatnunk kell a Chron-O-John-hoz. Egyik barátunk tehát már készen áll az útra.

Most pedig foglalkozzunk akkor Laverne-nel. Az első emeleten az egyik szobában találhatunk egy gőrkorszályt, és egy hosszabbítókébelt. Ez utóbbit vegyük ki a Chron-O-John-hoz, s csatlakoztassuk hozzá, a zsinór másik végét pedig dobjuk be a labor kisablakán. A

laborhoz vezet őt vízszint őrzi egy csáp, aki legfeljebb akkor hagyja el árnyékát, ha csükk embereket kéne elfogni. Itt ugyan várakozik néhány ember, az Embershaw versenyzői, ezeknek azonban eszük ágában sincs szökni. Na talán az Edison familia. Ehhez azonban még kell szabadulni a börtöntől is. Menjünk a hallba s az ott lévő csáptól kérjünk egy nevezéslapot a showra. Most már csak egy versenyzőt kéne találnunk. Az egyetlen szóba jöheto alany Ted bácsi lesz, aki az első emeleten porosodik. Csatlakozunk fel rá a gőrkorit, nyomjuk a zsebébe a nevezési lapot, s taszajtsuk le a többi versenyző közé. Ezzel kezdetét veszi a show, készítsük fel tehát az emberünket. Kijeljük el Laverne-nek a spogetit, amely az időutazás következtében egyben meg is főtt. Vegyük fel Bernarddal a villát a

konyhából, s azt is adjuk Laverne-nek. Olvassunk fel Hoogie-val Bernard műszaki könyvéből a másodikon lakó lónak, aki a szövegétl elalomsodik, s mielőtt elalszik kiteszi a fogásort. Ez utóbbit szintén juttassuk el Laverne-nek. Végül vágjuk ki Bernard-dal a hallban található röhögő gumbóhórot Laverne szíkjével, vegyük ki belőle a nevetőgépet, s ezt is adjuk oda Laverne-nek. Kezdjük akkor munkánkat: rakjuk a spogetit a múmia fejére, s adjunk neki formát a villával. Csajjunk bájosolyt Ted arcára a lo protézisével, végül helyezzük el a nevetőgépet Ted kabátzsebébe. Minden igyekezetünk ellenére még mindig a konkurencia, Harold lesz a nyérő.



Folyamodjunk hát cselhez. Látogassuk meg Bernard-dal a Zöld Csopót, s döntjük el a hangfalát. Kapcsoljuk be a magnót, melynek árult hangerejétől a bejártnál valami trutymó válik le a plafonról. Ezt a trutymót tegyük tehát Harold elé. Mivel a szabályok szerint beteg embernek a show-n nincs



have go...), vagy az orvoshoz (Oooh...) kérdzkekedhetünk ki az őről. Először menjünk orvoshoz, aki persze megállapítja hogy semmi bajunk, és mivel nagyon siet hogy odáérjen az Embershaw-ra, magunkra hogy a rendelőjében. Akasszuk le a falról a csáp-anatómiaorajzot, majd visszakérülve a börtönbe kérdzkekedjünk ki az udvarra, s küldjük el a rajzot Hoogie-nak. Hoogie-val vigyük el a rajzot az első emeletre Betsy Ross-nak, aki éppen az Államok zászlójának a végső tervén dolgozik, s tegyük le az asztalára, a zászlótervekre. Ismét meg van ügyködésünk eredménye: 400 év múlva ugyanis a zászló helyén immár leginkább egy zászlósákra hasonlító valami lobog. Mielőtt azonban felmennék érte Laverne-nel, Bernard-dal vegyük fel a jelenben a tetőn a zászlórúd csatlajáról a kart, s küldjük el Laverne-nek, így a karral már le tudjuk engedni a rúdról a "zászlót", amit pedig felülve magunkra immár szabadon közlekedhetünk a házból. Menjünk az első emeletre a múzeum-szobába, s Hoogie konzervnyitójával nyissuk ki az időkapuszlatot, a benne lévő etetet pedig küldjük vissza Hoogie-nak. Tehát már csak az arany van hátra.



...)





helye, így máris megszabadultunk ellenfelünk-

től. Sétáljunk a bírókhoz, s kérjük őket hogy döntsenek mindhárom kategóriában: a legszínesebb hajban, a legjobb mosolyban, s a legjobb nevetésben. Előkészületeinknek köszönhetően a miénk lett hát a fődíj a serleg, s egy vacsorameghívás. Miután Laverne érzékeny búcsút vett Ted-től, adjuk oda a meghívást a barátainknak, aki örömmel elfogadja, s nyomban el is indul. Kapsoljuk le a sugárrsót. Meglepetésünkre azonban az Edisonokban fel sem merül a szűk gondolata. Akkor hát segítségüknek. Menjünk ki a ház elé, ahol egy fekete macska dörgölőzik a kerítéshez. Fessük be a hibajavítóval a kerítés alját, s máris a macskából bűzös borz lett. Válsunk Hoogie-ra, s a padláson nyomkodjuk meg a baloldali ágyat. Mint lát-hatjuk, a matrac

zaményünkkel ismét Laverne-nel csalogassuk le a "borzot" a tetőről, s hajtsuk be az Edisonk közé. Persze ahányan voltak, annyi irányba futottak, s így immár le tudunk jutni a laborba. Csatlakoztassuk a belógó kábel végét a generátorhoz. Már csak egy hőségre lenne szükségünk. Vegyük fel Bernard-dal Ed hőségsőt az akváriumból. Igen ám, de élő dolgot nem tudunk transportálni. Marad hát a hagyományos időutazás: tegyük szerencsétlen kis hőségsőt a folyosón található mélyhűtőbe. Laverne-nel vegyük ki őt, s a konyhában olvasszuk ki a mikroval. A hőségsőt azonban ez utóbbi művelet eléggé megviseli, s hidegrázása lesz. Ha pedig fázik, nem hajlandó dolgozni. Valamit tehát ki kell találni. Válsunk Bernard-ra s vegyük fel a bejárattal a telefon nyílásából a tizenestet.

Menjünk fel a nászlokosztályba, csukjuk be az ajtókat, s vegyük ki belőle a kulcsokat. A kulcsokat adjuk oda a parkolóban a kocsi fészetező sisapáks alaknak, aki cserébe nekünk adja addigi munkaszerszámát. A fészítővel vegyük fel a bejárattal a rögövel a földhöz ragadt újabb tizenestet, amit persze szabadítsunk ki a ragacsbál-rágguk tehát egy kicsit. Menjünk ismét a lakosztályba, ahol dobjuk a két érménket az "éberszögöbe". A hűtorony ugyan nem ébred fel, viszont leesik az ágyról, s így magunkhoz vehetjük pulóverét, amin eddig rajta feküdt. A ruhadarab még egy kissé nagy a hőségsőnkre, ezért fesszük ki a fészítővel a folyosón lévő automatát, menjünk a mosodába, ahol rakjuk meg a szűrítőbe a ruhát, s dobáljuk be a gépbe az összes aprónépzünket. Hát ez bizony jódarabig elég lesz, persze pont 200 évig. Vegyük tehát ki Laverne-nel a pulóvert, és adjuk a hőségre. Így most már a hőségső elkezd hajtani a generátort, viszont ekkor egy betárolási rendszer jön működésbe (egy boxkesztyű), s a hőségső kihasználva az alkalmat egy agerlyukba menekül. Válsunk Bernard-ra, s vegyük fel a bejárattal a hirdetősi prospektust, melynek szövege: "George javaslat: minden amerikaiak kell hogy legyen egy porcszó a háza alagsorában." Ezt a papírt dobjuk be Hoogie-val a készülő alkotmány javaslatok közé, a ládoba. Mikor Jefferson-ék felnyitják a ládát, joggal hiszik azt hogy ez Washington javaslat, így hát a javaslat bekerül az alkotmányba, azaz törvényerőre emelkedik. Nos, akkor máris megvan Laverne-nek a hőségső elfogásához szükséges eszköz, szippantsuk hát ki a kis fickót a lyukból, s vegyük ki a porcszókból. Tegyük a hőségsőt a generátor kerékébe, s máris visszajutottak hőseink a jelenbe.

Embereink éppen visszatérnének már az eredeti tervhez, amikor megjelenik a Lila Csóp s elviszi a Chron-O-John egyik kabinját. Zöld barátja is utánaered hogy megállítsa, így hőseinknek már csak egyetlen kabin maradt. Gyorsan beprérik magukat, s már nem hallják a Doki figyelmeztetését: "Hé, ezt nem szabad! Vagy nem láttátok a Legyet?" Megérkezvén a tegnapió úgy tűnik a Dokinak igazza volt: szereplőink ugyanis egy egyszemű, háromfejű ideitlen alakok mutálódtak. Erőnk azonban megháromszorozódott, így elég erősek leszünk a csóp legyőzéséhez. Azaz mégsem: a csóp egy egész hadsereget hozott át a jövőből az időgéppel, s ráadásul itt van az az elmebeteg szakállas csóp is, aki a kicsinyítő lézerpisztolyát akarja minden orán kipróbálni rajtunk. A három barát tehát



menekül, egészen a nászlokosztályig.

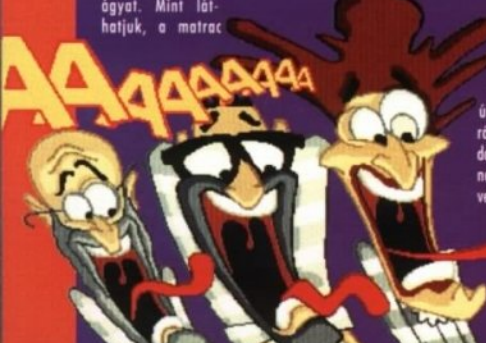
Menjünk ki a folyosóra, s nyissuk ki az egyes szoba ajtókat. Ekkor ugyan a szakállas leicsinyít minket, de mivel a pisztolya elemének a következő tüzelésig táltódnie kell, nem tud minket tovább kicsinyíteni. Rohanjunk be gyorsan az egyes szobába, majd amíg még kicsik vagyunk bújunk át az agerlyukon a csópok szobájába. Miután visszantűntük, vegyük fel a bowlinggolyót, s irány az alagsor. Intézzük el a Sludge-O-Matic kapcsolóját őrző hadsereget a golyóval. Mikor azonban éppen át akarjuk kapcsolni a kart, s ki akarjuk szabadítani az összekézőtölt Dokit, ismét megjelenik a szakállas, s persze jót-szadoni kezd a pisztolyával. Beszélgessün egy kicsit vele. Kérdezzük meg, hogy miért utálja annyira az embereket. (Just what...) Elmondja, hogy minden nyamorúságuk Dr. Fred

hibájából kezdődött. Ezt helyesbítettük mi is (Sounds like...), majd dicsérjük meg a pisztolyát. (You're pretty...) Miután kiállítottuk a hiúságát, kérdezzük meg, miért nem próbálja ki a fey-

vert Dr. Fred-en? (Why don't...) Ezt ő is jó ötletnek tartja, azonban veszti: Dr. Fred tükréről ugyanis visszaverődik a sugár, s a csóp a saját csapdájába esik. Hőseink könyörtelenek, s végznek az apró féreggel.

A cipátolunkról a csóp még mindig fenyegetőzik: "Még visszateréki!" Így hát barátaink úgy határoznak, a biztonság kedvéért a lopos csapat egy borítékban postázzák Sziberiába. Most már csak az epilógus maradt hátra: hogy hogyan váltak zset hőseink, s hogy hogyan állt vissza minden a " régi " karékvágásba, de ezt a poént inkább nem látom le, ezt mindenkinek látnia kell!

Vári Zoltán



cincogására odamegy a macska, de arra nincs elég időnk, hogy elvegyük az egerét. Húzzuk hát át a másik ágyra a matracot



(Use), s miután ott megnyomkodtuk, vegyük fel az egerét. Iménti szer-

ÉRTÉKELŐ

- grafika 99%
- hang/zene 89%
- kezelhetőség 93%
- kihívás 40%

ÖSSZHATÁS
98%

TESZTELVE: PC 97000
VERZIÓK:



**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!
GAMEBOY**



~~9 999,-~~
8 999,-

SEGA MEGADRIVE



19 999,-

SUPER NINTENDO



21 999,-

NINTENDO



11 999,-

**EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTÍPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTÉKBÓL!**

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 1084S MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

**576 KByte
SHOP**

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!

BLACK CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható
- keményiségű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

MULTI COLOUR CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható ke-
- ménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1 399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél
- ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél
- ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

1 299 Ft



- arcade minőségű
- mikrokapcsolók
- törhetetlen acél
- ütközők
- 2 tűzgomb

**JOYSTICKOKBÓL
A LEGSZÉLESEBB
VÁLASZTÉKOT
NÁLUNK TALÁLOD!**

HELY, Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415



576 KByte SHOP
9021 GYŐR KIRÁLY U. 18.
TEL.: /96/ - 322 - 151

További boltjaink:

Budapest	Kassák L. u. 64.
Szeged	Dugonics u.9/a.
Pécs	Teréz u. 21.
Veszprém	Haszkovó út 18/G
Budapest	Frankhegy u.1. /Gazdagrét/

576 KByte
SHOP

BALOXI

SZEPTEMBERTŐL,

MÁR NÉHÁNY

BALOXI

BOLTBAN IS MEGVÁSÁROLHATOD

AZ

576 KByte SHOP

TERMÉKEIT!

MISKOLC

Testvérvárosok útja 14.

Tel: 46-364-009

SZERENC

Rákóczi út 77.

Tel: 41-362-559

SZÉKESFEHÉRVÁR

Virág u. 9.

Tel: 22-317-060

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!