

576 KByte

ELITE 2
HIRED GUNS
AMBERMOON
JURASSIC PARK



CYBER RACE
SHADOW CASTER
SIMON THE SORCERER
PRIME MOVER
ALIEN III

Aladdin



Ha az újságosnál 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



1993/9



1993/10



1993/11

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ban megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberig (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/darab; 1991/7-8 130.-Ft/darab; 1991/9-től 1991/12-ig 80.-Ft/darab; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Számológép különszám elfogyott!
A fenti árakhoz portó költség is járul.
Postacím: Comgame Gmk., 1389 Budapest, Pf 132.

576KByte

TARTALOM

Röpke négy éves történelmünk egyik legváltozatosabb lapját tartod a kezvedben. Ez a mi karácsonyi meglepetésünk Neked, hűséges olvasónk. Ne tétovázz, "csomagold ki" az ajándékot!

FRONTIER-ELITE 2

1984: Megjelent a számítógépes játékok mindmáig dobogós képviselője, az Elite.
1993: Kilenc évi vajúdás után megszületett a trónörökös...

18



JURASSIC PARK

Hogy lehet egy témáról több bört is lehúzni? Így! Film, könyv, képregény, kifestő, majd egy (ös)állati jó játékok!!!

38



ALIEN 3

Régen nem készítettek ilyen akciódús és izgalmas játékokat a 8-bites Oregre. És ennek tetejébe még káprázatosan is néz ki!

44



SIMON THE SORCERER

Művészet vagy mese? Mindkettő! Fesztői környezetbe ágyazott történet egy kisfiú hihetetlen kalandjairól.

46



HÍREK	2-3
MAYHEM IN MONSTERLAND	4
HIRED GUNS	5
CYBER RACE	6
ORION	7
SHADOW CASTER	8-9
AMBERMOON	10-11
REJTVÉNY	16
ÉSZBONTÓ	17
FRONTIER-ELITE 2	18-19
NHL HOCKEY	20
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
WANTED: BARD'S TALE 3.	30-31
CSEVEGŐ	32-33
ÉRKEZÉSI OLDAL	34-35
MANGA-MÁNIA	36
TEAM 17 ÖSSZEÁLLÍTÁS	37
JURASSIC PARK	38-39
DEMOCRACY (AMIGA & C64)	40-41
WHEN 2 WORLDS WAR	42-43
ALIEN 3	44
PRIME MOVER	45
SIMON THE SORCERER	46-48

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

ISSN 0865 - 8226

Nyomd: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/12-66-22)

Félelős vezető: Grasslly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt - Főszerkesztő: Áprily Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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

Levelezni: 1389 Budapest Pf. 132. Terjesztő a Magyar Posta

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



INFOGRAMES



Már bizonyos, hogy a jövő év legelső (és talán legnagyobb?) durranása az űr-szimulátorok taborában az **Infogrames** által készülő **Chaos Control** lesz. Már az ECTS-en is hitetlenül bámultak ki a fejükből a szakemberek, mikor a kizárólag CD-ROM-ra megjelenő játék előzetését vizslatták. Hihetetlen sebesség, pezsdítő CD muzsika, plasztikus 3D grafika, eddig soha nem látott programozási megoldások - ezek az előkelő jelzők illetik a programot. A sci-fi környezetbe ágyazott sztori szerint a földön kívüli értelmes lények felkutatására fellőtt Pioneer szonda egy szuperintelligens hűdítő mutáns faj kezébe kerül, akik megfejtvé az űrszonda által hordozott üzenetet, azonnal a Föld leigázásába kezdenek. A földi felmentő sereget egy női (!) főszereplő vezeti, aki valamennyi szereplővel együtt gyönyörűen, japán stílusban megrajzolt és animált (a meztelen fűrdőjelenet különösen tetszetős...). (CD-ROM).

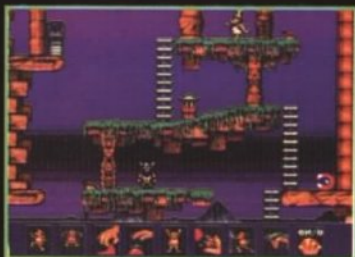
ACTIVISION



Még mindig a sci-fi területén maradvá: az **Activision** bejelentette, hogy egy minden eddigi (de legalábbis az első részt) felülmúló robot-szimulátort és akciójátékot dob piacra hamarosan **Mechwarrior II - The Clans** címmel. Azt hiszem a mellékelt kép is magáért beszél, de azért néhány szóval bemutatnám a "kis aranyost". A XXXI. évszázadban a rendfenntartó alakulatok már nem Skoda Favorittal közlekednek, hanem

hatalmas lépegető robotokkal - persze szükség is van rájuk, mert a "rosszfiúknak" is hasonló járgányaik vannak. Feladatuk kapjuk, hogy egy adott körzetet tisztítsunk meg a banditáktól, természetesen tisztas járadék fejében, amely a feladat nehézségével egyenes arányban nő. Ebből a summából 40 féle fegyver és 16 típusú robot közül válogathatunk, amelyekre szükségünk is lesz, mert fejlett lépegetők és fegyverek híján péppé lőnek bennünket az ellenséges gépek (PC).

U. S. GOLD



Voltak akik éltek-haltak a **Humans**-ért, voltak akik kifejezetten idegenkedtek tőle. Most a **U. S. Gold/Imagitech** páros a régi híveket vissza-, a programot ki nem állókat pedig meghűdítani akarja régóta készülődő programjával, az **Evolution: Lost in Time** című alkotással. Le sem tagadhatnák az alkotók, hogy előző programjuk a **Humans** volt, akkora a hasonlóság közöttük, márcsak azért is, mivel a főhőse az egyik "Humán". A rövid sztori: idegen lények forrásanyagot gyűjtenek az emberiségéről, és ezért begyűjtik különböző korok hőseit (pl. Robin Hood, Ramszesz fáraó, Merlin a varázsló, egy Viking, egy Ninja). Pechükre egy ősembert is összeszednek, aki kiszabadul és kimenekíti többi embertársát is a hibernálóból. Ezekkel a hősökkel kell gondolkodtató feladatokat és helyzeteket megoldanunk, minden egyes karakter kiemelkedő tudását felhasználva (ez meg egy kicsit **Lost Vikings**es, nem?). (Amiga)

EMPIRE



Az extravagáns sztori már fél siker egy játék esetében, és ha mindez aprólékos grafikai megoldásokkal és eszeveszett játékmennel párosul, akkor tuti sikervárományos válhat az anyagból. Így lesz ez valószínűleg a kétfajta **Creativ Reality** nevű formáció produkciójával is, amely az **Empire** "színeiben indul" és a **Dreamweb** nevet viseli. Az alaptörténet annyira kusza, hogy mielőtt nagyon belebonyolódnék, annyi is elég, hogy a túlerőben lévő Gonosz és az egy szál magában küzdő Jó párharccáról szól. A játék RPG és akcióelemekkel tündélt, egér-, és joystickvezérelt (point and click), 200 futurisztikus helyszínen játszódik, tele vérell, erőszakkal és szex-szel. A helyszíneken felvehető tárgyak és megismerhető személyek logikus rendszert alkotnak, melyek összefüggéseire minél előbb rá kell jönnünk, mert az idő is szorít bennünket. A valóban "csak 18 éven felülieknek" -játék jövő év elején várható (Amiga).

VIRGIN



Az utóbbi évek egyik legnagyobb rajzfilmsikere várhatóan a Walt Disney nevével fémjelzett **Aladdin** lesz - legalábbis a mozigépészek szem-szögéből. A számítógépes tabor igényeit a **Virgin** próbálja meg kielégíteni azzal, hogy a fenséges SEGA verzió (lásd színes bemutatónk az újság közepén) után kevéssel az Amiga konverziót is a nagyérdemű elé tárja. Az infó olyan friss, hogy még egy képkocka sem jelent meg róla, de az már bizonyos, hogy szinte mindenben egyezni fog a konzol változattal. Ebben is óriási területen kell a furcsa teremtményekkel kardozni, dulakodni, előlük elugrálni, majd a játék legvégén Jaffarral megmérkőzve a csodalámpát visszaszerezni. A grafika rajzfilm minőségű, a pályák vízszintesen scrolloznak, néhány helyen kiegészülve függőleges irányú ugrabugrálásokkal, az animáció pedig minden egyes karakternél több, mint 30 fázisból épül majd fel (Amiga).

DOMARK



Úgy látszik, hogy a világszerte beköszöntött tél nemigen zavarja meg a szoftverházakat abban, hogy sorra jelentsék be újdonsult, tipikusan nyári sportokat feldolgozó projektjeiket. Erre példa a mostani számban bemutatott Prime Mover, és emitt, a Hírek keretei között "müsorra tűzött" F1, a Domark és fejlesztő cége, a Lankhor házatájáról. Nem voltak túl közlékenyek a cégnél, ezért egy néhány soros információs levélből és a hozzá kapott három képből a következők állapíthatók meg: a játék teljességgel a Vroom hatása alatt készült, két játékos üzemmóddal fel-tuningolva, és ha hihetünk a szóbeszédnek, akkor eddig soha nem látott sebességet produkálva a 8 különböző pályát felőlelő versenyzésben. Az érdekesebb pályák a sivatagi, a tengerparti és a külön élvezetet és izgalmat ígérő éjszakai vezetés, ahol csak az utolsó pillanatban észleljük, ha előttünk valaki - talán pont játékosársunk - bénázik (Amiga).

PSYGNOSIS



A régi SEGA tulajdonosok (azaz kábé 15 fő) még emlékezhetnek a **Wiz and Liz** nevű mészkalás anyagra. A program akkoriban és most is a Psygnosis színeiben indult, aki nem kis név a szakmában, de ennek ellenére nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Most a cég ismét felvette a játépalettájára, hátha a karácsonyi csúcs magával szippantja ezt a programot is. A stílusában leginkább Sonic 2-stílusú játékokban két

varázslót irányítunk, akiknek fej fej mellett (osztott képernyőn) haladva kell elegendő comüt összegyűjteniük ahhoz, hogy az elvarázsolt világokból, ahová a gonosz Hókuszpók (vagy valami hasonló) száműzte őket, visszatérjenek a saját birodalmukba. Minden mászkálós-gyűjtögetős elem megtalálható benne: kulcsocskák, gyümölcsök, varázstörtyök, limitált idő, útvesztők, titkos pályák és bónusz-szintek. Karácsonyra ígérték, de valószínűleg már csak jövőre lesz belőle valami (Amiga).

CODEMASTERS



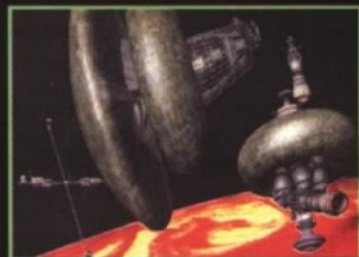
Ritka vendég ezen a két oldalon a Codemasters, ugyanis az állandó Dizzy mániájuk (Dizzy Kalandjai, Dizzy Csadaországban, Dizzy a Pácban, stb.) miatt mindenki hátán felállt a szőr e név említésekor. Most sem ezetnek túl messzire a jól bevált stílustól, de legalább egy halvány színt hoztak az eddigi dögunalmas játékaik sorába. **Cosmic Spacehead** névre hallgat újdonsult figurájuk, akit célzatosan a fiatalabb korosztálynak kreáltak, de az idősebbek is elprűnyöghetnek vele. A sztori léggé bloma: a híres űrkalandor, Cosmic a Földön tett utazása után hazatér szülőhazájába, Linoleumba, ahol elűságalja, hogy milyen eszméletlen frankó hely a Föld. Igen ám, de nem tudja megmutatni társainak, hogy hol is járt, mert elfelejtett fényképet hozni az eddig ismeretlen bolygóról. Innen indul az akció/kaland elemekre épülő játék: hogyan jut vissza hősünk pénz és űrhajó nélkül a Földre? Hamarosan kiderül Amigán és PC-n!

MICROPROSE



Nem létezik Hírek összeállítás, **Microprose** játék nélkül. Az ECTS hírekben már két mondatot ejtettem a cég új büszkeségéről, a **SUBWAR 2050**-ről, amelyről a napokban fantasztikus bemutató-lemezt hozott a postás. A hamarosan megjelenő opuszban minden trükköt felvonultat majd a cég, amire mai tudása szerint képes. Az idő 2050, a hely a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításáért, korántsem békés a vízalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányként egyedül, vagy flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérlet zsoldosa. A Föld négy óriás-óceánjában, ötféle tengerelattjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén. Szimulátor és akciójáték a javából (PC)!

SIERRA-ON-LINE



A civilizáció-teremtő szimulációkkal már Dunát lehetne rekeszteni, de még mindig nem merítették ki a programozók a témát - legalábbis erre utal, hogy a Sierra is belevágott egy hasonszerű program fejlesztésébe. A projekt címe már biztos, **Outpost**, a témája azonban még kicsit hamályos. Az is eldől már, hogy csak Windows alatt fut majd az anyag, ott viszont csodákra lesz képes. Az előzetes információk szerint az űrben játszódó cselekmény ismert és ismeretlen bolygók meghódításáról és élettel való betelepítéséről szól majd. A kiálalt világoknak azért van némi köze a Földhöz: a ma ismert technikai-, biológiai-, gazdasági szabályzóknak maximálisan meg kell felelnünk majd akárhol is verünk tanyát a világűrben. A bemutatott kép ne téveszsen meg senkit, ez az intróbol való, a játék maga egy 8*8-as sakk-táblán játszódik majd, ahová településeket, bányákat, gyárat kell telepítenünk a már ismert séma szerint (PC).



MAYHEM in MONSTERLAND

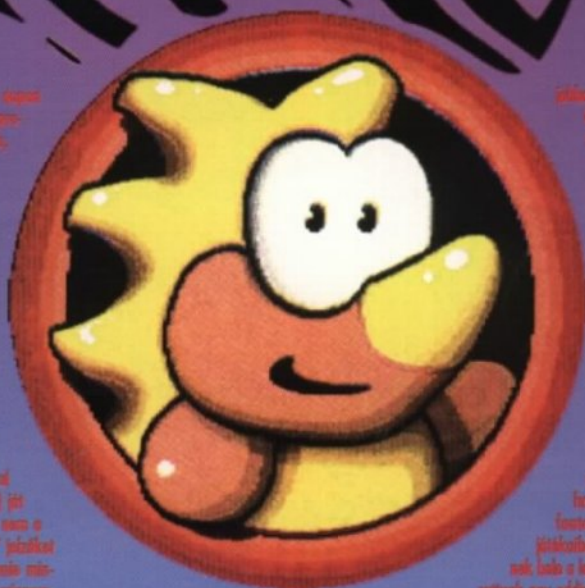
Én először egyáltalán nem jöttem ki arra, hogy egy ilyen nagy korszakot megírják (S&A). Először csak azt láttam, milyen korábban a Commodore miatt sikerült megírni. Aztán amikor láttam, hogyan működik a szöveg, azonnal megírtam a szöveget. Szerencsés volt az is, hogy az első verzió nem volt elég jó, így az első verzió egy újabb verzió lett. Ki mondta, hogy az ilyenkor az ilyenkor az ilyenkor. Azonban a szöveg megírása, az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

A játék főhős egy dinoszaurusz (bár nem tudom az elnevezését), aki kénytelen elmenekülni a szöveg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játék főhős egy dinoszaurusz (bár nem tudom az elnevezését), aki kénytelen elmenekülni a szöveg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

Mivel az a játékosoktól érkező kritikákkal eddig nem voltam elégedett, ezért a játékot a legutolsó verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

1. Gyermekes: A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

2. Szünetpompás háttér: azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.



játék főhős, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

4. Háttér: azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

5. Gyermekes: azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.


tanulmányok, hogy a játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

6. Cél: azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült. A játékot az első verzióval írtam meg, azaz az első verzió is készült, azaz az első verzió is készült.

ÉRTÉKELŐ

 grafika	95%
 hang/zene	70%
 kezelhetőség	88%
 kihívás	80%

ÖSSZEHATÁS
93%

TESZTELVE: C-64 
VERZIÓK: C-64

Vajon mi történne, ha egy vállalkozó szellemű egyén fogná a Space Hulk és a Xenomorph című játékokat, és egy Braun kézi metet segítségével egybe turmixolná a kettőt? Aki kíváncsi a végeredmény izére és van egy Amiga 1200-as gépe, az azonnal nyomja be a Hired Guns első lemezét a meghajtóba, és

Ha teljes játékokat játszunk, akkor egy térképen kell kiválasztanunk az útirányt a lehetőségek közül. Minden állomásnál

és alatt is: a nevét, azt, hogy hány tölteny van még benne (fegyver vagy töltenytár esetében), valamint a ranglétszámát százelékben. Ha a közelmúltban felvettünk valamit, annak képe körül világos keret jelenik meg. Tárgyaink között főleg fegyverek és beletöltendő

HIREG GUNS

ha, és mindjárt meg is látja. Kis csapatunkat a pályán a halálos körülmények között berregő gépekkel szembe kell állítani. A pályák közötti átváltásoknál a kijelzőn a feladatok listája közül kell kiválasztanunk, tehát a küldetésekben

számíthatunk némi akcióra. A játék elején beállíthatjuk, hogy új menetet kívánunk-e kezdeni (F1), betölteni egy kimentett állást (F2), vagy hagyjuk az egészet a fenébe (F3). Ha újat kezdünk, ismét választanunk kell: gyakorolgatunk-e egy keveset (F1), belevágunk-e a közepébe egy éles menetnek (F2), vagy kipróbálunk-e egyet a pályák közül, amikkel majd a valódi játékban találkozhatunk (F3). Az egyes pályákon nincs más feladatunk, mint kijutni a labirintusból - a pályá elött eligazítást kapunk, hogy embereink egymás ellen versenyeznek-e (ilyenkor az győz, aki elsőként jut el a kijárathoz, melyet mindig EXIT táblák jelölnek), vagy csak az idő ellen, mikor is mindenkinek ki kell jutnia - már aki életben marad.

elolvashatjuk, hogy jártunk-e ott már, és hogy mekkora a nehézségi szintje. Célnak négy reaktoralkatrész összegyűjtése, melyeket a főreaktorba bejuttatva felrobbantathatjuk a bolygót.

A játékban a képernyő négy részre van osztva, a négy szereplőnek megfelelően. Ez elég káros lehet az irányítást ha csak egyedül játszunk a játékkal, több játékosnál már egy fokkal egyszerűbb. Minden szereplő képernyőjében szerepel néhány ikon a felső sorban, így mint az orcképe (ez speciál nem ikon, csak azonosító), STORE, OTS, STATS, mellette pedig az életeri csíkja (mely bekapott találatnál villog), az irányító és egy kis lámpa. A lámpa akkor villog, ha éppen az az embert/robotot irányítjuk. Vezetgethetünk persze egész kirándulócsapatokat

töltenyek illetve töltenyek, élelmiszer és elsősegély-csomagokat (amelyeket kézbe véve a jobb gombbal el is fogyaszthatunk), illetve kis kézi műtyűrak lehetnek, melyeket használva sobeket és mérgezést gyógyíthatunk, sér

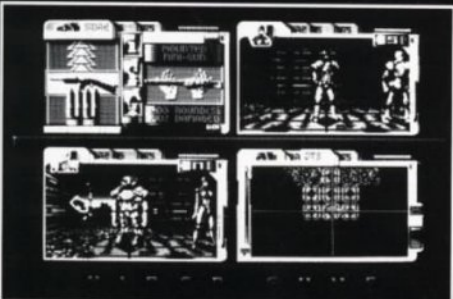
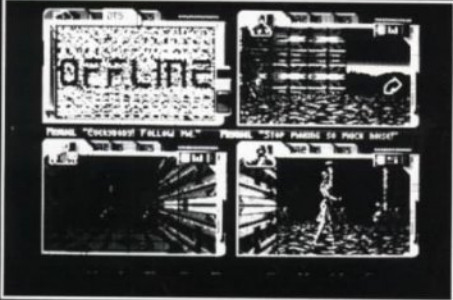
hetetlenné tehetjük magunkat, tűzlobdát lövelünk magunk elé és így tovább. Van scannerünk is, mely a térképprojektálástól kímél meg minket.

- OTS: ha van nálunk scanner, akkor annak adatbankját nézhetjük meg a kurzornyílak segítségével. A scanner egyébként csak azokat a területeket mutatja, ahol már jártunk. Ha nincs nálunk ez a berendezés, akkor itt az OFF-LINE felirat jelenik meg.

- STATS: a szereplő adatai. Konkrétabban: név, foglalkozás, nem, faj, és a változók: erőnlét, maximális HP, gyorsaság, tapasztalat, és a hordozott tárgyak összisénya kilóban.

A nagyképernyőn az egér mindig a megfelelő alakot vesz fel. Mehetünk előre, taláthatunk, oldalazhatunk, fordulhatunk és lövelünk. Ha a használt fegyver gránát, akkor a célkereszt helyén egy kör jelenik meg, melyet mozgatva az negyedéig/felég/háromnegyedéig/teljesen beszinereződik, ezzel szabályozva a dobás (vagy gránátvetés esetében a lövés) távolságát és időzítését. Vigyázzunk, mert a gránát hatása ránk is vonatkozik, tehát hacsak nem egy alsóbb szintre ejtjük be, hagyjunk elég időt a menekülésre/kitérésre is. Néhány emberünknel van egy olyan fegyver is, mely lerakva bizonyos idő után minden élére tüzet nyit. A fegyvereket a bal gombbal sűthetjük el, jobbal tölthetjük újra - ha van tölteny. Ha egy földön heverő doboz mellé állunk, annak képe megjelenik a bal alsó sarokban, és ha ráclickelünk a jobb gombbal, felvehetjük, ha bírjuk. Néha leeshetünk egy lyukba, ahol a folyosó fala kék. Innen sürgősen menjünk ki valahogy a felszínre, különben emberünk hamar megfullad (robottal leesve nem kell sietni, mivel annak ugye nem kell levegő).

A játék összességében nem rossz, azonban a kihívásokat kereső játékos hamar megunja. Akinek azonban egy egyszerűen kezelhető, szép játéka fáj a foga, annak nyugodt szívvel ajánlhatom.



is, ilyenkor az egérről kell az emberek lámpájára kattintani, vagy az F1-F4 gombokkal kell őket kijelölni. Azonban hiába jelölünk ki valakit, ha az tőrténetesen a pályá másik végén áll, akkor addig meg nem mozdul, amíg a közelebe nem érünk egy másik, kijelölt emberrel. Lássuk most az ikonokat:

- STORE: a karakternél található tárgyak listája. Az egérről lehet fel-le lapozni (amikor a kurzor nyíl alakú lesz), kézbe venni illetve cserélni tárgyakat. Ha kiválasztottunk egy eszközt, az "I" ikonnal lehet róla infót kérni (vagy az F6-F9 gombok valamelyikével, embertől függően), a felfelé mutató nyílal lehet felvenni azt, ami mellett éppen állunk (ezt az inventoryn kívül, sokkal egyszerűbben is meg lehet csinálni - ezt lásd később), a lefelé mutatóval pedig meg lehet válni tőle. A kézbe vett eszközzel olvashatunk egy kis infót a kéz ikon fölött

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 92%
	hang/zene 90%
	kezelhetőség 85%
	kihívás 55%
ÖSSZEHATÁS	
85%	
TESZTELVE: AMIGA 1200	
VERZIÓK: AMIGA 1200	

A sötét jövő kegyetlen világáról szóló különböző filmeknek, és számítógépes játékoknak már se szeri se száma. A most ismertetésre kerülő CyberRace-t azonban már csak azért is meg kell említenünk, mivel a játék tervezésében az a világhírű Syd Mead vett részt, kinek nevét olyan filmek, mint pl. a Szárnyas Fejvadász, vagy a Tron tettek ismertté.

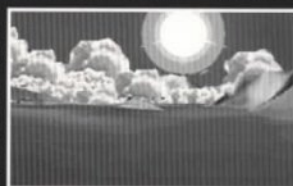


Az egész galaxisban háború dúl. A haditechnika olyan szintre fejlődött, hogy egy nap váratlan esemény történt: egy eltévedt űvedék egy napba becsapódva, olyan hatalmas robbanást hozott létre, mely során egy fekete lyuk képződött az univerzumban, s egész naprendszereket nyelt el. A civakodó felek belátták, hogy a háború további folytatása beláthatatlan következményekkel járhat, s mellesleg az egész immár túl költségesse vált.

Kölcsönös megállapodás után tehát úgy határoz-

s a beszerezhető felszerelésekről, másrészt folyamatosan ellát majd bennünket a jótanácsaival. A cél gondolom mindeki előtt világos: lehetőleg minden futamot megnyerni. Ha ezt nem tesszük meg, nagy valószínűség szerint Lord Mugyor fog győzedelmeskedni, ami pedig a Kaladosiaiak önkényuralmát fogja elhozni az egész Univerzumra.

Egy-egy futam győztese természetesen az lesz, aki elsőként teljesíti a fiz kört. Ennek érdekében persze minden



patára, s végül az utolsó fazonnal aljas munkákat végeztethetünk el. Ez utóbbi lehetőség azonban sajnos nem csak a mi számunkra áll nyitva, így a játék során gyakran előfordulhat, hogy egy fickót azon kapunk rajta, hogy éppen a legmenőbb felszerelésün-

ket távolítja el a sled-ünkből. Az ilyen szabotázscsúcsok után pedig természetesen még a javítás is plusz költségként fog jelentkezni.

Maga a játék, azaz a verseny nem más, mint egy remek grafikájú szimuláció. A 3D-s grafika szépségét azt hiszem nem kell ecsetelnem, hiszen a Comanche-nál már láthattuk, a sledekről viszont érdemes megemlíteni, hogy Ray-Trace-elt grafikával készültek. Nem hiányoznak a programból ter-

CYBER RACE

tak, hogy a jövőben a hatalmi kérdéseket egy gyilkos harci versenyen, a CyberRace-en fogják eldönteni. Minden résztvevő náció külön csapatként indul a versenyben, s minden csapat három "szánt" azaz sled-et indít. Ezek alatt a sled-ek alatt per-



szé nem azt a szánt kell érteni, amelyen a Mikulás is utazik - ezek különlegesen erre a versenyre kiképzett ultramodern járművek, a legfejlettebb haditechnikával felszerelve.

Kezdetben hősünk, a fiatal Shaw, egy bárban italozgatva közönyösen szemléli a Cyber Race-ről érkező legfrissebb híreket.

Asztalához azonban leül hazája egyik hírhedt politikusa, Dobb, aki arra kéri, versenyezzen a Terra színeiben, s bosszálja meg a háborúban elesett apja halálát. Látva azonban, hogy Shaw-t nem tudja érvelésével rávenni erre az örülségre, más eszközökhöz nyúl. Elfogatja Shaw barátját, Alyssia-t, s megszarolja: csak akkor láthatja viszont Alyssia-t, ha megnyeri a CyberRace-t. Ezek után persze emberünknek nem maradt más választása, mint indulni az életbiztosítást éppen nem jelentő versenyen.

szoros összefüggésben van az eredményünkkel, hiszen minél jobb helyezést érünk el, annál több támogatást kapunk.

A versenyek mindig más bolygón játszódhatnak, s persze a futamok alatt az események is folynak tovább. A fekete

lyukról egyre több dolog derül ki, s a játék végére pedig majd megtudjuk, hogy milyen is az az intelligencia, amely a lyuk mélyén lakozik. Az újabb események egyébként leginkább csak a haditechnika fejlődése szempontjából lényegesek, ami azt jelenti, hogy egyre hatásosabb fegyverekkel tudunk majd felszerelkedni. A versenyek között bárban járva különböző sötét alakoktól információkat vehetünk, feketén újabb fegyverekhez juthatunk, fogadhatunk a következő futam győztes sa-

megengedett, így a versenyek között vásárolható különböző fegyverek, és pajzsok valószínűleg nagy hasznunkra fognak válni. Ebből következik, hogy a másik fontos dolog a pénz, ami persze

mészetesen a különböző kamera-, és külső nézetek sem (F1-F7). A grafika felbontását még tovább is lehet finomítani (P), de ez persze a gyorsaság rovására megy. A vizuális élmény tehát teljes, de ezen túlmenően nem túl sokat nyújt a játék. Végigszáguldozzuk a pályákat, közben esetleg kiválasztunk egy rakétát (a kapas-zárójelekkel), s miután befogtunk egy ellenfelet (Enter), rátűzelünk, s figyelünk, hogy talál-e. Hát annyit.

Nem tudom ki hogy van vele, de számomra ez egy idő után kissé monotonná, és unalmasná vált. Persze ez lehet, hogy csak az én véleményem, tehát akit érdekel ez a stílus, azért feltétlenül próbálja ki.

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 90%
	hang/zene 50%
	kezelhetőség 80%
	kihívás 40%
ÖSSZTHATÁS	
75%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

V.Z.

Bár a MicroProse legújabb játéka nem kimondottan a Civilization folytatásaként készült, a hasonlóság már néhány percnyi játék után nyilvánvaló. A kor és a terület megváltozott, hiszen ez a történet egy ismeretlen galaxisban játszódik, valamikor a harmadik évezred elején. Feladatunk azonban már jól ismert:



egyetlen naprendszerből elindulva meg kell hódítanunk a galaxis összes bolygóját. Ebben persze néhány ellenséges faj, szélsőséges éghajlatú bolygók és kegyetlen természeti csapások próbálnak megakadályozni bennünket.

A program már a legelőn egy igen fontos döntés elé állít, választanunk kell egyet a fajok közül. Mivel az egyes fajok a kereskedelemhez, kutatáshoz, navigációhoz vagy éppen a fegyverforgatáshoz értenek jobban, ez a döntés egész későbbi stratégiánkat befolyásolhatja.

A bolygók lakosságuk és gyáraik számától és természeti kincseltől függően évente bizonyos összeget termelnek. E bevételnek egy tőlünk független hányadot az űrhajók karbantartása viszi el. A maradvékot (Production) a következőkre oszthatjuk szét (minden bolygó csak a saját részével gazdálkodhat):

Ship - Hajók építésére fordított összeg. A csik mellett szám jelzi, hány év múlva lesz készen a következő hajó. Az űrhajóknak kétféle feladatuk van. Az egyik a külső támadások visszaverése és ellenséges rendszerek meghódítása, a másik pedig egy űres bolygó betelepítése. Az építendő hajót alul a SHIP gombbal választhatjuk ki hat modell közül. Érdekes, hogy amint fejlődik a tudomány, a felfedezett számítógépekkel, pajzsokkal, fegyverekkel mindig jobb, gyorsabb és erősabb hajókat tervezhetünk a Design menüben. Mivel csak hat típusunk lehet, amikor egy új tervet készítünk, először egy régit törölünk kell. A terv törlése pedig együtt jár az összes ilyen típusú hajó megszüntetésével. Ha már felfedeztük, ugyancsak itt építhetünk csillagkaput, mely a naprendszer közöti gyors utazást segíti elő. Az elkészült hajók a bolygó mellett jelennek meg, s ezután nekünk kell irányítanunk őket. Ha nem akarunk mindössze egy külön foglalkozni, a Reloc gombbal megadhatjuk, hogy hova szeretnénk átirányítani az elkészült hajót.

Def - Ebből a pénzből épülnek az egész bolygót beharító pajzsok és a védelmi rakéták. A kész rakéták számát a bolygó képe alatt látjuk (Bases). Ezek a rakéták nyújtják a leghatékonyabb védelmet a tömög űrhajók és a más galaxisokból érkező lények ellen (az űrumbóba legyőzéséhez például több mint 40 rakéta kell).

Ind - A gyárak felépítésére fordított összeg. Amikor embereink egy új bolygót kez-

denek benépesíteni, az egyik legfontosabb feladatot a minél nagyobb bevétel elérése, ezért kezdetben erre kell költenünk legalább a bevétel felét. Kezdetben egy bolygón minden millió lakosra maximum két gyár juthat, s amikor ezek elkészülnek, az

összeget nullára csökkenthetjük. Később a felfedezések hatására tovább építhatunk.

Eco - Ennek a főrésznek a legfontosabb feladata a bolygók lakhatóbbá tétele, valamint a népesség számának növelése (a maximális és a jelenlegi népességet a bolygó képe alatt látjuk). Ezért egy új bolygón erre kell költenünk pénzünk másik felét. Ha elérjük a maximumot, attól kezdve annyit kell itt költenünk, amennyit az ipar hulladékainak eltávolításához szükséges (ha elégséges az összeg, a csik mellett a Clean felirat olvasható).

Tech - A maradék pénzt a tudósok kopiják kutatási pontok formájában. A tudósok egyszerre hat területen (számítógépek, mérnöki munka, védőpajzsok, bolygóátalakítás, rakétameghajtás, fegyverek) dolgoznak, s hogy melyik mennyire fontos, azt alul, a Tech menüben állíthatjuk be. A felfedezhető dolgok elég izgalmasok, de sajnos a Civilizationhoz hasonlóan, itt is túl hamar elfogynek az ötletek.



A kép legnagyobb ablakát a galaxis térképének egy kinagyított része foglalja el. Ezen választhatjuk ki azt a bolygót, melynek adatait módosítani akarjuk. A hajók irányítását szintén a megfelelő csapat kijelölésével kell kezdenünk. Ezután a hajók alatti nyílakkal állítsuk be az utazó hajók számát, majd a térképen bökjünk rá a célbolygóra. Célnak csak olyan bolygót választhatunk, amely valamelyik általunk lakott világhoz elég közel van. A bolygók között a Trans gomb

segítségével embereket is szállíthatunk. Ez igen hasznos, hiszen egy új és még üres bolygót így gyorsan benépesíthetünk. A csapat irányítása egyszerű, de a

legkényelmesebb az, ha automata módba kapcsolunk. Egy hajóra rábökve megtudjuk annak maximális és pillanatnyi erejét.

A Races pontban a diplomáciai feladatait intézhetjük el. Itt állíthatjuk be, mennyit költünk kémkedésre és a kémek információkat szerezzenek vagy romboljanak az ellenséges bolygókra. Ugyancsak itt találkozhatunk vetélytársainkkal és hadat üzenhetünk nekik vagy békeszerződéseket, illetve kereskedelmi megállapodásokat köthetünk velük.

A Planets pontban bolygóink listáját találjuk. A Reserve felett beállíthatjuk, hogy éves bevételünkkel mennyit teszünk félre tartaléknak. Az így összegyűjtött összeget később a Transfer segítségével egy kiválasztott bolygónak utalhatjuk át. Ez szintén az új bolygók gyorsabb felépítését, valamint a szükséghezjutak megoldását szolgálja.

A játék addig tart, amíg vagy döntő többséget sikerül kivivnunk a galaxisban (szavazás útján megválasztanak vagy legyőzzük összes ellenfelünket) vagy utolsó állásaink is elveszítjük. Bár vannak új és érdekes ötletek, a játék a Civilizationnál egyszerűbbnek tűnik. Egyszerűbbek a tudomány és a felfedezés kapcsolatai, kevesebb tevékenységet végezhetünk, kevesebb eseménnyre kell odafigyelnünk. Ezzel szemben érdekesebb lett a fajok közötti kapcsolat, átletesebbek a felfedezésre váró találmányok, saját űrhajókat tervezhetünk és megjelennek a különböző természeti csapások, s mindezt a gyönyörű grafika teszi fellelhetővé. Szóval aki a nagy elődöt kedvelte, ebben sem fog csalódni.

ORION



ÉRTÉKELŐ

- grafika 82%
- hang/zene 50%
- kezelhetőség 75%
- kihívás 65%

ÖSSZEHATÁS

78%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



Létezik olyan szerepjátékos, aki ne találkozott volna valamelyik Ultima Underworld-del? Kétfelm. Az újszerű megjelenítés, a hosszú napokat felemésztő kemény kihívások sokunkat magával ragadott. Bár a Shadow Caster nem vonult fel különösebb újdonságokat a megjelenítés terén elődjeihez képest, de a sztori és az újszerű ötletek nem hagyhatják nyugton egyetlen szerepjátékos fantáziáját sem. A grafika maradt a régi stílusú, a kezelés is nagyjából, viszont a hangok terén már maximálisan kihasználja a General Midi és SB adta lehetőségeket. Ami szembetűnően új, az a metamorfózis:

ez azt jelenti, hogy hősünk a kaland folyamán képes különféle állatokká, lényekké átalakulni.

Valamikor réges-régen, egy másik dimenzióban, egy másik világban az emberek nagy ajándékokat kaptak isteneiktől: a metamorfózis képességét. Az istenek válogattak az emberek között: a legboldobebbet, a legkiválóbbakat szemelték ki a társadalom vezető posztjaira, őket ruhózták fel a leghatékonyabb átváltozási képességekkel, s így ők kiemelkedtek a többiek közül. Szép lassan kialakult egy népes réteg, akikre az "egyszerű emberek" jelző ragadt rá. Mint ahogy az lenni szokott, helyzetükből kisebbségi érzés fakadt, amire felfigyelt Malkor, a gonosz isten.

Malkor lassan, de biztosan kezdte kiépíteni tömegbázisát, s a metamorfok társadalmában megindult a szétválás. Az tisztességes emberek vezére, Riold ellen merényletet követ el Veste, a gonoszok vezére.

A merénylet sikerrel járt, s ez elégedő ok a háborúra. A harc hosszú évekig tartott, s az istenek már-már elvesztették az irányítást az emberek felett. Veste és hívei Malkor hatalmával erősebbek lettek a többiekénél: brutális szörnyekké tudtak változni, s így semmi és senki nem volt képes megfékezni őket. Az utolsó ütközetnél az istenek Vestet és embereit egy hatalmas templomba vezetik, s kopukot rájuk zárják. Úgy tűnik minden megoldódott, s Malkor népe végre lakat alá került. Az istenek ezek után elfordították arcukat az emberektől, s büntetésül megvonták tőlük az átváltozás tudományát. A nép hiába várt a megbocsátásra, s lassan kezdtek elfeledni a régi szép időkét. Keveredtek egymással, és csak a templom emlékeztette őket a gonosz létezésére. Egyetlen isten mégiscsak

az embereken tartotta a szemét: Tavason volt az, aki figyelt, mert számított Malkor visszatérésére. Számítása nem csalt: egy Kirt nevű gyermek születésekor Malkor újraegyesítette erőit, majd Veste és követői segítségével a falvak ellen támadt. Kirtet Tavason mentette meg, amikor a katonák betörték a családi házba. Átteleportálta egy másik dimenzióba - talán éppen a mi világunkba. Kirt a nevelője és tanítója a nagypapja volt, akit Tavason rendelt a gyermek mellé. Kirt az utolsó metamorf, aki még birtokában van a metamorfózis tudományának -

persze egyelőre ezt ő maga sem tudja. Egy esős napon nagypapja elérkezettnek látta az időt, hogy elmesélje Kirtnek, ki is ő

van ró az átalakulásokhoz és a különleges képességek használatánál.

A piros csik jelenti életeránkat. Ez minden kasztban más és más (pl. Grost esetében 200 is lehet). Növelni emberi alakban való pihenéssel, gyógyítással vagy Caun varázslatával lehet az életerét.



A játéktér mellett felülünk két kicsi ékkő: ezek jelzik, hogy milyen magasságból látjuk a terepet, s hogyan változik ugrásnál, illetve a különféle kasztok szemszögéből.

A képernyő alsó sorában található (balról jobbra) az opció-gombot, az autotérképet, két kezünk képét (ha ezeket aktiváljuk, akkor a kezünkkel, vagy az éppen benne lévő fegyverrel harcolunk), s még két speciális ikont (ezekről később).

A jobb oldalon helyezkedik el hősünk arca, mellette két ékkő, melyekkel a játéktér mérete állítható. A portré alatti található az elért pontszám, inventory-nk, egy aranykeretes gomb, amellyel egy egységes inventoryba mehetünk át, azaz láthatjuk melyik formánkban mi van nálunk. Ugyancsak itt, jobb oldalon lent találjuk az átváltozáshoz szükséges ikonokat, illetve ha valamiféle szörnyre alakulunk, annak a spéci ikonját.

A mozgató vagy billentyűzetről vagy egérről történhet, tárgyakat a jobb gomb segítségével vehetünk fel, a

nálunk lévőket ugyancsak a jobb bal dobhatjuk el. Az inventoryba bepakolni, vagy onnan a kezünkbe venni valamit szintén a jobb gombbal tudunk, s ha használni akarjuk a kezünkben lévő valamit, akkor a bal gombot nyomjuk meg. Ne felejtsük el kikapcsolni a kézikonokat, ha a tárgyainkkal akarunk manőverezni, hisz akkor a gombnyomásokra csak ügögetni fog emberünk.

Az evés-ivás egyszerűen úgy megy, hogy az aktuális cuccot rávisszük emberünk portréjára, s egy jobb gombot nyomunk.

Az opció menüben a New-val újrakezdhetjük, a Quit-tel kiléphetünk a játékból, a Return-nel visszaülehetünk a játékba, Load és Save pedig az állásmentést teszi lehetővé maximum 4 helyre. Amikor mentünk, beírhatunk egy tájékoztató jellegű szöveget egy kis ablakba, s az Esc le-



valójában. Elregelte népük történetét, a háborúkat, s hogy miként kerültek ők ide. Az öreg jól számított... Malkor sem nézte tétlenül Kirt létezését, ezért a Kirték házában lévő kőszobrot felébresztette, és megparancsolta neki, hogy pusztítsa el mindkettőjüket. A szörny nagypapját ragadja meg először, aki még idejében átteleportál minket szülőhelyünkre - s ezzel kezdetét veszik a kalandok.

Valahogy így indulnak a dolgok a kézikönyv és az intro szerint a Shadow Casterben, és innen már mi vesszük át az irányítást. Mielőtt rátérnék a kezelésre, néhány szó a program igényeiről: 386-os PC, 4 MB RAM és természetesen VGA monitor.

KEZELÉS

A képernyő felső sorában a két csik mutatja az energiánkat. Ez jelenleg 30, ami 50-ig növelhető. Csak akkor növekszik, ha emberi formánkban vagyunk. Szükség

nyomása után elment-
hetjük az állást. Ugyancsak itt áll
módunkban az zene, a hanghatások ki-
és bekapcsolása, illetve a nehézségi fokozat
beállítása (Wimp a leggyengébb).

A KASZTOK

Kirt

Ő a mi igazi személyünk, az ő bőrébe bújva kezd-
jük a játékot. Különleges képességei az ugrás
(feléle mutató nyíl) és a rügös (láb), valamint a
metamorfózis. Ha elfogy az energiánk, auto-
matikusan visszaváltozunk!

Maorin

Ő egy farkasember, a játék legelején
kapjuk meg a képességet, hogy az ő
bőrébe bújjunk. Nagyobb az életeréje, több
ütiést bír ki, de a vízben gyorsan elsülly-
lyed. Speciális ikon az ugrás és az
éjszakai látás (szem ikon).

Caun

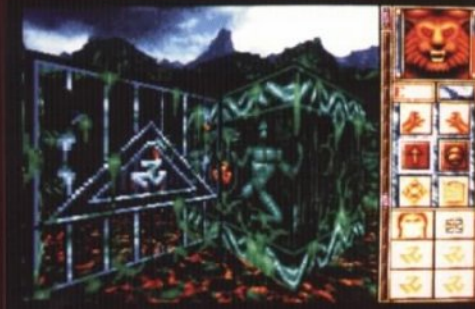
Harcban különösen gyenge, de
tízszer gyorsabban gyógyul mint
egy ember. Speciális képességei az
ugrás és a gyors gyógyulás
(kereszt), mely energiánk kárára
megy. Ezen kívül tud fényt
kredálni (lámpa), maga köré
varázspajzsot vonni (pajzs),
holkan lopakodni (osonó
lábak), benyúlni olyan he-
lyekre, ahová más kép-
telen, pl. a rácsok mögé
(kéz), s egy rakat mérgező
bagár hívására is képes
(bagár), amelyek néhány kisebb élőlényel végezhetnek.

Opsis

Az ő erős oldala a varázslás. Ez a fura lény tud tűzlab-
dákat löni (kis tűzgolyó), jégvihart támasztani (jégcsapok),
fel tudja térképezni azokat a helyeket is (térkép nagyító-
val), ahová még nem tettük be a lábunkat, lélektani
trükkkel megjátszhatja az ellenséget (összehúzott szem),
tudja lassítani az idő múlását (homokóra egy nyílal), és
halálvarázsrá is képes (koponya).

Kahpa

Vele, a békaemberrel, a víz alatt is tudunk létezni.



Specialitásai a mélyfrekvenciájú hanggal való támadás és
az elektromos sokk (víz alatt extra sebességgel).



Sair

Félelmetes erővel bír az sárkányszerű lény, s repülni is
tud. Emellett képes még a farkóval harcolni (farkoszerű
ikon) és tüzet okádni (lángnyelvek) - mint minden
tisztességes sárkány.

Koronczai
Gáspár

Grat

Egyértelműen a legbrutálisabb
alak. Ai tud hatolni néhány köfalra,
pszichéje védett mindenféle támo-
dástól, s a tűz sem árt neki. Emellett
képes földrengést előidézni (hullám)
és bénítani.

NÉHÁNY HASZNOS BILLENTŰ

Bal gomb - enter
Jobb gomb - ctrl
Tab: játéktér mérete
F1: options menü
F2: Autopap
F3/F4: bal/jobb kéz aktiv
F5/F6: első és második képesség
közötti váltás
F7/F8: hang/zene
-/+: le és felmozgás
úzás és repülés
esetén
O: felvenni/letenni
vagy kinyitni/be-
zárni valamit

Mozgás az almenükben: E, S, D, X.

A játék - nekem legalábbis úgy tünik -
kissé nehézre sikeredett. Lehetséges,
hogy azért mondom, mert automatika-
san a Land of Lore-hoz vagy egyéb
RPG-hez hasonlítom - ki tudja. A pro-
gram megjelenítése igen látványos, bár
nekem éppen emiatt van bajom mindig
a tájékozódással. A program legelején
lévő szörnyike likvidálása után meg-
találjuk az első rúnaszobrot, s amikor
közelebből megvizsgáljuk, megkapjuk
a Maorinná változás tudományát.
Ekkor őregapánk az égből leszáll, hogy
pusztítsuk el a 4 gonosz őrangyal, és
utána be tudunk jutni a templomba. Kalandokban és
szörnyekben (és még több állás-visszatöltésben) lesz
részetek.

Nagy fület,
akinek a kis-
ujjában van
az Ultima
Underworld
I-II, az is
megszenved
vele... Min-
denesetre
sok szeren-
csét!

ÉRTÉKELŐ

	grafika	84%
	hang/zene	88%
	kezelhetőség	77%
	kihívás	67%

ÖSSZHATÁS

85%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Ambermoon

Mindig is kedveltem a komplikáltabb kalandjátékokat, úgyhogy már repesve vártam az Amberstar folytatását, az Ambermoont. Már az Amberstar is remekmű volt a saját műfajában, de a programozók ígéretei szerint a második rész fényekkel fogja felülmúlni elődjét mind a grafika és a hang, mind a játszhatóság terén. Csak néhány adat az Ambermoonról izelítőtül:

- 350 különféle tárgy, az egyszerű faklyától kezdve egészen a legerősebb varázsfegyverekig.
- Hihetetlenül változatos grafika, a labirintusokban pl. 170 féle fallal, illetve ajtóval találkozhatunk.

ezután következő órákat jobb nem részletezni, legyen elég annyi, hogy csak igen nagy erőfeszítések árán tudtam megállni, hogy ne használjam az X-Copy egyik igen hasznos opcióját a játékon, a FastFormat-ot. A program ugyanis 2-3 küső drive vagy egy winchester nélkül teljesen élvezhetetlen, az állandó lemezcsereállítás még a legedzettebb playereket is rövid úton az idegösszeroppanás szélére sodorja. Példának okáért majdnem így járt a fotózósn Zalee is, akit csak egy pont jókor jött reset mentett meg az infarktustól.

Szóval elég felemás a játék: egyik oldalról adott a csodás grafika és a hang, a mérleg másik oldalán viszont ott van a kritikán aluli játszhatóság. Nem mondom, ha ez utóbbit

4
f é l e
í r á n y b a
nézhetünk, hanem folyamatosan forgathatjuk nézőpontunkat. Ezekon kívül rengeteg újfajta szörnyrel is találkozhatunk, melyek legyőzése még egy jól felszerelt és tapasztalt kalandorsapatnak is komoly gondot jelenthet.

...ÉS AMI VÁLTOZTALAN

A jól bevált irányítási rendszert nem piszkálták a játék készítői, szóval aki már játszott az Amberstarral, annak az Ambermoon kezelése sem fog gondot okozni. A varázslási és harci szisztéma szintén nem változott túl sokat, akárcsak a 2D-s és 3D-s perspektíva. A játékot itt is egy nem túl erős emberrel kezdjük, a csapat többi tagját útközben kell összeszednünk. Erre a legjobb alkalom a kocsmákban és egyéb sűrűn látogatott helyen kinálkozik.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az 1993/5. számban már közlötünk egy részletes leírást az Amberstarról, ahol részletesen ismertettük a kezelést, ami egy az egyben megegyezik az Ambermoon kezelé-



- 30 remekül megkomponált dallam teszi még élvezetesebbé kalandozásainkat.

- Egyszerű kezelés, még a kezdő kalandoroknak se lesznek problémái.

- Több mint 25 teljesen animált szörny, mindegyik tele különleges képességekkel és jellemvonásokkal.

Ezek után alighanem már mindenki el tudja képzelni örömmét, amikor egy borangos novemberi napon végre kézhez kapta a játékot. Azonban örömmömbé némi üröm is vegyült, amint jobban szemügyre vettem az anyagot, ugyanis a program csak 10 lemezen fért el. Rögön fel is sejtett lelki szemem előtt a hosszú programok réme, a lemezcsereállítás, azonban ezt ekkor még nem vettem túl komolyan, elvégre játszottam én már nagyon jó saklemez programmal (pl. Rise of the Dragon). Az

valahogy kiküszöböl-
ték volna a prog-
ramozók, az Ambermoon lenne talán 1993 legjobb játéka Amigóra. De így?!

valahogy kiküszöböl-
ték volna a prog-
ramozók, az Ambermoon lenne talán 1993 legjobb játéka Amigóra. De így?!

A KERETTÖRTÉNET

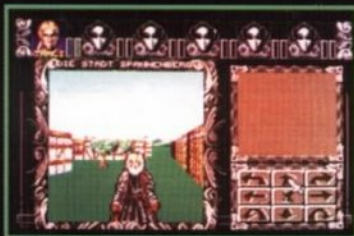
20 évvel ezután, hogy egy csapat mindenre elszánt kalandor megakadályozta Tarbos, a gonosz isten visszatérését Lyramionban, a mit sem sejtő világra újabb veszély leselkedik. Tarbos rettenetes bosszúra készül, hatalmas meteoritok tucatjait indította el a védtelen bolygó ellen, aminek még leghatalmasabb mágusai se tudnak dacolni az örült isten hatalmával. A meteoriteső pusztulást és kóaszt hozott Lyramionra, a nagyobb városok romokban hevernek, a tenger a szárazföld egy jó részét előrasztotta, mindenhol szörnyek és banditák garázdálkodnak. 50 évek kellett eltelténie, hogy úgy-ahogy helyre álljon a rend, de Lyramion már soha sem nyerheti vissza egykori arcát. Vagy mégis? Egy fiatal srác, haldokló nagyapja unszolására úgy dönt, hogy megpróbál szembeszállni a világot egyre jobban elborító kóasszal.

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ AMBERSTAR ÓTA...

Amint azt már a bevezetőben is említettem, a grafikán és hangon sokat finomítottak a program készítői. A városok grafikája is sokkal kidolgozottabb, néhol már-már az IBM színvonalát súrolja a grafika. 3D-s környezetben nem csak



vel. Azok kedvéért, akiknek nincs meg az a szám, röviden leírnám azért a lényegét. A képernyő felső részén láthatjuk az egyes csapattagokat, a színes csíkok mutatják az életerét és a varázspontokat. Bal oldalt láthatjuk környezetünket a szabadban felülről, városokban és labirintusokban pedig 3D-ben. Jobb oldalt láthatjuk néhány mágius tárgyatunkat, ezek némelyike igen hasznos lehet (óra, irányító stb.). A



jobb alsó sarokban vannak az irányító ikonok, itt egy jobb klikkel kérhetjük le az akció ikonokat (ezek balról jobbra és fentről lefelé):

Körülnézni - no comment.

Hallgatózni - a közelünkben kóricáló szörnyek után hallgathatunk, durvább labirintusokban nem árt minél gyakrabban használni.

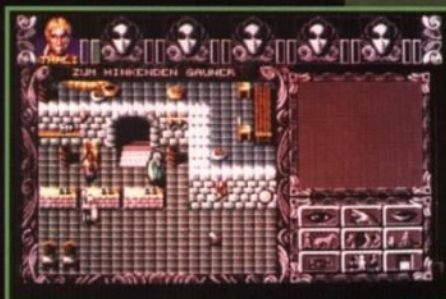
Beszélni - csak akkor használhatjuk, ha pont szemben

használhatjuk. Táborverés után tanulhat meg egy mágiáismerő karaktertől új varázslatokat és ekkor pihenhet az egész csapat. Az elhasznált varázspontokat csak pihenéssel lehet visszaszerezni.

Automap - csak 3D-s helyszínen működik.

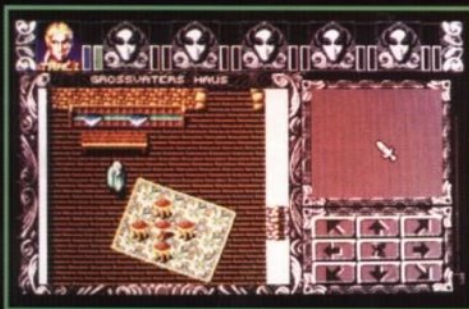
I/O menü - mentés, töltés stb.

Aki bővebb infokat szeretne az irányításról, annak azt tudom tanácsolni, hogy szerezze meg a 93/5. számot (elvégre hogy nézne ki, ha most újra bepötyögném egy régebbi cikkemet).



HARC

Kalandozásaink során elég gyakran fagunk kisebb-nagyobb



velünk és nem túl messze áll valami értelmes lény (az se hátrány, ha beszéljük az illető nyelvét).

Felszállni egy járműre - a jármű jelen esetben lehet tutaj, hajó vagy ló. Ez az opció csak a szabadban használható.

Varázsolni - azt hiszem, ehhez nem kell különösebb magyarázat.

Tábort verni - csak a vodonban illetve labirintusokban



szörnycsapatokkal találkozni. Az ilyen találkozáskor megadhatjuk, hogy megpróbálunk-e elfutni (flee), vagy pedig egy kis tapasztalati pont-tuning reményében ellenfeleinkre rontunk. Ha a harcot választottuk, vagy nem jött össze a menekülés, megjelenik a harc-képernyő, ahol közepén láthatjuk a csatateret szemből, alatta pedig felülnézetből. A felülnézeti képen irányíthatjuk a csapatot, a másik nézet inkább esztétikai szempontból lényeges. A kis emberkével mozoghatunk, a pajzsos védekezhetünk, a karddal támadhatunk, a kézzel pedig varázsolhatunk.

Az OK opciótól fejezhetjük be a fordulót, a láb-ikkonnal megpróbálhatunk elmenekülni (feltéve, hogy a karakter közvetlen közelében nem áll ellenfél).

KRITIKA

Na igen, elérkeztem a laírás egyik igen kényes pontjához. A játék ugyanis, ha csak a grafikát, hangot és kezelést nézem, minden szempontból fantasztikus, a 93-as év egyik legnagyobb találat. Ezzel szemben ugye ott van az állandó lemezcseregetés, amit teljesen csak egy winchester beszerzésével küszöbölhetünk ki. Szóval ha van winchesterünk, jó a játék, ha nincs, akkor csak a lemezeket foglalja. És hát ugye, figyelembe

véve azt, hogy az amigások nagy része nem rendelkezik az előbb említett tartozékkal, nem hinném, hogy az Ambermoon valaha is a hazai toplisták előkelő helyeit ostromolná. Kár érte...

ÉRTÉKELŐ

	grafika	92%
	hang/zene	70%
	kezelhetőség	50%
	kihívás	80%

ÖSSZHATÁS

89%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

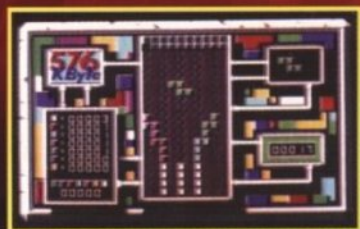
T.J.

MEGJELENIK C64-RE LEMEZEN ÉS KAZETTÁN

TETЯIS

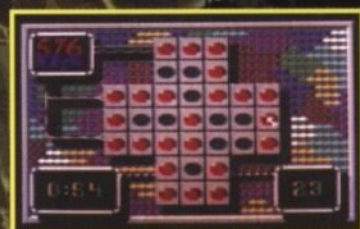
A LEGNAGYSZERŐBB OROSZ TALÁLMÁNY
A VODKA UTÁN

KIADÓ: 576 KByte



EXTRA MEGLEPETÉSKÉNT:

KIKUGI



A TV-BŐL MÁR JÓL ISMERT JÁTÉK C64-ES VÁLTOZATA

C. Cornelius E.

AZ AMIGA SZERVÍZ CÍME ÉS TELEFONSZÁMA MEGVÁLTOZOTT!!!

Amiga 500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez,
PC-hez winchesterek:

2.5": 40 MB -13.900,- Ft 60 MB -16.900,- Ft
80 MB -21.900,- Ft 120 MB -23.900,- Ft
3.5": 120 MB -20.900,- Ft 170 MB -23.900,- Ft
210 MB -24.900,- Ft 320 MB -32.900,- Ft

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft
A1200 4MB 32 bites memória bővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft

AT-BUS Winchester Controller
A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft
AutoBoot, FFS, Speed: 400-800KB/s
1.76 MB nagykapacitású drive.

Külső: 14.900,- Ft, belső: 12.900,- Ft
KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson
A500(+)-on és A600-ason. V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft
V2.0 vagy V3.0 ROM-mal: 5.900,- Ft

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Regius Kornél

Telefon (nyitvatartási időben): 127-9735.

Budapest XX. Ósz utca 10.

Nyitva: H, K: 14-19

Sz, Cs, P: 9-14

MEGJELENT!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbbi évek leg-
nagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka.

KASTÉLY

16 oldalas kézikönyv, díszdoboz, 3 lemez!

December 20-ig még kedvezményes áron
megrendelhető 799,- Ft-ért

(a bolti 999,- Ft helyett) az alábbi címen:
576 KByte, 1389 Budapest, Pf: 132.

A kalandjátékkal egyidőben kerül a boltokba az év
meglepetése, a televízióból jól ismert és közkedvelt TETRIS
és KIKUGI C64-es változata lemezen és kazettán.

Kedvezményesen, a bolti 699,- Ft helyett 599,- Ft-os áron a
szintén díszdobozos, magyar nyelvű használati utasítással ellá-
tott játékoszállításra is veszünk fel még megrendeléseket
december 20-ig.

Gondoljon a karácsonyra!

CHROMANCE + FACES PARTY 1993 december 20-21-én Szolnokon, a Ságvári Endre Művelődési Házban!

Demoversenyek, videobemutatók, sör, virsli, meg ami szem-szájnak ingere...

Válaszborítékért térképes meghívót küldünk.

Cím: Postafiók 231, 1519 Budapest

CD-ROM lemezek egyedi és kisszériás gyártása !



CD-ROM lemezek írását
vállaljuk a következő
adathordozókról:

- winchester
- CD-ROM
- streamer
- floppy

December 15-től
január 15-ig

50 %

árengedmény !!!

CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest
Temesvári u. 30.
Tel.: 06-60-333-781
Fax: 271-41-73

Ugye

Te
is

tudod, hogy minden

pénteken 16-20 óráig vár

Tatán a **Gigabyte Club**

a Magyary Zoltán

Művelődési Házban!

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-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!



PROSZOLG

1399 Bp., Pf. 636

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

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL
VÁLASZBORÍTÉKÉRT LISTÁT KÜLDÜNK!

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

- Amiga, IBM-hez 5.25 HD, 3.5 HD, ill. DD lemezek eladók (400 darab) a legjobb programokkal. Cim: Ródi József, 7300 Komló, Körtvélyes u. 16. III/11.
- Amiga 500, 1MB (V1.3), TV modulátor, 2 joy, lemezek eladók. Irányár: 35.000 Ft. Cim: Csokán Csaba (06-96-319-943)
- Garanciaizolagos Amiga 500 1.3-as + 512 KB órási memóriabővítő + A-520 TV-modulátor + Noris porvédő, gyári csomagolásban eladó 25.500 Ft-ért. Érdeklődni lehet naponta (délután) a 135-1289-es számon.
- A600 garanciális, 120 lemez, újságok, joy, diskbox. Ár 38.000 Ft. Ugyanitt ZX Spectrum tartozékokkal, kazettákkal. Ár: 7000 Ft. Érd: 270-3377/1322. mellék, Birgésné.
- Amiga 500 (1MB), TV modulátorral, könyvekkel, lemezekkel eladó. Ár: 28.000 Ft. Tel: 52-323-797, Gyurkó Zsolt

AMIGA KERES

- Új Ilo Simson SR50 robogót eladnám, vagy elcserélném A500 1MB-ra és monitorra. Minden lehetőség érdekel. Ugyanitt Sony TAF419 erősítő, TCFX 170 deck eladó + hangfal. Tel: 32-311-508.

C-64 KÍNÁL

- Eladó C64/II-es + 1541/II-es játékkal + C64-es magnó + diskdoboz + lemezek + kazetták. Ár: megegyezés szerint. Lencse Péter, 2400 Dunajváros, Római krt. 31. I/3.

- C64 + 2 db magnó + 1541/II floppy + 80 darab lemez + könyvek + lemeztartó + 20 darab kazetta + 1 darab joy. Cim: 6200 Kiskőrös, Alsócebe u. 83. Vizler Krisztián.

- Eladó C64 + reset + magnó + joy + 14 db kazetta + könyvek. Cim: Nagy Tibor, 4700 Mátészalka, Szokolay u. 5. (Árajánlatokat kérek!)

- Eladó C64/1 + VC1541/II + magnó + 1 db joystick + szakirodalom + 30 lemez játékokkal. Tel: 1566-186, az esti órákban.

- C64 + floppyra eladó angol tanító szöke-mondó program. Segítségével játsza tanul-hatsz angolul. Ár 390 Ft + portó. Sándor Lajos, 5836 Dombegyház, Ifjúsági ltp. A/3.

MÁR KAPHATÓ A GONOSZ HERCEG C. JÁTEKPROGRAM! TELJESEN MAGYAR, VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK, SZÍNES DISZDOBOZ, KÉZIKÖNYV! C64 LEMEZ! ÁRA: 649 FT (AFA + POSTA AZ ÁRBAN). MEGRENDELHETŐ: OTHIS, PF.: 342, 2601 VÁC.

- Eladó C64-hez 300 darab 5.25-ös lemez (70 Ft/db), egyben 14.000 Ft és 40 darab kazetta 300 Ft/db, egyben 9000 Ft. Cim: Csevény Ferenc, Budapest, 1039 Juhász Gy. u. 13. II/15.

- Nem találd valamelyik örökéletűt a sok újságban? Játékok leírását nem tudod, hol keresd az újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit, hol találsz meg. Ugyanitt C128/64 gépre programsre. B6 választék kazettán, lemezen. 12.000 programból választhatsz. Cim: Járóka László, 1576 Budapest, Pf. 102.

PC CSERE

- Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök. Kévs János, 6230 Soltvadkert, Pf. 8.

- PC-re programsere. Válaszborítékért listát küldök. Kövecs Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4.

- PC-cserél Van: X-Wing, Indy IV, Persia II, Flashback. Keresem: új Sierrákat (Pl. Blue Force, Freddy) Maniac M. II, Dogfight, Space Hulk. Egerszegi Balázs, Pécs, Kisszokókó dőlő 20., 7635

PC KÍNÁL

- PC-hez CD lemezek és 120 MB-os steamer kazetták eladók. Tel: 20-20-923, Marosvári Zsolt.

CD-ROM LEMEZEK ELADÓKI 650 MB egy lemezen! Válaszborítékért listát küldök. Cim: Reischig Ferenc, 1162 Budapest, Temesvári u. 30. Tel: 06-60-333-781. Fax:

- PC GAME & USER CLUB! Budapest, VI. Vörösmarty u. 5B/a (az udvarban). Nyitva munkanap 15-19-ig. JÁTEK, OKTATÁS, CSERE! HA NINCS GÉPED, AKKOR IS GYERE!

- PC-CD ROM-ra original (csomagolás, stb) játékok kedvező áron eladók. Érdeklődni hétközben 17-20 óra között lehet. Tel: 06-60-325-291, Gergő kérjétek.

- 600 db IBM 5.25 HD lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Power Streamerhez intelligens szoftvert. Szalma Sándor, 7300 Komló, Kossuth u. 36. Telefon: 72-481-585.

EGYÉB KÍNÁL

- Eladó 3/4 éves GameBoy + 8 játék Choplifer, Super Mario, D. Dragon, Tetris, Robocop, B. Fighter, Tennis, T2 + nagytítő, lámpa. Tel: 1290-144.

- Olcsó SEGA MEGADRIVE-ok eladók kazettákkal. Irjál megadrive-at szeretnél. Cim: Pap Erika, Székesfehérvár, Tóváros ltp. 50. IV. em.

- Eladó SNES kazetták: Tiny Toon 7000 Ft és F-Zero 5000 Ft. Cim: Nuszer István, 4029 Debrecen, Csapó u. 87.

- Nintendo eladói! A bolti hozzátartozók + Mario 3 + Rod Racer. Ár: 14.000 Ft. Érd: 06-76-490-529.

- Olcsón eladnám Commodore VC-20-amat és néhány kazettát. Cseré is érdekel. Török Veronika, 9400 Sopron, Szarvák u. 8.

- Végkiürítés! Super Nes-hez Joe And Mac the Caveman Ninja 5000, SlimCity (USA System) 6000, GameBoy-hoz Batman 1800, Fortress 1500, Roger Rabbit 2500, Tennis 1000, Tetris 500 Ft-ért eladók. C64 + floppy + magnó: 16000 Ft. Nagy Roland, 1158 Budapest, Geisler Eta u. 22.

- Eladó SNES-re a Bubsy c. játék. Ár: 7000 Ft. Ha érdekel írj: Molnár Péter, 2760 Nagyköta, Zárda u. 29/a. Alkudni lehet!!!

- SEGA Megadrive eladó 7 db játékkal. Cim: 2100 Gödöllő, Remsey J. krt. 5. Mészáros Csaba, tel.: 28/330-858.

- Eladó 1.0 MB-os chip bővítő Amiga 500(+)-ba. Ár 4.700 Ft. Cim: Ferencz Zsolt, 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.



Rejtvény

Kedves Rejtényfejtők!

Nemhiába került a címlapra, nemhiába foglalkoztunk vele az újság hasábjain: az Aladdin minden idők egyik legnépszerűbb filmjefátéka lesz. Vele kapcsolatos ehavi rejtvényünk is. Kérdésünk: soroljatok fel legalább három szereplőt, aki a játékban is és a filmben is szerepel. Ha figyelmesen elolvassátok Martin leírását, nem lesz nehéz dolgok. Fődjéket egy hatalmas színes posztert és cuki kitűzőket ajánlunk fel. Válaszaitokat az újság címére várjuk!

A múlt havi rejtvény helyes megfejtése a következők:

A mellékelt képen 24 cég logója volt látható. Nagyon sok helyes megfejtést kaptunk, ami azt jelzi, hogy igen könnyű volt a feladvány. Az eredeti játékprogramot egy Amiga tulajdonos, **Széplaki Szabolcs** nyerte Szegedről. A második fejtörőnkbe egy apró hiba csúszott, ugyanis az első betű kódja egy kockával arébb csúszott a négyzethálóban, ezért csak asszociációval lehetett rájönni a megoldásra, ami a "SZEGASZTOK" című műsor volt. A baki ellenére eddig háromszázhatvanöt megfejtés érkezett, melyek közül **Böszörményi Kristóf** levelet húztuk ki, aki szintén Amiga tulajdonos. A szerencsés nyerteseknek gratulálunk, nyereiményeket postáztuk.

1	2	3	4	5	1	6	3	7	8	9	10	11	12	13
14	8	10	8	13	6	3	1	5	9	10	11			

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

Kedves Olvasók! A múlt havi rejtvény sikere bebizonyította, hogy az új formájú feladványok is népszerűek, ezért ebben a számban is hasonló típusú rejtvényt állítottunk össze. A helyes megfejtés egy szlogen, amit már igen sok helyről ismerhettek. Ennek megfejtését várjuk az újság címére. A három szerencsés nyertes eredeti programot nyer, ezért a géptípusokat ne felejtsetek a borítékra ráírni.

Vízszintes:

- Számítógépyártó ártécség 9. Remek keverve 14. Kémiai elem 15. Holland és osztrák gépkocsi jele 17. Jézsef - humorista 18. Európa Kupa 19. Részvényszerűség 20. Felvágó 22. Zacsok 24. Óra része 25. Sok magyar vendégmunkás dolgozik itt 27. Bekézzelt Timea 28. Lapul vége 29. Ezidőig 31. Cseh cipőgyártó, visszafelé 32. RFA 33. Kevert Bea 34. Olasz, új-zélandi és libanoni gépkocsi jele 35. Azonos betűk 36. Gróf eleje 37. Országos Érszobalintézet 38. Siet keverve 40. SCSY 42. Orosz repülőgéptípus 43. Odu egynemű 44. Robbananyag 45. Elszok 47. Olasz folyó 48. Arzen vegyjele 50. Kevert Ránó 51. Évbeszűke 53. Olasz és új-zélandi gépkocsi jele 54. RYMJA 56. Játékgépyártó cég. 58. Alattomos 59. Rádium vegyjele 60. Nam erre 61. Ausztrál sütemény 62. Csapadék 64. Azonos betűk 65. Dióda 67. Ország árszében 68. Híres magyar író

Függőleges:

- Legends C64-es ügyességi játék 2. Kevert OKÉ 3. Mangán vegyjele 4. Francia vadászgép 5. Kiváló, angolul 6. Depeche Mode 7. Ránó egynemű 8. Alapvető 10. Szobát rendbe tevő 11. Fogycsiklóra alkalmatlan 12. Kikötő (+ ákezet) 13. Eső allen víd 16. Végtelen alumínium 20. Saját kezűleg 21. Hiányos Peti 22. Tanú egynemű 23. Hiányos Mazda 26. Idét alparazolja 27. Tóga egynemű 30. Virágnev és léánynev is egyszerre 34. Dolgozó is van ilyen 36. Iskolában használt tárgy 39. Kiállítási terület 41.únió - a Föld legnagyobb országa volt 42. Indian törzs 46. Léánynev 47. Végtelen patron 49. Mérőszűke 52. Danol keverve 53. Effutó 55. JSEA 57. Kiejtett betű 58. Az egyik szűke 59. Régi hosszmetérek egyrés 63. Ugyancsak, fordítva 64. Olló fele 66. Erbium vegyjele

Dr. Agy
Dr. Agy

Észbontó

nyújthat téli esteken.

Mint már említettem, az ehavi repertoár igen szegényes, de nem siralmas. Ennek bizonyítására utolsónak hagytam egy igazi csemegét az X-Ample Architectures jóvoltából. Aki egy kicsit is ismeri a C64-est, az tudja hogy ez a név

melletti fej (amely az alkotót ábrázolja)

örömet, bánatát, avagy kárörvendését is kimutatja: mosolyog, ha jól okoskodtunk, szomorú képet vág, ha bénák voltunk, és kiröhög, ha valamit nagyon elbaltáltunk.

Másodiknak egy lengyel produkciót vesézek ki, alias **Megatron**-t, amely egy ősrégi ötletet pedzeget, de valamelyest új köntösbe bújtatva. Gondolom mindenki ismeri (sőt, már a könyökén jön ki)

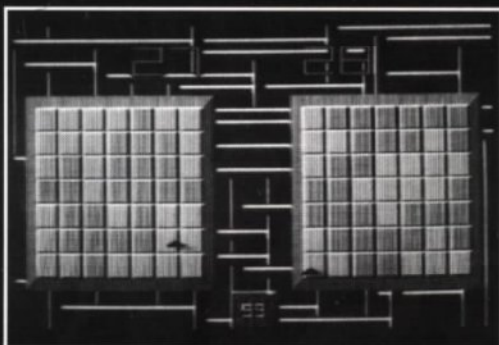
azt a típusú játékokat, amelyben a képernyő egyik feltekéjén felépített alakzatot kell a mi oldalunkon is összeeszkábálni egy adott mozgatási elv alapján. Jelen esetben ez az elv igen egyszerű: egy pöttöm űrhajót formázó ikonnal a játéktér valamely kővére klikkelve a megérintett kő és a négy égtáj felé mellette lévő kockák az ellenkező oldalukat mutatják felfelé. Ezzel a forgatással kell összeállítanunk a másik oldali alakzatot. Mivel az órán vésszes sebességgel peregnék a homokszemek, ezért minden lépésünket meg kell fontolnunk, mert egy rontott lépést még helyre tudunk pofozni, de 3-4 lépés után már akkora öskőaszt hozhatunk létre, hogy az életben nem keveredünk ki belőle. Ha a grafikát nézem, akkor kifejezetten primitívnek mondanám az anyagot, de ez mit sem von le az értékéből, ugyanis remek szórakozást



Az ehavi Észbontóban nemigen dűskálunk az anyagokban, de így legalább jobban ki lehet vesézni őket. Elsőként egy számomra újdonságnak számító C64-es feldolgozást kaptam lencsevégre, de eddig páratlanul áll a 8-bites logikai játék történelemben. A neve, **Budbrain**, nem sokat árul el a játékról, pedig biz-



tosan mindenki ismeri. Adott egy 10*4 helyből álló tábla, amelynek végében egy paravánnal fedett rész található. E mögé rejt az egyik játékos (jelen esetben a számítógép) egy 6 színből álló kombinációt, amit aztán nekünk 10 lépésben ki kell találnunk. Minden egyes próbálkozásunk után a gép kiértékelési tippünket aszerint, hogy hány szín helyes a tipporsóból és ezek közül hány van jó helyen. A kapott pontszámok alapján aztán nekünk kombinálnunk kell, hogy melyik szín lehetett helyes és melyik volt jó helyen, esetleg mindkettő. Ha a 10. lépés előtt kitaláljuk, akkor örülhetünk, ha nem, akkor valamit elnéztünk, vagy abszolút tehetségtelenek vagyunk a játékhoz. A program érdekessége még, hogy a tábla



garancia a bravúros grafikai és esztétikai összehatásra, legyen szó akár akció-, mászkálós-, avagy logikai játékról. Így van ez a **Quadrant** esetében is, amely a csapat/cég/vállalkozás legújabb kreációja. Mint a mai játékok 99%-a, ez is a gyökerekből táplálkozik, azaz egy régi játék feldolgozásáról van szó. Biztosan sokan ráismernek a régi ötletre: ketten, vagy a gép ellen egyedül játszható játék, amelyben az a cél, hogy a lehulló kővekből 4 darabot egymás mellé, alá, vagy átlósan egymáshoz illesszünk, mire azok elporladnak és pontszámunk ezzel arányosan nő. Természetesen ezt ellenfelünk megpróbálja megakadályozni és ott tesz be nekünk, ahol csak tud, miközben a saját bástyáit építgeti. A játékot színesítendő, gyakorta nemcsak a saját színű golyókat kell elhelyeznünk, hanem ún. varázs-gyémántokat is, amelyek igen misztikusan és kiszámíthatatlanul viselkednek, mikor földetérnek. Lehet, hogy falat emel az eddig felépített alakzatra, lehet, hogy az előzőleg már beépült fal-darabkákat felrobbantja, de az is lehet, hogy kővé válik, vagy a mi, vagy az ellenfél alakzatait erősítve ezzel. Néha, teljesen váratlanul, fal-darabkák hullanak az égből, amelyek gyakorta fejfájást okoznak, mert a nyerő négyesünket galylyra vágják. Minden menet adott számú kő lehullásáig folyik (számukat közepben láthatjuk) és az nyer, aki az utolsó kő lehullásakor jobban áll pontilag. Mit mondjak még? A játékot igényesen kivitelezett háttérgrafikák, jól megkomponált zenei betétek és hangeffekték kísérik. Kellemes színfolt a kissé megkapott palettán...

.Z.



Végre! Sokéves, reménytelennek tűnő várakozás után megjelent a nagyszerű, feledhetetlen Elite hiteles folytatása. A program sokkal tágabb univerzumban játszódik, végtelen lehetőségek állnak előttünk, hiszen több millió bolygó és csillag között bolyonghatunk, melyek közül több tízezer fel is fedezhető, meidegyiket meg is látogathatjuk, beropulhatunk légkörébe, leszállhatunk rá, sőt még a naplemtét is megnézhetjük (és ez nem vicc!)

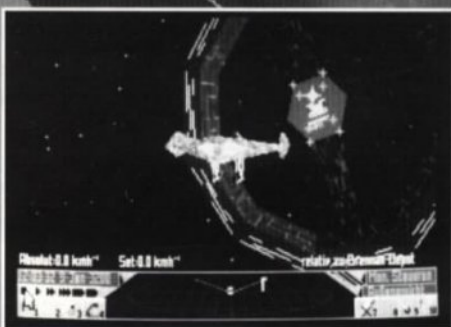
A játék elején kiválaszthatjuk az indulás helyszínét, melyek a következők lehetnek: ROSS 154 (az ajánlott kezdőpont, hiszen a legdúsabban felszerelt hajóval innen indulhatunk); MARS (hazaszereletből indulhatunk a Naprendszerből is, az előbbi űrhajó szerényebben felszerelt változatával); LAVE (az Eliteből ismert Cobra Mk III-al indulhatunk útnak, nem túl rossz felszereléssel); utolsó kimentett állás; egy kiválasztott kimentett állás (ha az utolsó állásmentés épp egy rakétával való kontaktus előtt történt). A választás után azonnal a játékba csöppenünk, lássuk tehát az irányítást és a műszerfalat:

- a műszerfal az ACTUAL a pillanatnyi, a SET pedig a beállított sebességet mutatja (tehát a hajó "tüllendül"), az ALT a bolygófelszíntől való távolságot, a RELATIVE TO pedig azt mutatja, hogy melyik égitest vonzaskörében vagyunk. A következő sorban a dátum olvasható, alatta pedig egy érdekes műszer, az időgyorsító, mellyel lerövidíthetjük az utazási időt, vagy le is állíthatjuk azt, hogy például a sebességváltoztatással ne veszítsünk értékes másodperceket. A jobb oldalon elolvashatjuk azt, hogy épp milyen nézetből szemléljük a világot (a pilótafülkéből, kívülről - ilyenkor a +, - és a kurzorgombokkal változtathatjuk a szemszögünket - vagy éppen hátrafelé). A legelső ikonorról majd később.

- Az űrhajót az A-fő, Z-le, <-jobbba, >-balra gombokkal irányíthatjuk, az Enterrel adhatunk gázt, a jobb Shifttel fékezhetünk és tolatunk. A beépített lézergyűt a Space-el süthetjük el.

- Lássuk az ikonokat, melyeket az egérrel vagy az F1-

F10 gombokkal érhetünk el. Az elsővel (F1) a nézeteket változtathatjuk, a másodikkal (F2) a térképet hívhatjuk elő (erről majd később), a harmadikkal a hajó, a jótékos, a rakomány és az esetleges küldetések adatait olvashatjuk el (szintén később). A telefonnal (F4) a bázis információhálózatába léphetünk be ha leszálltunk valahová, illetve az űrben rádiózhatunk egy másik - esetleg éppen minket



támadó - űrhajónak, egy bázisnak, melynek közelében vagyunk - ez lehet leszállási engedély vagy árlista kérése -, vagy egyszerűen küldhetünk üzenetet a világba - segítség kérése -, hátha valaki meghallja. A rádióval ki is jelölhetjük a választ küldő gépet célpontként. Az FS gombbal a fegyverképernyőt hívhatjuk be, míg az F6-tal semmire nem megyünk, mert ennek nincs semmi funkciója, csak a térképélen.

A következő ikon (F7) a motor kikapcsolására, az esetleg vásárolt autopilóta bekapcsolására - ha van kijelölt cél - vagy a kézi vezérlés bekapcsolására szolgál. Ha autopilótánk célpontjának egy űrbázist jelölünk meg, az automata kér leszállási engedélyt, kiengedi a kerekeket és bedokkal - persze az előző részhez hasonlóan

itt is elszáll néha a computer és szépen mekinavigál a falnak, tehát nem árt figyelni. Az utolsó előtti ikonral érezhetjük ki vagy húzhatjuk be a kerekeket, melynek az űrben való szállásos nem tesz jót, tehát ilyenkor nem árt behúzni azt (F9). Az utolsóval pedig segítő szövegeket csalhatunk a képernyőre (bolygók és űrhajók neveit a könnyebb azonosítás érdekében).

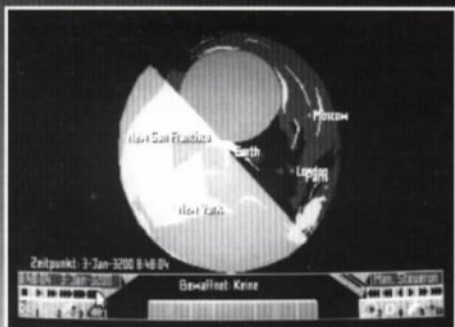
Lássuk most részletesen az egyes ikonok kezelését:

- Az F2 egyszeri megnyomása a térképet hívja elő, mellyel a naprendszerek közötti vándorlást irányíthatjuk. Ha a térképen a jobb gombot nyomvatartva mozgatjuk az egeret, elforgathatjuk a nézetet. Az alap helyzetet a C gomb megnyomásával egy újabb ikonokat tartalmazó adathalmazt. Az egyes bolygókra mutató megjelenik nevük, néhány felesleges adatuk (keringési idő, stb), valamint a rajtuk található kikötők nevei - mármint ha lakott égitestről van szó. Az F7-et meg-

nyomva a rendszer export-, és importméréseket olvashatunk, F8-at megnyomva állomásműködés, népességéről és arról, hogy a két rivális bolygó, illetve katonai szövetség közül (Federal és Imperial) melyiknek tagja, vagy esetleg független-e, annak hogy milyen technikai fejlettségi szinten áll, míg az F9-zel a pillanatnyi tartózkodási helyünk közeli térképet hívhatjuk be (erről majd később). Ha a nagytérképen vagyunk, az F7 és F8 gombokkal ki-be zoomolhatunk, az F9-zel pedig ki-be kapcsolhatjuk a segítségüket (többféle eltérő mutató segédvonalak, alapsík rácszata, a leggyakrabban használt kereskedőutakat jelző vonalak, és a YOU ARE HERE felirat).

- Ha a térkép ikonját még egyszer megnyomjuk, a pillanatnyi tartózkodási helyünk közeli térképet hívhatjuk ki - erre ugye az előző

pontban is volt lehetőségünk. Itt jelölhetjük ki a pontos célpontot, ahol le akarunk szállni. Ezt azért csak a tartózkodási helyünkön tehetjük meg, mert egyébként OUT OF RANGE feliratot kapunk. A részletes térképnél is lehet közeli-teni/távolitani a nézőpontot (F7-F8), az F9-cel a keringési pályák és a bolygónevek megjelenítését kapcsolhatjuk ki-be. Az F10-zel betárolhatunk egy



célpontot az autopilóta computerébe, ha egy bolygó a bal clickkel mutatunk. Egyébként szintén bal clickkel hozhatunk be egy égitestet a képernyő közepére, jobb click-egér segítségével pedig elforgathatjuk a térképet.

- Az F3 gombot többször megnyomva hívhatjuk elő saját adatbankunkat. A hajó adatai közül elolvashatjuk típusát, hajtóművének

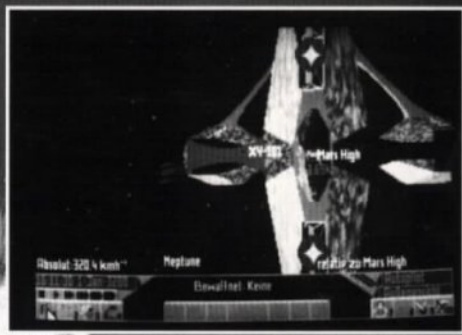
tipusát, maximális és pillanatnyi hatótávolságát, a karosszéria rongáltságát, a felszerelések listáját, az első (és ha van, a hátsó) ágyútoronyon helyet foglaló lézerek típusát (hány megawattos, pulzáló vagy beam, stb). Megtudhatjuk azt is, mennyi szabad és felhasználható rakományunk

FRONTIER ELITE 2

Tornyainak és rakétaindítóinak számát, legénységének számát, a felszerelt hajtóműve típusát, és hatótávolságát az egyes hajtóműtípusokkal.) Jelentkezhetünk a helyi rendőrségnél is, esetleges bírságaink kifizetése végett. A Bulletin Board-al a fekete fuvarra várók üzeneteit olvashatjuk el. Találhatunk itt mindent, mi szem-szájnak ingere: elveszett emberek felkutatására vállalkozhatunk, kisebb csomagok vagy csoportok szállítását vállalhatjuk el, esetleg tehetünk egy kis szívességet a hadseregnek, mely lehet szállítás, bér-

és utaskabinunk van, valamint hogy állunk anyagilag. Mэгegyszeri nyomás után saját magunkról olvashatunk, úgymint: név, Federal és Imperial rangunk, Elite beosztásunk, legális státuszunk az egyes szervezeteknél, Imperial-nyilvántartásunk, valamint kiutazásaink listája. A rakományoknál van alkalmunk újratölteni az üzemanyagtartályt, ha van Hydrogen Fuel-ünk. Végül a küldetéslistánál az állami missziók adatait (kliens neve, szállítási határidő és hely) olvashatjuk el. A telefon-ikont egy úrállomásra bedokkolva használva bekapcsolódhatunk az információs hálózatba. Kérhetünk felszállási engedélyt (Launch Request), elmehetünk a sarki butikba venni egy új hajót vagy fel-tuningolni a régijt (Shipyard), elolvashatjuk az új híreket (Bulletin Board) vagy vehetünk/eladhatunk valamit a piacon (Stockmarket).

Bővebben: a Shipyard-ban vehetünk és eladhatunk néhány felszerelési tárgyat (mármint ha van rá elég pénzünk és rakodóhelyünk); szervizelhetünk egyet (teljes vagy részleges felülvizsgálat, esetleg csak a sérült részek javítása. A program figyelmeztet, hogy évente egyszer jó, ha csináltatunk egy nagygenerálózást - a legutóbbinak a dátumát el is olvashatjuk itt). Le is cserélhetjük hajónkat egy újabbra vagy nagyobbra. Elolvashatjuk a kínálati listát (itt szerepel az új gép ára, illetve az is, hogy mennyit kóstál, ha beszámítják a mostani hajónkat. Ez az érték lehet negatív is, ilyenkor a csere után kapunk egy kis készpénzt is. Meg is nézhetjük a hajót, ilyenkor megtudjuk súlyát, rakodóterét, ágyú-



gyilkosság vagy kémkedés is. Ha egy küldetés megtetszik, annak gombjára klikkelve bővebb felvilágosítást kérhetünk róla keresztkérdések feltételével (lesz-e gond a fuvarral, hány személy szállításáról is lenne szó, miért fizet annyit, talán rejtjeget valamit előlém? Ezenkívül elkérhetjük a pénz felét előre is - az egészet nem adják, vagy vissza is léphetünk a vállalkozástól). Minél magasabb az Elite-besorolásunk, annál veszélyesebb és jövedelmezőbb küldetésekkel ciklandoznak minket. A Stockmarket-en árucikkeket adhatunk és vehetünk, akárcsak az Elite első részében - tehát a bolygó technikai fejlettségétől és gazdasági beállítottságától függően. A játékban a meggazdagodásra több lehetőségünk adódik, persze attól függően, hogy megvan-e a kellő felszerelésünk, hajónk és vérmérsékletünk. Ezek a mód-szerek a következők lehetnek:
- KERESKEDÉS: a szokásos módszerrel, egy rakodó-hellyel és védekező fegyverzettel kellően ellátott hajó kell csak a meg-gazdagodás eme mód-

jához, mely a legveszélytelenebb.
- KALÓZKODÁS: gyors hajó, egy Fuel Scoop és heves vérmérséklet kell csak eme pénz-szerzési forráshoz. Persze ne várjunk kitörő tetszésnyilvánítást a rendőrségtől.
- TAXIZÁS/HÁZHOSZSZÁLLÍTÁS: a Bulletin Board küldetéseit végrehajtva gyűjtögethetünk némi pénzmagot. Nem árt, ha van néhány extra utaskabinunk - a csomagoknak nem kell sok hely.
BÉRGYILKOSSÁG/KÉMKEDÉS: kel-lően magas beosztással a hadsereg kötelekéhez csapódhatunk néhány gyors akció erejéig. Nagyon veszélyes belevágni, mert persze az a katonai tömörülés, mely ellen éppen ténykedünk,



hamar utánunk küld egy másik bér-gyilkost (holló a hollónak mégis kivágya a szemét).
- Bányászat: Fuel Scooppal és Mining Laserrel, nyugalmasan szedgethetjük össze a kőszülő aszteroidáik tartalmát. Vásárolhatunk bányászkerékot is, melyet egy bolygó felszínére telepítve kiak-názhatjuk annak kincseit. A játék minden tekintetben felülmúlja elődjét. Hatalmas a bányarható terület, a szerző szerint három hónap folyamatos játék se lenne elég ahhoz, hogy mindenhol vehessünk egy "ITT JÁRTAM" pólot. A fel-szerelések listája is kibővült, megtalál-

ható a bányászroidáitól kezdve az ellenfél hypergrábsá-nak célállomását kielemező Hyperspace Cloud Analyserig minden, mi szem-szájnak ingere. Naponta lecserelelhetjük űrhajónkat egy vadonatújra, mellyel az első részben csak ellenfélként találkozhatunk. Hetvenfajta küldetés több száz variá-ciója bukkan fel ilyen vagy olyan formában. Ösz-szerességében egy fantasztikus jö-ték még fantasztikusabb folyta-tása a program, mely egyetlen gyűjteményből sem hiányozhat.

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 90%
	hang/zene 70%
	kezelhetőség 95%
	kihívás 100%
ÖSSZTHATÁS	
98%	
TESZTELVE: AMIGA 5000	
VERZIÓK: AMIGA, PC	

Any

A jégkorongot eddig eléggé elhanyagolták a programgyártó nagyhatalmak. A Face Off óta tudtunk még csak említésre méltó próbálkozás sem látott napvilágot. Szerencsére az Electronic Arts most szakított a hagyományokkal és elkészítette minden idők legnagyobb jégkorongjának PC-s változatát. Az átírás tökéletesen sikerült. A látvány és a hangeffektusok egyszerűen magukkal ragadnak, órákon át kergetem a korongot, mérgeződések a kimaradt helyzetek után és a játékosokkal együtt ünneplem a győzelmeket. A játékban minden benne van, ami a jégkoronghoz kell. Van bodicsék, kiállítás, buli, les, túllítés, s olykor még a bíró is hanyatt esik, ha altalálja egy erős korong. Szabálytalanság esetén a kapus, mint a szél, lerohan a pályáról, hogy helyettesítse a csatár jöjjön be. A közönség pedig úgy tombol, hogy beleremegnek a falak.

A meccs képernyőjén alul látjuk a harmadokból eltelt időt, mellette kétoldalt pedig az egyes sorok állapotát. Az éppen pályán lévő sort piros szín, a fordást pedig a fokozatosan rövidülő csik jelzi. Kiállítás esetén a csikok helyén a kiállításból hátralévő idő látszik. A program billentyűzettel, sőt egérrel is irányítható, de szerintem az eredményesebb játékhoz szükségünk lesz egy botkoromnyra. Billentyűzetten ugyanis egyszerre tíz gombot kell nyomogatnunk. A numerikus billentyűzet számával emberünket mozgathatjuk, az Insert gombbal poszszolunk, az Enterrel pedig lőni tudunk (természetesen passz és lőés közben is a számokra vagy a nyílakra kell tapadnunk, hiszen így befolyásolhatjuk a korong irányát. Védkezés közben az Inserttel választhatjuk ki, melyik játékosunkat irányítjuk. S ha ez valakinek még nem lenne elég, akkor jönnek a cserék. A négy lehetséges sorból az éppen pályán levőt az F1-F4 (háza), illetve az F5-F8 (idegenbeli mérkőzéseken) billentyűkkel választhatjuk ki. Emberelőnyben vagy hátrányban persze csak két sor áll rendelkezésünkre. Cserélni játék közben is tudunk, de érdemes vele megvárni a holtidőket. Egérrel még cifrább a vezérlés, hiszen ekkor egy zöld nyíl mutatja, merre halad, poszszol vagy lő emberkénk és nekünk azt a nyilat kell a megfelelő irányba állítanunk. Eközben az egyik tűzgomb poszszol, a másik pedig lő.

A meccsokat körülvevő menük szerintem egy kicsit boyultra sikeredtek, a lehetőségek közül csak az érdekesekek írom le. A központi irodában kezdhetünk el egy új bajnokságot (New League) vagy rájátszást (New Play-Off Series).

köszétek fel a fahérműt, hiszen a program nagy előnye, hogy nem csak gyönyörű, hanem nagyon jól játszik. Szóval nem lehet megenni.

TEMESVÁRI TIBOR

ICE HOCKEY

A bajnokság kezdetén beállíthatjuk a meccsek hosszát, a különböző szabályokat és a rájátszás meccsének számát. Ezután mindig, mikor játszani kezdünk, először be kell töltenünk a bajnokságot (Open), majd át kell mennünk a naptár menübe (Next League Game). Itt az egyes hónapok menetrendjét látjuk, s a következő meccs megkezdéséhez csak rá kell bökni a meccs napjára. A meccsek előtt először mindig egy statisztikát kapunk, mely a két csapatot hasonlítja össze. Innen mehetünk az öltözőbe, ahol a sorokat kell összeállítanunk (Home vagy Away Lines), vagy egyenesen a pályára (Play).


A sorok összeállításánál előbb ki kell választanunk a pályára lépő embereket (a pihenőket piros szín jelzi). A Roster pontban a Dress Player-rel szerelést adhatunk egy kijelölt embernek, a Scratch Player-rel pedig visszavehetjük azt. Ezután meg kell adnunk, hogy melyik játékos melyik sorba kerül. Itt találunk négy támadó, három védő és két-két emberelőnyben, illetve emberhátrányban játszó sort, ezért egy játékos több helyen is szerepelhet. A játékosok jobb megismeréséhez érdemes előbb végigböngészni a statisztikájukat. Ha ebben a listában valakire rábökünk, akkor róla egész részletes információkat kapunk.

A szünetekben vagy meccs közben az Esc hatására a sajtópályára jutunk. Itt a sorok változtatás mellett legérdekesebb, hogy visszanezhetjük az utolsó néhány jelenetet (Action Replay), sőt ezeket lemezzre is felvehetjük. A meccsek után érdemes visszatérnünk a központba. Itt a League Manager pontban a Merge And Update Team Databases parancsra a gép lejátsza a többi meccset, majd módosítja a táblázatokat és az összes statisztikát. Ezután már napra kész góllövőlistát, kapuslistát és sok mászt kapunk.

Ennyi szerintem elég, hogy mindenki kipróbálja a játékot és bele-szeressen. A többi lehetőség pedig utána úgyis egyértelmű lesz. Addig pedig



ÉRTÉKELŐ

	grafika	90%
	hang/zene	85%
	kezelhetőség	80%
	kihívás	50%

ÖSSZEHATÁS

88%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

A KASTÉLY

Kiadja az 576 KByte



A kedvenc videojátékaidból ismert repülőket, autókat most meg is építheted kicsiben! Keresd fel modellszaküzletünket, ahol mindezeket és még sok-sok mást megtalálsz (harci járművek, motorkerékpárok, hajók, stb).

Csejünk: 1117 Budapest, Mészáros Zsigmond krt. 15. Tel: 166-4792

Az alábbi rejtvény megfejtését cégünk címére, Replica Kft, 1165 Budapest, Jókai M. u. 4. sz. alá kérjük beküldeni.

A helyes megfejtők között 5 darab 1500.- Ft értékű makettet sorsolunk ki.
Beküldési határidő: 1993. december 31.



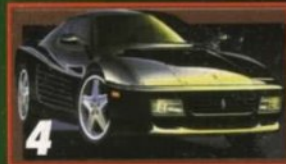
1



2



3



4

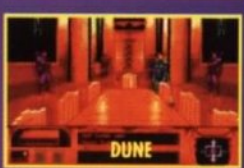
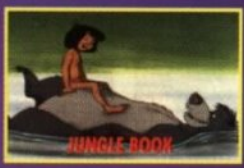
A Replica Kft. jóvoltából fantasztikus rejtvényben vehetnek részt a modellező kedvű számítógép tulajdonosok.

Kérdésünk: milyen típusú repülőgépek és sportautók láthatók a számozott képeken, és melyik számítógépes játékból lehetnek ismerősek?



CE.S.

C.E.S. NEWS



Természetesen az idén is megrendezésre került a világ legszínvonalasabb elektronikai show-ja Chicagóban, a CES. Itt minden évben olyan újdonságokat mutatnak be a cégek, melyek rendszerint forradalmasítják a videojátékok történelmét. A hatalmas területen folyó kiállítás a szórakoztató elektronika minden területét felöleli, pontosabban azokat, melyek a számítástechnikával kapcsolatosak.

Konzolok, számítógépek, szoftverek, hardverek, játékok és kiegészítők - csupa olyan cucc, melyektől elől az érdeklődők szava. Ez az a szakkiállítás, ahol a nagy cégek első ízben mutatják be feltétlenül fejlesztéseiket. Most megpróbálom néhány olyan infót leadni, melyek a SEGA-val voltak kapcsolatosak:

- Elkészült végre az első hazavihető Virtual Reality egység, amely ráadásul MEGADRIVE-hoz is kapcsolható. A VICTOR MAXX nevű "szemüveg" teljes első-belső része képernyő, a fülrésznél pedig szuper sztereo hatású hangszórók vannak. A hirdetések szívóvívány felbontású grafikát és drámai hatású hangzást ígérnek. Azt hiszem a cucc ára igen "szerény" lesz, és a hozzá való játékoknak is megkérjük majd az árát.

- Az eddigi nem igazán tökéletes MD szimulátorok után szinte felüdülés lesz a MICROPROSE repülés játéka, az F-15 II.

- Az Aladdin után a DISNEY belefogott a "Szép és a Szörnyeteg" és a "Dzsungel könyve" átkezelésébe is.

- Új amerikai örület van kitörőfélben. Tárja a "LIFESAVERS" fantázianevű kukorica, melynek papírjáról SONIC vigyorg ránk. A mindenféle gyümölcsziben kapható cucci szopogatása közben állítólag a játék is gyorsabban megy.

- A SEGA amerikai részlege új irányítót fejlesztett ki, melynek neve ACTIVATOR. A 8 szögletű földre helyezhető keret felfelé bocsátja ki infravörös sugarait, "falszerűen". Ha kézzel, lábbal vagy bármely testrészdünkkel megérintjük a sugarakat, azt az ACTIVATOR érzékeli. A különböző oldalak érintése különböző joy+gomb megnyomásoknak felel meg. A speciálisan ACTIVATOR-ra fejlesztett stuffok mellett olyan játékokhoz is jó, mint a FATAL FURY, a STREETS OF RAGE, a STREET FIGHTER 2, az ETERNAL CHAMPIONS és a BEST OF THE BEST.

- A szuper digitalizált MEGA CD játék, a LETHAL ENFORCERS dobozában a disc-en kívül még egy érdekes dolog található, egy műanyag "Magnum" pisztoly. Ez helyettesíti a joystickot.

- Amíg a GAME GEAR 2 végleges változata el nem készül, az érintettek kénytelenek lesznek beérni a HANDY GEAR nevű kiegészítővel, amely halálos formájúvá teszi a GAME GEAR-t, plusz vizillóvá! Játék a medencében, kétszeres nagyságú képernyőn, csúcs ez az érzés!

- Nem kell tovább várniuk a stratégiai játékokat kedvelő SEGA-soknak, érkezik a DUNE MEGA CD verziója! Vesztett 3D, audió zene és digi beszéd.

- Mivel a JURASSIC PARK MD változata nem volt a legjobb, a CD átiratra sokkal nagyobb gondot fordítottak. Nézzétek meg ezeket a képeket! A játékokban saját szemszögünkből látjuk a parkot, kedvünkre balyongathatunk benne...

MARTIN

MORTAL KOMBAT

Azt hiszem, hogy az országban először MARTIN papá hírtékéban volt az a bizonyos "Vörös ló" a MEGADRIVE-verzióban. Következzen tehát sokak öröme: a kezeltéképernyőn, ahol a gép színe alapra írja a szavakat, nyomjuk meg a gombokat a következő sorrendben:
A B C A B B
 A szöveg párra van és már élvezhetjük is az eredeti kévjegyzékelt

EXKLUZÍV!!!



Végez annyi várakozás után a MEGADRIVE tulajdonosok örömeire megjelent a verékedős stufek királyának, a felülmúlhatatlan SF2-nek a SEGA verziója. Ha most előlételet nélküli akarok nyilatkozni, akkor sem tudok mást mondani, mint hogy a MD verzió zsmét egy kicsivel jobban sikerült, mint az SNES. Ez a játék legjobban kidolgozott változata, összesíti a játéktérmi gép és az egybeként csúsz SNES konverzió lehetőségeit: a Champion Edition és a Turbo Edition összes jó tulajdonsága benne van! Mind a 12 karakter szerepel benne, az új mozgások is, plusz tovább fokozható sebesség.

Aki esetleg nem ismerné az alapötletet: a játékos egy harcost irányít, kinek fő célja, hogy elnyerje a "Világ Utcai Harcosa" címet. A többi nevezővel mind-mind meg kell vívnia, s legalább 2 menetet meg kell nyernie. Hat alap támadási mód van, melyek a joy gombjaival hívhatók elő.

Mivel a MD irányítóján csak 3 gomb van, az ütések és rugások között a START-tal válthatunk. Háromféle - gyenge, közepes, erős - ütésünk van, és START-tal váltva ugyanezek a rugások is. Mivel így a profi játékosoknak nehéz megszokni az irányítást, érdemes beszerezni egy 6 gombos SEGA joy-t.

Az SF2SCE az első 24 megás kártya a MD-ra. Az első konverzió csak (!) 16 megásra sikeredett, s a CAPCOM-os srácok elhatározták, hogy tovább bővítik a programot. A végeredmény magáért beszél... Mint mondtam, a MD verzió egyesíti a játéktérmi gépet és az SNES változatot, s még plusz dolgok is vannak benne:

- Ott van mindjárt az intro, amely csak a MD átiratban szerepel.
- A kezdőképernyőn olyan sebességre lehet tenni a játékot, ami szintén egyedülálló.
- Az OPTION állítás mondjuk nem új, de azért benne van.
- Indulásnál elődönthetjük, hogy egyedül vagy ketten akarunk-e játszani, és ott van az extra csoportos verékedési lehetőség is!
- Ha azt a csoportos témát választjuk, játszhatunk sima

"ki üt ki többet" meccs-csereket vagy több karakteres körmérkőzést is.

- A körmérkőzésnél elődönthetjük, hogy mennyi karaktert akarunk szerepeltetni.

- Megadhatjuk, hogy mekkora legyen a támadási erősség és milyen legyen a háttér.

- Szuper lehetőség, hogy ki/bekapcsolhatjuk a speciális fenegyerekeket.

A verseny egyik legutlagosabb kinézetű fenegyereke Ryu. Stílusa a shotokan karate. Három speciális mozgása van: **Cyclone Punch** (le, előre-le, előre+ütés), **Dragon**

Punch (előre, le, előre-le+ütés), **Hurricane Kick** (le, hátra-le, hátra+ rugás).

Ken nagyon hasonlít Ryu-hoz. Ugyanazok a speckó mozgásai vannak.

Chun-Li apja halálát akarja megboszulni M. Bison-on. **Fireball** (hátra, hátra-le, le, előre-le, előre+ütés), **Foot Kick** (rugas gyorsan nyomkodva), **Bird Kick** (le, fel+rugas).

E Honda a sumo bajnoka. **Hand Slap** (ütés gyorsan nyakodva), **Sumo Torpedo** (hátra, előre+ütés), **Sumo Press** (le, fel+rugas).

Guile amerika

Cannon, Cannonball Spin, Thunderstorm (ütés gyorsan nyomkodva).

Dhalsim a yoga mestere. **Yoga Fire** (le, előre-le, előre+ütés), **Yoga Flame** (hátra, hátra-le, le, előre-le, előre+ütés), **Yoga Teleport** (előre, le, előre-le+ütés) vagy (hátra, le, hátra-le+ütés).

Zangief a legerősebb orosz. **Super Lariat** (3 rugás gomb), **Lariat** (3 ütés gomb), **Screw Pile-Driver** (360 fokos joykörös+ütés).

Balrog az amerikai gettiák gyermeke. **Straight Punch** (hátra, előre+ütés), **Dashing Uppercut** (hátra, előre+rugas), **Turning Punch** (3 ütés gomb).

Vega egy spanyol matador volt. **Crystal Flash** (hátra, előre+ütés), **Barcelona Attack** (le, fel+ütés/rugas), **Izna Drop** (le, fel+rugas+ütés az ellenfélhez közel).

Sagat Ryu fő ellensége. **Tiger Uppercut** (le, le-előre, előre+ütés), **Tiger Knee** (lantról-fel, az óra járásával ellentétes irányba+rugas), **Tiger Shot** (le, előre-le, előre+ütés vagy rugás).

M. Bison egy sátáni eróket használó harcos. **Psycho Crusher** (hátra, előre+ütés), **Knee Jerk** (hátra, előre+rugas), **Flying Head Press** (le, fel+rugas).

MARTIN



SEGA

SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION

STREET FIGHTER II

Aladdin

SEGA

Abban a pillanatban, amikor megláttam az ALADDIN című játék MEGADRIE változatát eldöntöttem, hogy mindenképpen 2 oldalt szentelek neki a SEGA rovatban. Ennek az az oka, hogy ennyire csodálatos játék még nem született videójátékkal!!! Elbűjíhat az SNES a 256 színével meg a 3D-s mozgásával, de a KONAMI-nál meg a CAPCOM-nál is elgondolkozhatnak - az ALADDIN-nal a DISNEY bebizonyította, hogy a MEGADRIE-on ő az abszolút király!

A rajzfilm éppen a cikk készültének napjaiban került az amerikai mozikba és mindent elsőprő sikert aratott - a "Kis hableány" és a "Szép és a szörnyeteg" állítólag sehol sincs az ALADDIN-hoz képest. Én még sajnos csak az MTV-s hirdetések látottam, de már alig várom a rajzfilmet - főleg, hogy a Dzsinn hangja Robin Williams - kíváncsi vagyok a magyar szinkronhangra!

Mint mondtam a DISNEY-SEGA-VIRGIN co-oprodukcióban készült játékhoz hasonló még nem láthattunk konzolon: eget-földet megmozgattak a cégek, hogy ilyenre összehozzák az ALADDINT-1, összesen 45 ember dolgozott a játékban. A DISNEY animátorai készítették a sprite-ok mozgását, mégpedig olyan rajzfilmes technológiával, melyet még konzol programnál nem használtak. A VIRGIN programozói irták a tökéletes algoritmusokat, ők keltették életre a tüéles grafikát, melynek eredménye masszív 16 mega grafika és muzika.

Ezer ok van, amiért az ALADDIN a nyerő, de közülük talán a legfontosabb a karakterek grafikája. Minden szereplő ugyanúgy mozog, 100%-osan átkonvertálva,

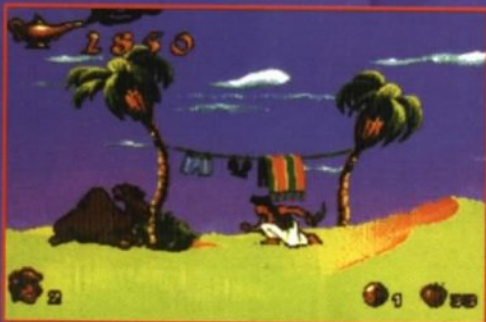
mint a rajzfilmen - az összes humoros mozgást kiélvezhetjük! Feltűnik Aladdin, Jasmine hercegnő, a Dzsinn, Abu a majom, Jafar a bolond varázsló, Iago sőt még a repülőszőnyeg is. Összesen 11 pályát tartalmaz a játék és 3 bonus futamot.

Aladdint irányítjuk, kinek feladata, hogy megszerezze és megtartsa a Csodalámpát, amit a gonosz Jafar szeretne magáénak tudni. Az ólnok semmitől sem riad vissza, hogy célját elérje, még attól sem, hogy elrabolja Jasmine hercegnőt, Aladdin kedvesét! Hősünk kardot ragad a közelharchoz, almákat a dobálózóhoz, és kezdetét veszi a MEGADRIE történelem legszebb játéka. A film összes főbb helyszínén végig kell mennünk: Agrabah városán, a sivatagon, a kincsesbarlangon egy kalandos szőnyeglovaglásán, bekerülünk a Csodalámpába és a végén meg kell küzdeni Jaffarral is.

Ez az a játék, amely a megszállott MEGADRIE-osok minden igényét kielégíti: gyors, maximálisan változatos és izgalmas játékmenet, rajzfilm minőségű grafika, csodálatos zene jellemzik. Az első szint már kapásból telitalálat, hiszen nemcsak egy irányba kell haladni, hanem mindentelre ugrálva, mászva, rudakon lecsúszva. Közben kardozhatunk

az örökkel, almával dobálhatjuk őket, s persze gyűjtögethetjük a bonus cuccokat. Ha éppen nincs mire felugrani, köteleken tudunk felkapaszkodni, vízszintes gerendákon átmászni, s mindezt gyönyörű animációval. Az ablakokból edényeket dobálnak ki az asszonyágok és vannak parázsanyagok is, melyeket ajánlatos szintén elkerülni.

Az ellenfelek legtöbbször Jafar emberei. Az alacsony pufi és cérnavékony magas formák halálos arckokat vágnak, miközben küzdünk velük. A vállas nagydarabok például vadul intogatnak, hogy menjünk már közelebb, aztán visitva fogja a lábát, amikor parázsra lép, a kövér meg kikerekedett szemmel nézi lecsúszó bugyogóját. A hosszúkás késdobáló faorccal zsonglorkodik, valaki egy szalmakosorból nyúlkál felénk, a lecsapott madár tollát veszve zuhan le, Abu egy ór hasán ugrál a háttérben - egyszerűen hihetetlen, hogy mennyi plusz animációja van a szereplőknek. Aladdin egy csomó különböző vágást tud minden irányban





(joy+gomb kombinációk) és almákat is dobálhat, melyeket folyamatosan gyűjteni kell. Természetesen minden helyzetben lehet harcolni, mászás és kapaszkodás közben is.

A bonus cuccok között legfontosabbak a piros kövek, melyekért a nagyriák megjelenő halálos fazon árúsnál

vehetünk életet vagy folytatási lehetőséget. A Dzsinn emblémáért a pályák végén szerencsejátékba jutunk, ahol drágakövet vagy életet nyerhetünk. A kék szívek növelik energiánkat. A fekete lámpát ha megérintjük felrobbanva végez a közelben álló ellenfelekkel. Mindig gyalogoljunk át a kék korszokon, mert ha elvesztünk egy életet, onnan folytatjuk tovább a játékot. Fontos még a Abu-fej embléma is, ha ezt megtaláljuk, a szint végén Abu-val egy bonus játékba kerülünk, ahol egy csomó követ és esetleg életet is kaphatunk. Itt először el kell kerülni a lehulló edényeket, aztán meg kell vinni az örökkel, ami majom létünkre nem könnyű feladat.

Az első pálya Agrabah, ahol a város útvesztőit végigjárva kell meglegelni a kijáratot. Ez a szint nem túl nehéz, itt begyakorolhatjuk az irányítást, a küzdelmet és egy halom extrát összeszedhetünk. Nagyon nagy szabadságot élvezünk a mozgás terén, de szerencsére elég egyértelmű, hogy merre kell éppen továbbhaladni.

Mindig van időnk körülnézni, de az ellenfelek azért olyan trükkösen vannak elhelyezve, hogy jócskán megnehezítik helyzetünket.

Később még mindig a városban leszünk, de sokkal komplikáltabb helyzetben. Varázsfuvalókat kell találni, melyek előhozzák a varázsköteleket. Ezek segítségével tudunk magas, egyébként elérhetetlen helyekre feljutni.

A sivatagban el kell jutni a romvárosba, s ott két skarabeuszt megkeresni. A kövek között egy csomó rejtett cucc van, néha a pálmafákat kell használni elrugaszkodónak. Figyelni kell a pontos ugrásokra, mert a romok hasadékaiban hegyes tüskék vannak és az sem mindegy, miként szedjük fel az a bizonyos skarabeuszt.

A csodák barlangjában el kell szedni egy csomó követ a szobroktól, lesz kömlás, egy tucat denver, de mielőtt kijutnánk, még egy kemény szellem-ellenfél is vár ránk.

A szultán börtöne sokban hasonlít az első szinthez, de itt sokkal nehezebb eljutni a kijáratához. Robbanó csontvázak



és mozgó kövek nehezítik utunkat, ha leesünk valamelyikről, mászhatunk fel újra. Néha ingaszerűen mozgó láncok között kell elmenni, melyek igazi grafikai bravúrnak számítanak.

Nem akarom az összes pályát megmutatni, legyen meglepetés. Részünk lesz még varázsszőnyeg-rodeóban, és egy teljesen elképzelhetetlen kalandban is, amely a lámpa belsejében vár ránk, de ne aggódjunk, hiszen a Dzsinn mindig ott van a közelünkben.

Nem akarom tovább dicsérni a játékot, de remélem, hogy a képek alapján sokak verszemet kapnak. Tényleg láttam már egy pár MEGADRIVE játékot, de az ALADDIN a legszebb közöttük. A SUPER NINTENDO tulajdonosok ezúttal nyugodtan bevallhatják, hogy gépük alulmaradt - ezt főleg azért állítom, mert volt szerencsém az SNES verziót is tesztelni. Itt bizonyosodik be, hogy nem számít, 256 vagy 64 szint tud-e egy gép, az igényes kidolgozás a lényeg. Az ALADDIN az játék, amit korra-nemre-érdeklődésre való tekintet nélkül minden MEGADRIVE tulajdonosnak meg kell vennie. Annyit kell még tudni a játékról, hogy egyelőre csak amerikai változatban létezik, akinek tehát európai gépe van, az kénytelen konvertert használni. Erre a problémára az 576 KBYTE SHOP-ban pillanatok alatt találnak megoldást.

MARTIN





Aki ismeri a Lotus című szuper MEGADRIVE játékot, annak ismerősek fog tűnni a DOMARK F1-je. A két program első pillantásra nagyon sokban hasonlít egymáshoz, de van egy lényeges eltérés: az F1-ben nem sportkocsival, hanem Forma 1-es gépekkel lehet száguldani. Emiatt vagy másért, de ki kell jelentenem, hogy az F1 sokkal gyorsabb mint a Lotus, sőt, a leggyorsabb eddigi autóversenyes MEGADRIVE játék. Mivel a stuff hivatalos Grand Prix licence, találkozni fogunk a híres pilóták neveivel és a legjobb pályákat is kipróbálhatjuk.

Külsőleg az F1 az elterjedt "szimulátoros" nézetet mutatja - mintha bent ülnénk a kocsiban. A különböző pályák nem sokban térnek el egymástól, talán azért, mert csak néhány tereptárgy váltja egymást - pár oszlop, tábla, esetleg lelátó. Ami eltérő, a háttérgrafika, de ez sem mindig jellemző az adott országra. Ne értsek félre, ezeket nem negatív jelzőként említem: ha túl lenne zsúfolva az út széle, eltűnne a szuper sebesség. Létezik még egy a sebességet tovább fokozó opció is, melynél jóval kevesebbet látunk a kocsiból, többet az útból - ez a lehetőség a megszállott versenyzők számára ideális. Az egyedüli nem feltétlenül szükséges "csicsa", hogy ütközéskor a kocsit baloldali módon repül fel a levegőbe. Mondjuk egy ilyen realitásokra törekvő anyagnál lehetett volna egyszerűbb animációt is alkalmazni.

A GP licence miatt az összes jelenlegi menő versenyző szerepel, kivéve Ayrton Senna-t. Ő valami nézeteltérésbe keveredett a SEGA-val, így

kimaradt. A híres pályák viszont mind ott vannak: Braziliában, San Marinóban, Spanyolországban, Monacóban, Kanadában, Franciaországban, Angliában, Németországban, Belgiumban, Olaszországban, Portugáliában, Japánban, Ausztráliában próbálhatjuk ki 200 km/h feletti száguldás okozta élvezeteket. Fuji a legkönnyebb pálya, itt gyakorolhatjuk be az irányítást. Interlagos valamivel nehezebb, itt már

muszaj fékezni, Monaco pedig az igazán rémálom, ahol csak profi irányítással-sebességmegválasztással lehetünk sikeresek.

Mint minden rendes Forma 1 játékban, itt is van lehetőség az autó szerelgetésére, kerékcserére, a szélterelő szárnyak pepce állítgatására. Választhatunk automata és manuális váltó között, majdnem annyira időt lehet a depóban elbogarászni, mint kint a pályán. A gép mindenféle időt és rekordot szó-mal,

tehát a lecke fel van adva. Szintén a LOTUS-hoz hasonlít a 2 játékos üzemmód, ahol osztott képernyőn versenyezhetünk. Mivel a kocsit jóval nagyobb, mint a Lotus-ban, itt jóval nehezebb átlátni a helyzetet.

A grafika teljesen átlagos, a vektor és sprite-ok keveréke. Mivel szinte alig van valami a képen, a



FORMULA ONE

száguldás elképesztő mértékű - mint mondtam, az F1 a leggyorsabb eddig készült MEGADRIVE autós játék. Rajongóknak mindanének felelt!

MARTIN



MEGA-CD



MCD II-t, egy rövidebb áttekintést szeretnék adni a géphez kapható játékokról.

ECCO THE DOLPHIN. A kártyán is létező játék átírata. Több a pálya, jobb a grafika és egy szuper új hang-zene rendszer is helyet kapott.

INXS MAKE MY VIDEO. Hatalmas mennyiségű digitalizált klip-anyag áll rendelkezésünkre, hogy saját izlésünknek megfelelő videó-klípeket rendezzünk/tervezzünk/szerkesszünk az INXS együttes részére. CD minőségű zene, full motion digi...

BATMAN RETURNS.

két előző cartridge stuff átvázlata.

Máskálós és vezetés részekből áll, melyek közül az utóbbi eszméletlenül szép.

TIME GAL. Tipikus lézercd-s ez rajzfilm játék. Csak annyi a feladatunk, hogy a megfelelő pillanatban jó irányba nyomjuk a joy-t, s a sztori már megy is tovább.

THUNDERHAWK. Az egyik legtükéletesebb MCD játék. A CORE DESIGN programozói egy olyan helikopter szimulátort készítettek, amely bemutatja a gép valódi tudását. Ugyanolyan Mode 7-tel dolgozó 3D grafikája van, amelyet a Super Nintendo használ.

SWITCH. Jelenleg csak japán verzióban megszerzhető játék. Egy srácról szól, aki csapatába esik egy bizarr világban, ahol minél több kapcsolót kell működtetnie. A játék saha nem látott effektet

Egy régebbi számunkban már írtunk a MEGADRIVE-hoz kapcsolható CD ROM gépről, a MEGA CD-ről. Most, hogy már kiadták a gép új formájú változatát, a

produkciót, és teljesen vad stílusú.

FINAL FIGHT. A jól ismert verekedős stuff CD verziója. A zenén és a pár új pályán kívül semmi különöset nem tartalmaz, de valahogy mégis ez a legjobb vál-



ja. Fazon 360 fokos forgatásokat és más trükköket alkalmaz.

WILLY BEAMISH. Lucasfilm kalandjáték kedves grafikával, logikai feladatokkal.

BLACKHOLE ASSAULT. Robotok főszerelésével készült SF2 típusú játék. Nagyon sokféle mozgás és támadás áll rendelkezésünkre, állati japcsi zenével aláfestve.

WONDERDOG. A létező összes féle kutya faj szerepel ebben a Sonic-forma máskálós játékban. Gonosz pit-bullaktól kell megmenteni a világot.

KEIO FLYING SQUADRON.

Vaszett japán stílusú lövöldözős játék. A főhős egy aranyos kislány, aki egy sárkánybőbit lovagol meg. Horizontális scroll, rajzfilm-szerű átvezető képek, Manga stílus és egy tuat pálya.

SONIC CD. Egy minden eddiginél dugósebb Sonic kaland. Kicsit ismerős, kicsit új, szuper grafikájú játék, megszámlálhatatlan pályával és mérhetetlen mennyiségű grafikával.

SLIPHEED. Az évszázad lövöldözős játéka. Főszerplő egy apró űrhajó, mellyel vektorgrafikás



SEGA

RED HOT ACTION

NOW ON

MEGA CD



tozat. Természetesen adott a 2 játékos üzemmód.

SHERLOCK HOLMES. Interaktív mozi-játék.

Digitalizált jelenetek, párbeszédok és sok-sok nyomozás.
WOLF CHILD. Színtelen CORE DESIGN játék. Nagyon eredeti verekedős máskálós stuff, gyönyörű zenével és 9 hosszú pályával, nagyon szép, közel rajzolt hátterekkel.

JAGUAR XJ 220. Az első autóversenyes MCD anyag. Természetesen ez is CORE DESIGN produkció. Nagyon szép az útmenti tereplárgyak mozgatósa, nagyítósa, kicsinyítése, akárcsak a Bat Man-ben.

SEWER SHARK. Full-motion alapú digitalizált játék, melyben csatornában repkedve kell bizarr állatokat halomra lőni. Élő szereplők és csodálatos digi-beszéd részletek vannak benne.

ROAD AVENGER. Ugyanolyan interaktív rajzfilm játék, mint a Time Gal. Egy autóban ülve kell végigjuttatni a történeten.

AFTERBURNER 3. A híres lövöldözős játéktérmi játék konverzió-

környezetben tudunk repkedni, dög nagy hajók árnyékában, épületek között. Szupergyors 3D-s vektorgrafika.

REBEL ASSAULT. Elképzelhetetlen grafikájú 3 dimenziós játék, amely a "Csillagok Háborúja" sorozat összegyűréséből készült.

LETHAL ENFORCERS. Teljes digitalizált grafikával készült Operation Wolf típusú játék, melyben a képernyőn feltűnő alakokra lövöldözünk.



MR NUTZ



Kicsit ne-
héz helyzetben
váltam ebben a hónap-
ban, mert egy halom jobb-
nál jobb SNES anyag
került a kezembe, s a
rovat szükségére miatt
nem tudtam, melyiket
vegyem nagyító alá. Ott
volt a JURASSIC PARK,
melyet a neva miatt nem
kell bemutatni; a KONAMI
western stúdiója a SUNSET
RIDERS; a Strider utánpótlás,
de mégis csúsz RUN-SABER

és még egy halom japán játék. Aztán arra gondoltam,
hogy igazi "cuki" maszkalós játékról már olyan régen
irtunk - bemutatot tehát az OCEAN legújabb ugráló-
maszkalós ügyességi munkáját, a MR NUTZ-ot.

Aki minimálisan járatos az angol nyelvben, az a cimbéli
"nuts/mogyoró" szó elferdítéséből ráigén egy mokusra
asszociál, mégpedig helyesen - a fészereplő ugyanis egy
baromi aranyos kis állat. Nem túlzok, a grafika olyan,
hogy a CAPCOM-nál popsíra fognak ülni tőle, a DISNEY-
nél meg megtanulnak animálni (na jó, lehet, hogy ez
egy kicsit erős volt). A MR NUTZ az egyik legszebb eddigi
SNES stuff, szuper animációval és design-nal... Az
egyetlen probléma csak az, hogy nem több, mint egy
szimpla maszkalós csoda, és ha nagyon őszinte akarok

lenni, azt is el kell árulnom, hogy nem a
legeredetibb a stílusa. De semmi gond, ha
a francia fiúk így folytatják, japán elveszt-
heti egyeduralmát! Azért dicsérem
egyébként a játékot halálra, mert
végre készült egy olyan grafika,
amely a MEGADRIVE-os anyaga-
okra hasonlít: szépen egybe-
mosott színek, nem pedig az
az idegesítő darabosság. Így
végre látszik, hogy mit jelent
a 256 szín... Ennek ellenére
még mindig a MEGADRIVE
vezet!

A játék egy scrollozó
térképpel indul, amit mintha
már láttam volna a
Ghouls'n'Ghosts-ban, de ne
legyünk rosszmájúak, biztos csak
véletlen. Innen aztán egy
Sonic-Mario keverékű
akcióba cseppenünk -
ebből is egy kicsi, abból
is egy kicsi, így születik
a MEGADRIVE-SUPER
NINTENDO barátság,
hehehe. Az ellen-
felekkel a
szokásos
fejraugrós
módszer-
rel végez-
hetünk, köz-
ben meg mogyo-
ráro hegyeket kell összegyűjteni. Ott
vannak aztán a szokásos maszkalós
okasságok is - átugrandó tüskék,
felvehető pénzérmék, mozgó

össze-vissza ugrálás, közben lobog a hatalmas farka -
úgy vettem észre, hogy a barátainkat és a kisebb
gyerekeket tökéletesen meg lehet hódítani vele. Amikor
a kicsi elfárad, azaz elfogy az energia, tők aranyos
jelenet játszódik le - a mokus letakarja magát a farkával
és elszundzik.

Kezdetkor egy erdőben megyünk, később hatalmas
kopasz fatörzsek között, de van éjszakai pálya és föld-
alatti barlangos rész is. Változatos tereptípusokkal és
ellenfelekkel találkozhatunk, az utóbbiak szintén inkább
a szimpatikus külsejű fajtából kerülnek ki. Vannak pufi



hűsévő növények, s ha meggondoljuk, a mókuk "hűs-
ból vannak", dagi darazsak, bohórcarú kukacok,
madarak - a szörnyszülöttek és mutánsok ezáltal
elmaradtak. A zene mondjuk nem a legjobb, de vegyük
figyelembe, hogy egy alapjában véve kezdő pro-
gramozó gárdáról van szó, kiket az OCEAN nemrég
karolt fel. A MARIO sorozatot persze nem vari meg a
MR. NUTZ, de kedves külalakja miatt talán ő is sikeres
lesz.

padlók, föllenségek a szintek végén;
aztán az extrák - lövés lehetőség, 20
másodperces védőpajzs meg egy csomó
más bonus.

A leg több hasonló játékkal az a gond,
hogy vagy túl könnyű, vagy túl nehéz. A
MR NUTZ-ban még ez is elég jól van utalál-
va: az eleje, a "beletanulós" rész gyenge, a
vége felé pedig kellő-
képpen benehezedik. Az
átmenet mondjuk hiány-
zik, de hát tökéletes
játék nem létezik.
Azoknak, kiknek fiatal-
abb játékos van a kör-
nyezetében melegen ajánl-
ható a program, hiszen a kicsik
is el tudnak boldogulni vele, az első
nagyon könnyű pálya sikerélményt
nyújt nekik.

Ami még nagyon szuper, az MR
NUTZ irányítása. Igazi élvezet azzal
a fazon kis mokuszal az

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



A mozikban kezdődött "Dino" örület természetesen begyűrűzött a konzoljarcra is. Elsősr készült el a MEGADRIVE verzió, amely ugyan nem lett rossz, de valahogy mégsem tökéletes, s ezt követte a GAMEBOY átirat. Azt hiszem, aki kipróbálja ezt a kártyát egyetlen válam, hogy az OCEAN programozói a végsőkig kihasználják a GB által nyújtott lehetőségeket. Külön szerecsse, hogy a GAMEBOY-os JURASSIC PARK nem a MD-hoz hasonló horizontálisan scrollozó formában készült, hanem az SNES-sel megegyező "madártávlatos" 3D-ben (ezúttal a NINTENDO nagyobb fog aratni).



A főszereplő egy Indiana Jones kinézetű férfi, Dr Alan Grant, aki van olyan boland, hogy szembe száll a parkot elszónló dögökkel. Feladatunk, hogy a hatalmas társágot teljesen bebaranpolva tojásokat gyűjtögsünk (a bajokat megelőzendő), közben megküzdjünk a dinákkal és ajtókat nyissunk ki.

Miközben felfedezzük a park és az épületek útvesztőit őslények haradói törnek életünkre, minden mérethez, formában (színbz csak azért nem, mert a GB-nak elég korlátozottak a lehetőségei). Néhány fa és bokor mögött rejtett járatokra is bukkanhatunk, melyek még tovább növelik az amúgy sem kicsi bejárható területet.

A térségben egy csomó meglepetés doboz van szétszórva, melyek energiát, fegyvereket, kulcsot vagy számítási rejtenek. A fegyverek elég széles skálájával találkozhatunk, egyik gyengébb, másik erősebb. A számíterek kulcsfontosságúak, hiszen akkora a

pólya, hogy csak ezek segítségével tudjuk követni hol is járunk. Megfelelő kártyák felvételével ajtókat lehet kinyitni, ehhez is a számítert használjuk. Bejuthatunk bonus szintekre is, de ezek eléggé kiábrándítóak.

A grafika csodálatos. A háttérak a végtelenségig változatosak, a háznkban is és a nyílt terepen is. A főszereplő animációja tökéletes - ahogy járkal a vállára vetett bazookával - sok NES játékgigura mozgásra elbújhat mellette. Persze a legjobbak a dinók, elsősorban a Tyrannosaurus Rex. Ez a kis állat szerényen csak a legnagyobb eddig rajzolt GAMEBOY sprite. Az igaz meglepetést az állóképek okozták nekem, hiszen a sztori előrehaladtával elképesztő árvezető rajzokat láthatunk - lehetetlen mit tud ez a kis GB!

Az biztos, hogy nem sok játék veri meg grafikában a JP-t, de a játékmenet terén még mindig picit kívánomvalét hogy maga után a stuff. Egy idő után kicsit unalmasak válnak a mászkálás, nehez rájanni mi a következő feladat. Azt hiszem, kisebb bejárható területet kellett volna tervezni és inkább több pályát. Mondjuk ez csak azoknak probléma, akik a pergő játéktípust kedvelik.

JURASSIC PARK



dat. Azt hiszem, kisebb bejárható területet kellett volna tervezni és inkább több pályát. Mondjuk ez csak azoknak probléma, akik a pergő játéktípust kedvelik.

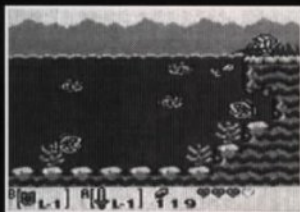


G A M E B O Y

ZELDA IV

A komoly japán stílusú RPG-knek igazán nincs baja, ellekintve talán attól, hogy aki még nem játszott közülük tartósn egyel sem, az tök érteletlenül áll a téma előtt. Ezt figyelembe véve készíteték el a NINTENDO programozói a ZELDA című NES-en már rége óta sikeres játék SNES változatát, most pedig a GB átiratot is. Aki látta már az SNES verziót az tudja mire számíthat, aki viszont nem, annak megpróbálom pár szóban bemutatni azt a játékot, amely tökéletesen kiagyalt stílusával bekerülhet a NINTENDO-történelembe.

A forma tehát akcióra épülő RPG, ami azt jelenti, hogy az RPG-re jellemző unalmas és lassító elemek tökéletesen ki vannak fejejtve. Helyettük több a küzdelem, némi varázslat is helyet kapott, de természetesen ott vannak az elmaradhatatlan párbeszédék és a logikai feladatok is. Mindezek egy



nagyon könnyen megszerethető játékot eredményeznek, szerintem a ZELDA IV-el mindenki szívesen játszik, aki az igényesebb anyagok felé hajlik.

A sztori az előző ZELDA kaland végénél kezdődik azután, hogy Link legyőzte Ganon varázslót. Hősünk elhagyja Hyrule földjét és ismeretlen vizeken hajózik. Szörnyű vihar kerekedik, melynek ronda hajótörés és "Tó-hősajulás" a vége. Link Kolohint szigetén ébred, egy barátságos kislány házában, aki elmondja, hogy a szigetről nincs menekvés. Addig legalábbis nem, amíg ki nem szabadul a híres Szél-Hal...

Ahogy belemérlünk a hatalmas sziget felfedezésébe egy szuper történet kezd összeállni szemünk előtt. Minden feladat



megoldása után egyre teljesebb lesz a mese, s mi egyre kevésbé érezzük, hogy GAMEBOY van a kezünkben. A vad kardozás mellett fontos a különböző tárgyak gyűjtögetése is, és megfelelő helyen használata. Varázslat, ismerkedés, felfedezés - a ZELDA IV a jelenleg létező legigényesebb GB játék!



Aki nagyon belekesedett, hogy végrehalára rátérnek a valódi leírásra, annak legmélyebb sajnálatomra bánatot kell okoznom, ugyanis most szeretnék ismertetni néhányat a bárdek dalai közül:

-**Sir Robin's tune:** 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren.

-**Safety song:** 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren, minden körben.

-**Sanctuary score:** 1-gyel csökkenti az AC-t.

-**Bringaround ballad:** mint a SAFETY SONG.

-**Rhyme of duetime:** a csatasorban az első 4 karakter nagyobbát sebez a fegyverével.

Sajnos azoknak, akik bárdot alkalmaznak a csapatukban, nem tudok többet segíteni, mivel én 2 harcost, egy lovagot, egy tolvajt és három varázslót szoktam foglalkoztatni kalandozásaim alkalmával, ezeket a dalokat is csak a leírás kedvéért néztem meg. Mivel már nagyon közel van teendők leírásának helye, most már úgy gondolom, hogy éppen itt az ideje annak, hogy ismertessem a játékban fellelhető főbb menüket.

CSATA-MENÜ:

Attack foes: támadás a karakter kezében lévő fegyverrel.

Defend: védekezés.

Party attack: harc a csapaton belül, akkor ajánlott, ha valamely csapattag megőrül, és nincs meg a megfelelő varázslatunk a gyógyítására.

Use an item: egy bizonyos tárgy használata (így lehet dardát, baltát, bumerángot, stb. dobni, ijjal löni, bárdot itatni).

Hide in shadows: a tolvaj elbújik az árnyékban, később onnan támadja az ellenséget (fails - nem sikerült elbújnia, succeeds - sikerült rejteket találnia).

Bard song: bárduk elénekel egy dalt (előbb ki kell választani a számok segédelmével az eléneklendő nótát, vagy az 'S' billentyűvel lehet megszüntetni a folya-

matban lévő énekek folytatását, esetleg a visszanyílal lehet újra a Csata-Menübe kerülni).

Cast a spell: mágusaink állnak neki némi varázslatokat elpuffogatni (ezek néha nem sikerülnek, ilyenkor az alábbi üzenetek közül kerül ki a gép válasza: "XY repelled the attack", "XY cast a spell, but it fizzled", "XY cast a spell, but it had no effect").

REVIEW BOARD:

Advancement: ha megvan a megfelelő mennyiségű XP, akkor a vénség fejleszti az adott karaktert, ha nincs meg, akkor kiírja, hogy még mennyi hiányzik.

Spell acquiring: a mágusok új varázslatokat tanulhatnak, némi anyagi ellenszolgáltatás fejében.

Class change: a varázslók válhatnak osztályt. Amikor CHRONOMANCER-ré válik egyik varázslánk, akkor a feltett kérdésre nemmel felelünk, egyébként elveszik az addig nagy kinkeserével összegyűjtött varázslatkészletünk!!!

Talk to the elder: a vénség elgogyogja az éppen aktuális küldetést.

Exit guild: vissza a játékterre.

HEALER:

Heal a character: egy számmal megadott karakter gyógyítása.

Pool thy gold: amikor a csapattagoknak kevés a pénzük, akkor ezzel lehet egy karakternél összegyűjteni, így egyszerűbb lesz a fizetési procedúra is.

Exit temple: irány a kijárat.

Na pár sor múlva már kezdődik is a játék, de előbb még ismertetném a főbb helyek koordinátáit:

DEEPLY HIDDEN (ARBORIA): 7south, 9west

COLD PEAK (GELIDIA): 7north, 15west

MUD-LADE WATERS (LUCENIA): 11south, 3east

OLD DWARF MINE (KINESTIA): 9south, 13west

SHADOW ROCK (TENEBROSIA): 4south, 4east

WALE OF LOST WARRIORS (BERLIN):

2south, 5west

Tarján szobra: 2north, 8east

Temple of Mad God: 2north, 10east

Review board: 4north, 14east

Healer: 5north, 14west

ka csapat is. (Maximális XP, amit itt összeszedtem 57600 volt, természetesen egy csatában. A dolog megoldása az, hogy nem mé-



szaroljuk le azonnal a KILLER NEFAST-okat, hanem hagyjuk, hogy segítséget hívjanak.) Azon a helyen, ahol a legjobb barátunk bejelent,

hogy meg akar ölni minket, gépeljük be a következő szintkódot, ami egyben válasz a kérdésre is: SWORD. Miután fellelelő portáltunk, essünk neki az ellenségnek és addig csépeljük őket, amíg legalább a GENERAL KEY-t oda nem adja valamelyik hullá. Most már fellelelő is lehet teleportálni, így egy PHDO-val kacognunk az öreghez tuningoltatni, s miután visszatértünk, nyírjuk ki BRIL-HASTI AP TARJ-ot. Ennek utána nincs más hátra, mint az, hogy a DEEPLY HIDDEN-ből ARBO-val átjussunk útnak következő állomásra.

ARBORIA: Miután baráti hangulatú megbeszélésünket lefolytattuk öféségével, spurizunk el az öreg halászhoz, aki pár arany ellenében megtanít minket a vizalatti légzésre (GILL), minek egyenes következménye az, hogy lerohanunk a tó fenekére, ahol egy üres üvegbe (CANTEEN#0) töltünk egy keveset az élet vízből (WATER OF LIFE) (A forrás az UNDERWATER CASTLE-ben van). A city környékén a Herbáriások szedhetnek makkot (ACORN), a többiek pedig vessenek magukra, mert nem jutnak tovább a játékban. Miután Valerian tornyának (VALERIAN'S TOWER) harmadik emeletén a repedésbe vetett makkot meglocsoljuk az élet vízzel, nagy boldogan átkocoghatunk az újonnan létesült ajtón; s felszedhetjük a

2. rész

BARD'S TALE 3

W A N T E D

környéken lebzselő ajdárdat is (NIGHTS-PEAR), aminek a FESTERING PIT-ben áldogelő TSLOTHA ellen vesszük hasznát, akitől elhunytá után elvehetjük a fejét és a szívét, minek láttán a vén uralkodó beenged minket a szent ligetébe (SACRED GROVE), ahol egy ajtó megett megbúvó tálba kell tenni a randonevű manus fejét, s ráolcsolni pár cseppet az élet vízből, mire megnyílik az út a labirintusba, ahol megtaláljuk VALORIAN ijút és az ARROWS OF LIFE-t. Miután odahaza az öreg feltuningolt minket COLD PEAK-on GELI-t kell varázsolni, hogy az IBUSZ-út következő állomására érjünk.

GELIDIA: A kunyhóban naplóolvasással töltött idő után az ICE KEEP-ben a következő módokon lehet átvergődni: Bright-HAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI, Wolf-INWO, WIHE, FOFO, INVI és végül Lift-LEVI, ANMA, PHDO. Ha mindent alaposan átkutatunk és az összes LENS a birtokunkban van, már nincs más választásunk, minthogy az első szinten eldobáljuk őket, minek eredményeképpen egy új ajtót kapunk, ami mögött valami kérdésfelére beírva a két szó (ALENDAR, HAWKSLAYER) valamelyikét, akkor kiindulási pontunkon (MUD-LADE

WATERS) LUCE-t kell varázsolni. LUCENIA: Miután kiirtottuk a hegyen a sárkányt, töltünk meg egy üveget a vérével és fogjuk a kulcsot. Amiután felszedtük az összes rásztát (egyik bakrot sárkányvérrel kell meglocsolni, különben nincs virág), LYANNIS TOWER-ben levő Lyannist a ROSE SONG-gal fognak minket traktálni, ALLIRA sírjánál a MAGIC TRIANGLE új ajtót teremt nekünk, melyen átkelve a 2. szinten megszabadulhatunk a rózsáinktól (WHITE, BLUE, RED, YELLOW, RAINBOW sorrendben). A CROWN OF TRUTH és a BELT OF ALLIRA átadásával a Review Board-ban már el is mehetünk OLD DWARF MINE-KINE útvonalon KINESTIA-ba.

KINESTIA: A jobb-, és balkezes kulcsokat (PRIVATE QUARTER, BARACK) a műhelyben 18 ill. 15 alkalommal kell megforgatni a zárban, minek eredményeképpen

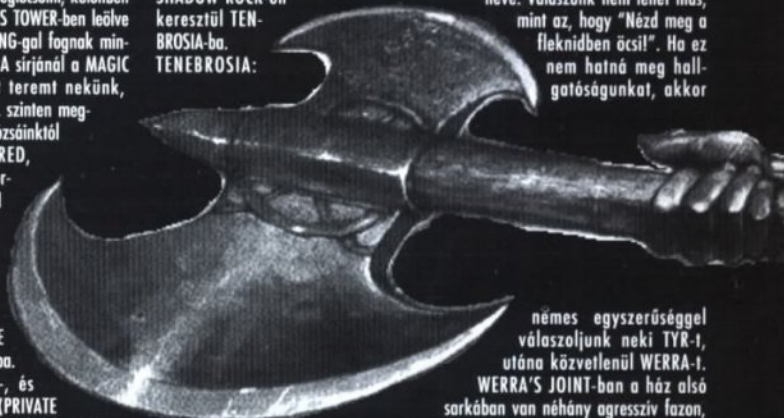
UMRECH'S PARA-ba jutunk, ahol egy ajtó háttoldalán GILL

varázslat segédelmével tudunk továbbjutni. A SANCTUM-ban megtalálhatjuk URMECH-et, aki egy karakterünköl hajlandó GEOMANCERT csinálni (javaslok egy harcost), s ezután már mehetünk is a SHADOW ROCK-on keresztül TENEBROSIA-ba.

TENEBSROSIA:

juthatunk a VALE OF LOST WARRIORS-on keresztül egy AECE támogatásával BERLIN-be...

BERLIN: Egy kis kalandozás után valami sükebóka azt kérdezi tőlünk, hogy mi a neve. Válaszunk nem lehet más, mint az, hogy "Nézd meg a fleknidben őcsi!". Ha ez nem hatná meg hallgatóságunkat, akkor



nemes egyszerűséggel válaszoljunk neki TYR-t, utána közvetlenül WERRA-t.

WERRA'S JOINT-ban a ház alsó sarkában van néhány agresszív fazon, de a STONE-BLADE nagyon ártalmas az ő egészségükre is... Később találkozunk egy másik faszival, akit a SCEDAU-nál megismert módszerrel hidegre téve már nincs más dolgunk, mint az, hogy végigszenvedjük az END SEQUENCE-t! Hát ennyi lett volna bárdunk harmadik éneke. Mielőtt végképp befejezném, álljon itt még néhány tipp és jótanács:

- Ha végre-valahára lesz egy CHRONOMANCER-ünk, akkor ne nyomjunk YES-t a félmértődes szöveg után, mert aktuális varázslónk elveszti az összes addig megszerzett varázslatát, plusz néhány XP-t is!!!!

- Tenebsrosiában Scedau felé nyomulva egyszer át kell menni a falon (PHDO).

- Mielőtt elvándorolnánk Arboria-ba, kalandozzunk sokat a SWORD szinten, mivel ott egész jó anyagok (holy hand-granade, dinamite, stoneblade, Thor's hammer, stb.) találhatóak.

Mursoft

Cseveveg'ő

Üdvözlök mindenkit abból a nemes alkalomból, hogy ünnepi kiadással jelentkezik a Csevegő. Az ünnepélyességet a közeledő karácsony szolgáltatta, a meghatározottságot pedig a DUPLA terjedelemmel (na jó, másfészeres) kívántam fokozni. Ezen a szerény másfél oldalon rövid visszatekintést kaphattok az elmúlt év eseményeiről az olvasói levelek tükrében, hiszen TI is jelentősen befolyásoltok a lap alakulását kritikai észrevételeitekkel, megjegyzéseitekkel, kívánságaitokkal, és elvégre Nektek készül az újság. Téliapónk minden egyes levelet gondosan átnézett, felvéste noteszába a leginkább kért kívánságokat, majd sarkonfordult és az ajtóból visszánézve amúgy terminátorosan csak ennyit mondott: "I'LL BE BACK", azaz "VISSZAGYÜVÖK".

Műlt

Mi is történt az elmúlt évben? Mögöttünk egy keserves, ámde látványos arculatváltás, egy kiadós áremelés, egy gyanús múltú Elektor Kalandor, egy új villanás SZEGAsztok címmel, és persze az újság egyes bajos dolgai. Ennek szemléltetésére következzen egy kiragadott idézet Fortsák András, budapesti olvasónk tollából: "MOST MEGMONDOM ROHADTUL SZEMÉT LESZER A LEVELEMBE. TE RÜHES DÖG (MÁRMINT TE) NEM MEGMONDTAM, HOGY TEGYETER BELLE (KOM) COMMODORE 64 PROGRAMOK LEIRÁSÁT. AZ OKTOBERI SZÁMBA TETTETEK IS, EZÉRT NEM IS HARAGOSZÓK, (KÖSZ A PIRATES LEIRÁSÁT), MELLÉKESEN NAGYON JÓRA SIKERÜLT. NE HIGYÉTER AZT, HOGY ENYIVEL EL IS INTÉZZITEK. AMINT KEZEMBE VESZEM A NOVEMBERI SZÁMOT MAJDNEM GÜTTAÜTÉST KAPTAM. HÁROM LEIRÁS EZ SIRALMAS, LEHETT HOGY ÁTPÁRTOLOK EGY MÁSIK LAPRA. EZT FENYEGETÉSNEK SZÁNTAM. HA DECEMBERBEN NEM LESZ LEGALÁBB 12 OLDAL C64 AKKOR BEMEGYEK A SZERKESZTŐSÉGBE ÉS LELŐLEK, MINT EGY DISZNÓT." András, köszönöm értékes soraidat, megpróbáltam hiba nélkül begépelni az eredeti levélrészletet, nehogy sértődés legyen a dologból. Kapóra jött a leveled, hiszen az ideai témakörök közül kettőre is rávilágít. Ad egy: helyesírás. Igérem, hogy ez lesz az utolsó alkalom, hogy ezt szóba hozom, mert már kezdek attól tartani, hogy sokan azért nem írnak, mert félnek a pengellőre állítástól. Na de azért mindennek van határa... Szerintem egyesek csak azért írnak ilyen fértelmesen, mert borzolni akarják az idegeinket. Biztos menne az jól is, csak akarni kell! Ad kettő: C64 téma. Szintén tövig lerágott csont, de hát továbbra is műsoron van. Idén már bevezettük a Wanted rovatot, hogy enyhítsük a hiányt, gyakori vendég az újságban az Észbontó, amely szintén C64-re specializált rovat, és az Exkluzívban is gyakorta szerepelnek 8 bites produkciók. Továbbá azzal is felkaroltuk a hazai C64 tulajdonosok ügyét, hogy magyar nyelvű programokkal lépjük meg a Nagydídeműt. Ennél többre mi sem vagyunk képesek.


Aztán volt egy (félre-) sikerült képregényünk is, ami először jó bulinak tűnt, de aztán rá kellett jönnünk, hogy tévedés volt. Túlságosan nagy volt a hasonlóság egy Spiderman nevű képregénnyel, ahol pedig nem hasonlított rá, ott meg is látszott rajta. Eddig négyen írták, hogy tetszik nekik, negyvenheten pedig, hogy nem. Ezt hívják K.O.-nak, azt hiszem.

Van aztán egy másik vesszőparipánk is, nevezett konzol-számítógép párharc. Martint már ünnepélyesen elátkoztuk, kivégeztük, eltemettük amiért "cserben hagyta a számítógépeket", de az indulatok csak nem csillapodtak. Ennek érzékeltetéséül egy példa. Ruszi és Leslie Vida - rendszeres olvasó-levél gyáro-

saink

-eképp vélekednek a témáról:

"AZ ISTEN SZERELMÉRE, MI KÖZE A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ EZEKNEK A GÉPERNEK???? EZEKET A CUCCOKAT EZERDOLLÁROS-HEGYERBEN ÜSZÓ, SZEMÜVEGES, FEHÉR BŐRŰ, ANYUKA 2-SZER VISZI 7-ENTE TÚDÖGSÜRÉSRE'-GYEREKNEK VESZIK MEG AZ ORTALAN SZÜLŐK. AKI MEGTEHETI AZT, HOGY CSAK JÁTÉRA VESZ EGY ILYEN GÉPET, AZ MENJEN AFGANISZTÁNBA KERGET KAPÁLNI... AKINEK EGYÉBKÉNT VAN EBETLEG EGY ILYEN GÉPE, AZ MÉG NEM BIZTOS, HOGY EZÉRT A NYOLC OLDALÉRT MEGVENNÉ AZ ÚJSÁGOT." Ezzel kapcsolatban két tévhitet szeretnék eloszlatni: egyrészt teljesen normális fejlettségű, emberszabású lények nyúzóvik ezeket a gépeket, a fentebb leírt típus jelentéktelen hányadot képez. Leginkább azok vesznek SEGA-t vagy NINTENDO-t, akinek már van C64-e. Amíg-ja, vagy PC-je és igazi játékelményre vágyik. Persze abban igazatok van, hogy elég borsos árúak van ezeknek a műtyűröknek, de emlékezzetek vissza a kézben hordozható pilytyegő játékokra - akkoriban azok ára is a csillagos eget súrolta, ma pedig már a belépő mellé adják a Vidám Parkban (vagy majdnem...). A második tévedés pedig ott van, hogy nincs, aki ezekért az oldalakért veszi a lapot. Előfizetőink száma napról napra nő, akik közül rengetegen pont ezen rovatok miatt lépnek be az olvasói táborba, de a régi hű cimboráink sem hagynak cserben e miatt. (Példának okáért egy rövid idézet Arras Norbi leveléből: "MIKOR ELŐSZÖR RAKTÁTOK BE A SEGA-T MEG A NINTENDO-T, AKKOR MÉG TÖR HÜLYESÉGNER TARTOTTAM, HISZEN ÜGYSINCS



PÉNZEM ILYENERRE. AZTÁN RÁJÖTTEM, HOGY JÖR A KÉPER, MEG A SZÖVEG BY MARTIN, MEG TERMÉSZETESEN AZ ANYAG IS FRANKÓ.")
Na ugye. Persze igazuk van azoknak, akik szerint az 576 KByte elnevezés mára eredeti értelmét elvesztette. Azonban helyette a név mára egyet jelent a számítástechnikai és játékgépes szórakoztatás egyik legnagyobb fórumával és a számítógépes támogatással készülő televíziós műsorokkal, no meg az egyik legszélesebb, erre specializálódott boltlátozáttal.

Lássuk, mit szűrtünk el még idén? Megvan, a "Cicis Hölgyek Esete A Csevegővel" volt a legutóbbi botrányszagú esemény a házunk táján. Az arculatváltáskor még gyakori nyomdahibákkal és félregépelésekkel már szerencsésen felvettük a harcot, de a "hátvédeikkel" még mindig küszködünk.

Jövő

Hát erről ma még nehéz lenne nyilatkozni, de néhány dolog már biztos. Tuti, hogy jövőre is lesz 576 KByte, sőt Csevegő is. Ja és egy aktualizált stábfotó is időszerűvé vált, úgyhogy ettől sem menekülhettek meg. A színvonal változatlan marad, sőt tervezük eddig nem látott akciók bevezetését, különszámok kiadását, melyeknek tartalma még nem fix, de Mikulásunk minden ötletet és kérést nyilvántartásba vett, úgyhogy közkedvelt dolgot fogunk átnyújtani Nektek, az biztos. A televíziós szárnyainkat még csak most próbálgatjuk, de ne lepődjete meg, ha egy nap valamelyikőnk feje ott virít a képernyőn és a képetekbe mosolyog. A magyarországi áldatlan szoftverfejlesztési helyzetre is próbálunk majd gyógyírt találni azzal, hogy tehetséges fiatalokat támogatunk a munkájukban, mind a hazai kiadás, mind a fejlesztés és a külföldi értékesítés terén.

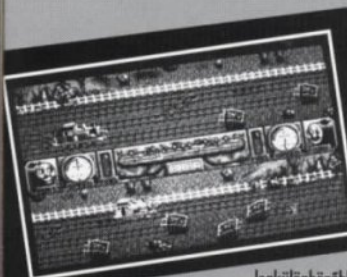
Mit mondhatnék még? Köszönjük valamennyi olvasónknak az eddigi támogatást és kitartást az újság mellett, várjuk továbbra is értékes észrevételeiteket és ötleteiteket MINDENNEL kapcsolatban. Boldog karácsonyt, programgazdag új évet kíván az egész stáb nevében mindenkinek:

Zolee

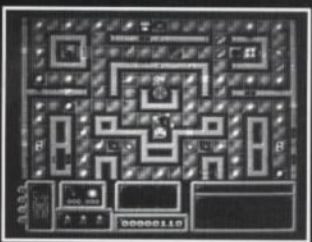
ÉRTÉZÉS

AMIGA

Az **Alternative Software** mindig is híres volt eszméletlenül gyanús anyagairól, amelyek egy kábé 6 év körüli nagycsoportos szellemi igényeit elégítik ki. Most ismét kitétek magukért, ugyanis a **Thomas The Tank Engine 2** ezt a szintet magosan túlszárnyalja (általános iskolásoknak is ajánlott). A programban egy versengő szellemű mozdonyt, vagy angol emeletes buszt irányítunk két állomás között. Versenytársunkat kell megelőznünk a váltókkal, sínhibákkal, kövekkel, sorompókkal, haltvágányokkal és mindenféle egyéb buktatókkal teli pályákon. Négy különböző fele pályatípus közül választhatunk. A tájékozódásban a játéktér alatti kicsinyített makett segít. Gyakorta bónuszpályára jutunk, ahol a váltókkal teli rendszerben a B-O-N-U-S szó betűit kell összegyűjteni. Utunk során nem árt tankolni, amit a Waterpoint névvel jelzett állomásokon tehetünk meg.

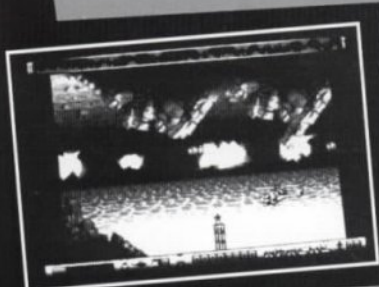


Az **Ice** egyike azoknak a szoftverházaknak, amelyek a legkülönbözőbb stílusú játékokkal jelennek meg a piacon. Most egy logikai/ügyességi játékkal jelentkeztek, melynek **Mean Arenas** a címe. Első ránézésre felejtethetnek tünik, de jótesszünk csak vele két-három pályát és rájövünk, hogy nem is olyan zsenge... Valójában egy felülnézetből látszó, labirintusban játszódó mászkálás anyagról van szó, rengeteg apró momentummal, összegyűjtendő tárggyal és veszélyes ellenféllel. Feladatunkat az útvesztőben elszárvá heverő lemezek teszik könnyebbé, amelyekből infókat olvashatunk a következő előtűnik álló próbatételről. A játék végcélja valójában nem más, mint a játéktéren heverő ezernyi aranytallér összegyűjtögetése. Az időzítés nagyon fontos szempont a játékban, mert lézernyalókkal, pulzálókkal, fel-le mozgó kövekkel és hasonló nehezítő tényezőkkel kell megbirkóznunk!



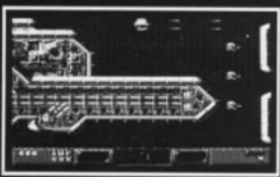
Apache néven egy felejtethetetlen C64 játék Amigás átíratát jelent meg nemrégiben. Szőz ember közül 95-nek ismerősen cseng a **Choplifter** név - az egyik legősibb 8-bites játék volt annak idején.

Tudjátok, integató embereket kellett helikopterünkbe felvenni és a főhadiszállásra visszaszállítani. Nasztaljukus hangulatú programozók végre- valahára átültették a stuffot Amigára is, amely minden szempontból hasonló eldájére, csak a hangulata kapott meg valamelyest. Egyszerűen kivitelezett konverzióról van szó, a grafika nem a legbrilliansabb, de nem is kell túllégheni a dolgot egy ilyen játék esetében. A képernyő felső csíkjában láthatjuk a játéktér kicsinyített mását, ahonnan leolvashatjuk, hogy hány manuszit kell még megkeresnünk és kábé merre lehetnek. Innen értesülhetünk arról is, hogy 'látogatóink' érkeznek, azaz egy ellenséges repülőraj éppen a fenekünkkel készülő szétlőni.



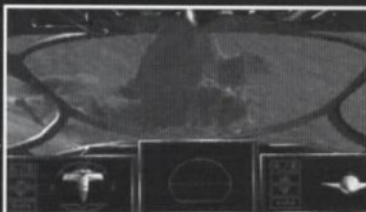
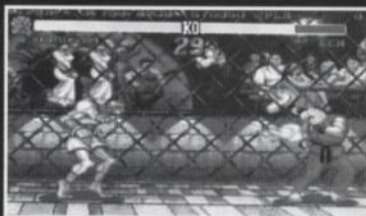
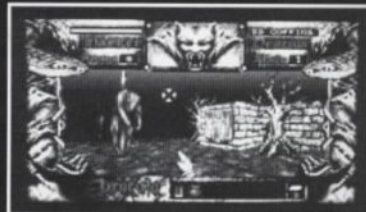
Ilyen sokat talán csak a **Strike Commander**re kellett várni, mint a **Renegade** ősidők óta beharangozott örületére, az **Uridium 2**-re. A C64-en a hőskor játékaik közé tartozó anyag mára már az Amiga tulajdonosok szívét is megmelangeti - no persze jócskán feltuningolt változatban. Az első és talán második pillanatban is túlzottan sebesnek és követhetetlennek tünik a játék, de ne itéljünk elhamarkodottan! Lehet a játékkal ésszel és alacsonyabb

sebességi fokozatba kapcsolva is játszani. Ha figyeljük a kis kijelzőnket, ahol a veszélyforrások már jó előre fel vannak tüntetve, és ügyesen manőverezünk a falak és űrhajók között, akkor könnyedén túljutunk minden pályán és a bónusz-szinteket is könnyedén abszolváljuk. Aki extra fémekre vágyik és nem a két perc alatt végignyomható anyagokat favorizálja, az nehegy kihagyja.



PC

Azt hiszem, nem kell sok fantázia ahhoz, hogy rájövünk, hogy a moziban sikerrel játszott **Dracula** sem maradhat ki a játékgárak prédi közül. Való igaz, még a film gyártása előtt megszerezte a **Psygnosis** a megjétkesítés jogát és mostanra el is készítette az átdolgozást. A játék vérbeli horror, a keménysége a **Wolfenstein 3D**-vel vetekszik. Nemhiába



említettem a **W3D-1**, mivel stílusában, hanem kinézetben is ikerestvérként hasonlítanak egymásra. 10 ezüst golyóval, egy pisztollyal és egy táplálékul szolgáló almával indulunk neki a temetőnek, ahol már epedve várnak a zombik arra, hogy a mászlágra küldjenek bennünket. Óriási területet kell bejárnunk ahhoz, hogy mind a 10 túlvilági dögöt kivégez-

OLDAL

C-64

zük, kulcsokat és némi élelmet kell felkutatnunk ahhoz, hogy ne halálunkon el idejkorán. A grafika nagyon élethű és baromi jó mozgatósi rutin váltogatja a háttereket. Élvezetes, izgalmas és nem könnyen megunható!

Bármennyire is mosolyt csal a gonosz kalózok arcára a következő hír, de még is igaz: a bunyós játékok koronázatlan királya, a **Street Fighter 2** PC-s változata még csak most jelent meg. A végső verzióban persze csak úgy mint a SNES változatban a nyolc választható ellenfélnek kívül lehetőségünk nyílik a Nagymesterekkel is összemérni a tudásunkat, tehát a PC tulajdonosok sem maradnak ki semmiből. A grafika természetesen 256 színű, így a látvány garantált, bár a scroll és az animáció persze kissé darabosabb a konzol változathoz. A másik fő különbség az irányítás megoldásában van. Egy hagyományos PC joystick-on ugyanis nehezen fogunk négy tűzgombot találni, tehát mindenképp szükség van a keyboard használatára. Így tehát nem terjednek el kis házakban is a PC-s joy-pod-ek, addig a játék megvásárlásán kívül nincs más dolgunk, mint gyűjtönnünk a következő billentyűzetünkre.

Ami sikeres, azt vétek lenne abbahagyni. Valószínűleg ezt a filozófiát követhették a **Coktel Vision** programozói is, hiszen megjelent az **Inca II**. A játék grafikája talán még az elődjénél is bombasztikusabb, alig lehet elhinni, hogy szinte minden rajzolva, s nem pedig digitalizálva van. Az akció-kalandjáték legfőbb elemei most is az űrben játszódó csaták, mely során három fele hajóval, a Tumi-vel, a Boomerang-gal, s egy három űrbócs csatájával is küzdhetünk. Az akcióelemek között persze bonyolódik a történet is, melyek illusztrálásához igazi színészeket, s azok digitalizált hangjait használták. Érdekesség, hogy nem lehet nehézségi szintet beállítani, hanem azt a játék értékelve a "bénaságunkat" automatán állítja be. Hagyományaink szerint nem kell sokat várnotok a teljes leírásra az újság hasábjain.

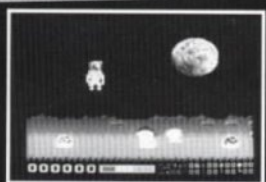
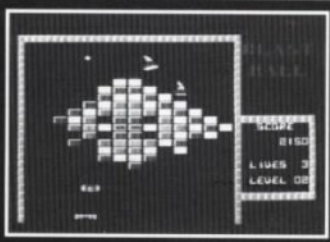
Aki eddig azt gondolta volna, hogy a Microprose Formula One-ja az autósizulátorok császára, teljes bizonyossággal állíthatjuk, amint megpillantja az **Indy Car-t** a **Virgin-től**, nyomban megváltoztatja a véleményét. A játékról első ránézésre valószínűleg mindenkinnek az Indianapolis 500 fog szívébe jutni, amint azonban elindulunk, láthatjuk: ez minden eddigi hasonló játékot felülmúl. A grafika valami elképesztő, legjobban talán azzal lehet jellemezni, hogy az út menti palánkokon lévő hirdetések, de még a kocsink gumijának a márkája is tökéletesen olvasható. A játékmenetre sem lehet panaszunk, ellenfeleink mozgásától kezdve a boxban elvégzendő teendőinkig minden tökéletesen élethűen van megoldva. Természetesen most sem marad el a Replay funkció, melynél egy-egy mozdulatunkat minden elképzelhető szemszögből megcsodálhatunk, egy szóval jobb mint a TV-ben egy Formula 1 közvetítés.

Knox néven megjelent egy úgynevezett "szponzorált játék", amely alatt azt kell érteni, hogy rendelésre készült, meghozza egy bank támogatásával, Magyarán olyan ez, mintha az OTP egy "Iskolai Takarékbetét" című játékot dobott volna piacra. Közélebről: valami olyasmiről van szó, hogy egy kifizülő, avagy a barátánójével a bankot kirabolni akaró bandát kell megakadályozni tervében. Ezt úgy érhetjük el, ha ügyesen begyűjtjük a bankrablók elől a játéktéren lévő összes pénzermét. Az idő erősen limitált, a banditák fűgék, ezért elkél a segítség: ha az egyik oldalon kilépünk a képernyőről, akkor a másikon bukkannunk elő, megzavarva ezzel az üldözőt. Továbbá csapódokat is elhelyezhetünk a játéktérre, amivel egy időre megbéníthatjuk ellenfelünket. Közepes grafika, idegesítően sok töltötetés, bűrgyű történet, viszont szép átvázolóképek - ezek jellemzik az anyagot. Falbontó játék már nagyon régen jelent meg a színen, ezért frissítőtől hatott a **Blast Ball** című program, amely a stílus igaz-vérgű eredeti képviselője. Minden olyan elem benne van, ami nagy elődjét, a **Krakout**-ot jellemezte, például a hulló bónuszok, le nem bontható zavaró

faldarabok, burványoló ellenfelek, váratlanul begyorsuló/lelassuló laszti. A leasszó bónuszok változatosság, az ütő megnagyobbításától kezdve, a lassítón és a ragasztós ütőn át, a faltörővé alakuló golyóig mindenféle hatásuk lehet. Az ütőik pályától kezdve fokozatosan nő a pályán motoszkáló izék száma, amelyek legtöbbször az utolsó pillanatban az ellenkező irányba pattintják a labdát, mint amerre az ütőnkkel váránk. Gyakori az alyan pálya is, ahol ahhoz, hogy le tudjuk bontani, egy pátóm lyuk vezet csak az elporladó faldarabokhoz, a többi téglá lebonthatatlan gátat képez körülöttük. Kifejezetten élvezetes, pedig csak 80 blokkos! Ha már a labdáknál tartunk, ne távolodjunk el nagyon a témától, hiszen a közelmúltban egy angol magazin mellékleteként megjelent egy **Mega-Trusterball** nevű űrgolyó-játék. Golyó alakú űrhajókkal és azt hűen követő segédkabinjával kell 40 reaktort felrobbanntatni a több mint 450 (!) helyszínen. Minden egyes szoba tele van ránk tüzelő ellenfelekkel, amelyek elől csak kifinomult reflexeink segítségével térhetünk ki.

Természetesen a fáradozásainkat (ellenfelek megsemmisítése, reaktorok felrobbanntása) bónuszpontokkal és creditünk növekedésével honorálja a játék. Az így felhalmozott összegből a képernyő alján levő extra fegyverek közül válogathatunk, ha már a régi flintánk nem állja a sarat a rengeteg rántkötő ellenféllel szemben. Ha valamennyi reaktort megtaláltuk és szétlőtük, akkor még nincs vége a szenvedésnek, mivel az ekkor VALAHOL megnyíló ajtót meg is kell találni.

Az összeállítás legvégére egy cuki programot tartogattam. A **Space Vegetables** névre keresztelt anyag egy eddig al nem sült ötletet használ fel (na azért nem kell túl nagy durranást remélni...): mi lenne, ha a Marsan melegágyas primőr zöldséget természetesen? Így elég bűrgyűnek hangzik, betöltve a játékot viszont még inkább az. De sebj! Feladatunk az lesz, hogy űrhajóunkkal a burkba zárt zöldségek nyugodt fejlődését felügyeljük, ami nem lesz problémamentes, mert UFO-k, űrvakondok és egyéb nyakigláb figurák is kíváncsiak a termésre. A képernyő alján 4 színű kijelző mutatja, hogy melyik színű zöldségből mennyit kell még leszüretelnünk, ha a következő szintre akarunk lépni. Mivel a Marsan vagyunk, ahol köz-tudomásúlag az oxigén hiányzik, ezért iparkodnunk kell a szüreteléssel, mert ha elfogy a szufflank, akkor nekünk befellegzett. Nagyon jó reflexek kellene az ügről és izgő-mozgő teremtmények kinyírásához



MANGA MANGA MANGA



Ebben a hónapban teljesen új tartalommal jelentkezik a MANGA rovat. Ennek az az oka, hogy nem jutottam hozzá újabb rajzfilmhez, a régieket meg nem akartam erőltetni. Rámegyek viszont egy nagyon érdekes témára, mégpedig a MANGA inspirálta játékokra, pontosabban azok grafikájára. Ezúttal viszont nem a Cobra City-t vagy a Metal and Lace-t taglalom, hanem egy teljesen szexnélküli anyagot, a POP 'N' TWINBEE-t.

A játék SNES-re készült, s nem kisebb név fémjelzi, mint a KONAMI. A cég japán részlege készítette a grafikát, aki tehát a stílus szerelmese, az készüljön fel a legjobbakra. A PNT anyyira japán játék, hogy nekem is csak az eredeti változatot sikerült megszereznem. Ez mondjuk nem baj, de aki szereti végigbángászni a gépkönyvet, az bajban lesz: mindenféle krix-krax jelekkel van tele. A jó oldala a dolognak viszont az, hogy így az eredeti illusztrációkat sikerült megmenteni a MANGA rovat olvasóinak. Tudni kell ugyanis, hogy mire elkészül egy eredetileg

japán játék konverziója, a gépkönyv anyyira átalakul, hogy a szuper illusztrációk nagy része kimarad. Megváltozik a doboz rajza, a kassetta matricája, s emiatt elveszik a lényeges "japánosság".

Aki esetleg még nem látott eredeti japcsi kassetát, annak elárulom, hogy ugyanolyan formája van, mint bármely európainak - az a bizonyos lekerekített világosszürke. Ehhez képzeljünk el egy csoda rőzsaszín matricát, rajta (számomra) olvashatatlant, éppen ezért izgalmas írásjelek és MANGA rajzok, veszteli színakkal - gyönyörű!

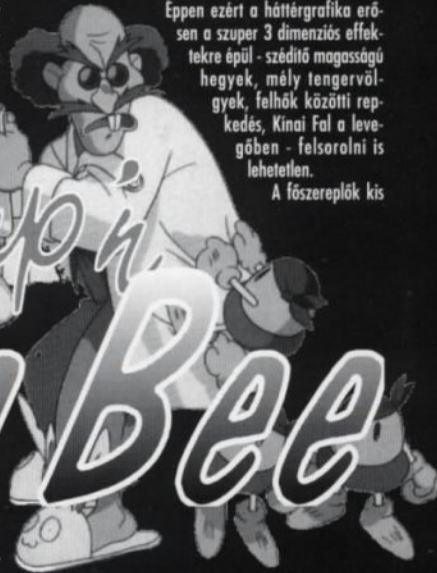
néz ki, mint...". Nem, nem úgy néz ki - minden egyes fa-repülő micsoda-csapoló izé egyedi kreáció.

Végül annyit beszéltem, hogy magára a játékra már alig van maradt hely. A POP 'N' TWINBEE a régebbi PARODIUS folytatása, de csak stílusában utódja. Egy vagy két személy által játszható shoot 'em up, de nem horizontálisan scrollos, hanem vertikálisan.

Eppen ezért a háttérgrafika erősen a szuper 3 dimenziós effektekre épül - szédítő magasságú hegyek, mély tengervölgyek, felhők közötti repkedés, Kínai Fal a levegőben - felsorolni is lehetetlen.

A főszereplők kis

Pop'n TwinBee



Egyébként minden japán játék hasonló esztétikai él-ménnyel ajándékoz meg, borzasztó látvány ezek után egy amerikai kozí a gyanusz rajzaival.

Ez volt tehát a dobozolás, amely mondjuk nem a leglényegesebb szempont egy játéknál, hiszen a tartalom a fontos. Nade az európai és amerikai konverziókat készítő programozók gyakran a grafikába is belenyúlnak, amely már igazán megengedhetetlen. Nagyon találoán mondta a múltkor egy ismerősöm, aki egyébként az ECCO THE DOLPHIN fejlesztőgárdájának a főnöke (és szintén MANGA rajongó), hogy azért a legjobbak a japánok által készített stuffok, mert ott a grafikusok egyáltalán nem akarják, hogy bármire is hasonlítsanak munkáik. Minden görcsölés nélkül készítik főhőseiket, akik akár cérnavékony testalkattal vagy óvodás ábrázattal is lehetnek tömeggyilkosok, avagy álmódják meg főszőrnyeiket, melyekre egyáltalán nem lehet mondani, hogy "ez éppen úgy

cuki robotok, melyek löni tudnak és bombáznai a földi ellenfelekre. Van még lehetőség ütésekre is, melyek jóval erősebbek, mint egy lövés - ehhez kicsit tovább kell nyomva tartani a bombázás gombot. Van lehetőség extra cuccok felvételére is, csak be kell gyűjteni a színes harangokat. Bonus pont, gyorsítás, ágyú, több irányba lövés, pajzs, kisérőrobot - elég széles a repertoár.

Nem ragozom tovább, hiszen elvileg ez nem egy leírás akart lenni. A grafika magáért beszél, s higgyetek nekem, elképzelhetetlenül mennyiségű rajz van a játékban.

MARTIN



ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES



szemléltet, ember-szobrotól és tányeg-profil. És mindamellett nagyon termékenyek! Ennek bizonyítására bemutatjuk karól két legújabb bűvészkedést.

Elsőként lássuk a hónapok óta várni Alien Breed II-t. Kérem hozni és néli el azóta, hogy a Galaktikai Garda két tapasztalt tagja, Johnson és Stone levették az egyik kutató érközpontban eltorzított idegen inváziót. Azóta kéke honolt a Galaktikumban, a társadalmak fokozatos gazdasági és műszaki fejlődésnek indultak,



és föld a különbség. Mint a bevezetőből kiderül, 4 karakter közül választhatunk, amelyek nemcsak szívdobogásban, intelligenciában különböznek egymástól, hanem felszerelésben is. Azokból válasszunk az elő szerte, azonnal szembefák a sokkal szebb és apróbb grafikai kidolgozás, a látványosan megvalósított játékmotor és a finomabb szöveg. Számos szöveg is szembetűnő, például a felhívó szövegek levő természetek, amelyek közül az első és a SPACE-1 bizonyos információkat szívtünk is, az ügygyűjtött creditünkkel csesz egyvezető állhatunk össze, elősegélysemleges, kény-kedvelés és tartósabb időközökkel váltottak. Az extra felszerelésre bizony nagy szükségünk lesz, mert a bizonyos 'Alon-rojta' van, egy gombostűt sem lehet leejteni körzöttük, annyira vannak a dögök. Természetesen a Hétképzés sem maradhatott ki a játékból ('M'). Mindezt fentől átvesszőképek és mély hasznosított) zongorá-muzsika kísért... Háá-há, that's coool!

A Team 17 körül megalkotása óta befrónyszögű szábeszedék terjengenek, beköszölnének és fellépvalkodtak tartják a fiatalokból álló hegázt. Gondoljunk csak a Body Blows körül kialakult csatopontokra ('Az évszázad verakodó játéka' - állították ék, 'Est merik azok JÁTEKNAK nevezni?' - kén-tálták a felháborodott fanatikusok). Személyesen győződtem meg a meade-mondék hamis mivoltáról, a srácok teljesen

ismét felvirágozott a Birodalom. Néhány áruló azonban érthetetlen, és egyben borzongató segélykiáltás érkezett a Cillagközi Garda főhadiszállásra az Alfa 5 Kolinia egyik kutatóállomásától. Johnson, Stone és két új hajósrak, Ruffian és Zolux, az élelmezési mutató és a gyökérű robot útnak indulnak, hogy végleg lezomboljanak az idegenekkel. A horror folytatódik...

Az elő változat és a második rész között leg



BODY BLOWS

GALACTIC

A sok negatív felhang és fitymáló megjegyzés ellenére a Team 17 gárdájának nem szelt inkább a bátorsága és kiálva igazuk mellett piacra dobta a Body Blows Galactic című verakodó anyagot. Kézt felve vótam neki a játéknak, mert féltem az ismételt kudarcól, de tíz percnyi játék után rá kellett jönnöm, hogy EZ MARHA JÓ!

Az elő részből megismeri két figura, Danny és Junior mellett további tíz galaktikus nagymester lép szíre az új változatban. Actólis izmú ifjú, alul-felül gömbölyded csúcsú, ronda mutató, acéltestű robot, és még jöpp, a legvadabb fantázia születte mutatkozik be a játékban. Mindegyik más és más szuper képességgel rendelkezik, amelyek közül kiemelnek néhányat: a WARRA nevű ősiapa lehetőséggel jégömböbe fagyasz, PHANTOM, a csuhás halál kúszhan a képernyőről és a legvadabb irányból rent ellenfele, HAI-TI, a formás kőszaj bioenergiájával küldi földre a mérnök, DRAGON, az ügyfél sarkány buzdézerként kopja egyen az ellenfelet. Azt már csak ártelességgel jögyzem meg, hogy minden egyes szereplő 20, azaz tízféle fegyvert, fogást, védést tud produkálni, ami testvérek között is elég szép számmal mondható. Kifejezetten hasznos ötlet a MERCY opció is, amelynek ki-illatva bekapcsolásával a földön fekvő ellenfelet is péppé verhetjük, avagy sportszerűen meg kell vörnünk, míg meghalhat nem té. Ez persze kétéltű fegyver, mert nemcsak ki rugdoshatjuk meg a még pihogó ellenfelet

ket, hanem ő is kíméletlen lesz velünk szemben. A bolygóközi verseny 6 féle planétán rendezik meg, minden bolygónak 2 nagymestere van, akiknek legyőzésevel vívhatjuk ki az adott bolygón a végső diadalt. Hála a direkt erre a célra kifejlesztett sűrítőprogramnak, két lemeze ráfró a galaktikus bony, ezáltal minimálisan csökkent a csatlóptések száma (két drive esetén még ezt is ki lehet küszöbölni). Játék közben az jutott eszembe, hogy ezt a változatot kellett volna először kiadni, minden bizonnyal felháborítóbb lett volna a sikere, mint az eredeti Body

Blows-nak. Sokkal egyedibbék az ellenfelek, a hanghatások és grafikai megoldások ötundolabb munkára valónak, egyszerűen EZ MAR DÖFF!

J.



JURASSIC PARK

Valamikor idén tavasszal halhattuk az első híreket, mely szerint az amerikai kontinensen Steven Spielberg legújabb hatalmas kasszasikerü - filmje nyomán egy újabb örület kezdte el a tombolását. Sajnos a film hazánk csak öszre érkezett meg, de a dinó-mánia jeleit már korábban is tapasztalni lehetett. Mostanra persze már a páléktól kezdve a Lutro albumig minden lehetséges és lehetetlen helyen ott virít a Jurassic Park emblémája.



Nos, hogy minek is köszönhető ez a siker? Valószínűnek tartom, hogy a film cselekménye önmagában senkit nem kötött volna le, a rendezői fogások pedig - valljuk be őszintén - igen csak kiszámíthatóak, és sablonosak lettek. A film legfőbb erőssége az a fantasztikus technika, amellyel ezeket a több millió évvel ezelőtti kihalt állatokat életre keltették. Ez persze a modern computer-technika nélkül elképzelhetetlen lett volna. De hát egy ilyen filmből, mely szinte kizárólag csak a látványra épült, vajon milyen játékot lehetett összehozni? A "megjöttékesítési" jogot - mint mindig - most is az Ocean kapta meg, s most hogy már a kezünkben tarthatjuk a kész játékot megállapíthatjuk: Ocean-ék szerencsére ezúttal sem adták lejjebb az utóbbi időben tőlük már megszokható magas színvonalat. Most pedig azok a JP rajongók, akik már kívülről fújják a történetet, csúszszanak lejjebb egy bekezdést, ugyanis a játék elmélyített fogam felvázolai.

Minden John Hammond, és az ő kis kutatócsapata szennzőcsés eredményével kezdődött, mely során a borostyánná kívült fagyantába ragadt szünyogokból sikerült ősi dinosaurus DNS-t kivonni. Ezek a DNS-láncok ugyan még igen csak tele voltak lyukakkal, de a legfejlettebb genetikai tudással és a virtual reality segítségével sikerült a lyukakat béka-DNS-sel "megtölteni". Innen már egyenes út vezetett a Costa Rica-tól nem messze fekvő kis szigetre, ahol Hammond létrehozta a Jurassic Park-ot. Egy kis baleset után

viszont a parkot finanszírozó befektetők aggodni kezdtek a park biztonságáért.

először valahol a harmadik pályánál találkozhatunk majd egy rövid időre egy gyönyörű, Wolfenstein szerű 3D-s pályával. Később a látogatóközpontban, s a katókombókban már végig ebből a szemszögből játszhatunk, tehát mindenképp érdemes időig eljutnunk. Itt egyébként veszedelmes Velociraptorok fognak ránk támadni, melyek ellen viszont a filmmel ellentétben a puszkánkkal hatásosan tudunk majd védekezni. (Csak a löszertünk szab majd határt.)

Most pedig nézzük a pályák konkrétabb megoldásait. Az hogy a pályákon a filmmel ellentétben sokkal több fajta őslényvel találkozunk majd, ne zavarjon minket, ugyanis a játék főként az eredeti Michael Crichton novellán alapul, s nem annyira a film forgatókönyvén.

Először tehát a T-Rex kerítése előtt találjuk magunkat. Első feladatunk Hammond unokáinak a megkeresése lesz. Keressük meg a legközelebbi kamerákat tartó aszlopot, s (Enter-rel) szálljunk be az alján található computerbe. Válasszuk ki a "Paadoc Systems" menüpontot, s nyissuk ki a bunker ajtót (Bunker Door). A bunkertől nem messze megtalálhatjuk Tim-et, a bunkerben pedig egy szerszámos ládával lehetünk gazdagabbak, amivel immár ki tudjuk feszíteni a csatornanyílás rácsát. A

Hammond kénytelen volt egy híres paleontológust, Dr

Alan Grant-et felkérni a park biztonságának elbírálására. Minden

rendben is haladt volna, azonban egy rosszul fizetett számítógépprogramozó, Dennis Nedry egy Dodoson nevű alek megbízásából jó pénzért megpróbált 15 dinosaurus embriót a parkból kicsempészni. Kis akciója végrehajtásához szüksége volt az egész computer rendszer meg-

bénítésára, így a Velociraptor kerítéseket kivéve minden kerítést áramtalanított. Ez a Dennis szerencsétlenségére viszont akkor a bal-

fácán volt, hogy ami egy emberrel megmér-

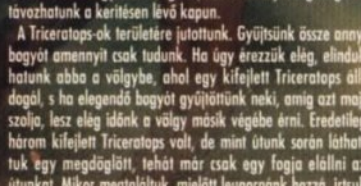
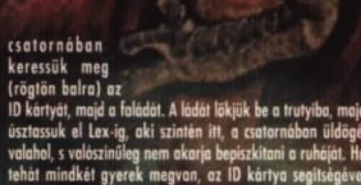
lőhetett, az vele meg is történt, így gazdag ember helyett egy Dilophosaurus vacsará-

jákként végezte. Minket azonban jobban érdekel Grant sorsa, aki Hammond unokái-

val együtt egy tőrakocsival épp a Tyrannosaurus kerítésénél járt Dennis akciója

alatt. Az elszabadult T-Rex támadását Grant-

eknek si-



ke-
rül va-
lami-
nyok
túlél-
niük,
ek-
kor ka-
pcsoló-
dunk be a játékb-

Kezdetben - mint láthatjuk - izometrikus, leginkább a Chaos Engine-re hasonlító pályákon mászkálhatunk. Ezek a pályákon kisebb feladatokat kell majd megoldanunk, s persze eközben folyamatosan kell majd megszórlnunk a ránk támadó különböző őslényeket. Ehhez kezdetben csak egy elektromos pisztolyal rendelkezünk, melynek nagyfeszültségével a kisebb dinosaurusokat, mint pl. a Compsognathusokat könnyedén el tudjuk pusztítani, s csak egy pár pillanatot kell várniuk, hogy fegyverünk újratölthődjön. Később találhatunk ugyan lövegyereket, de a személyes tapasztalatom az volt, hogy azokkal sokkal nehezebb célozni, így én mindvégig maradtam a kezdeti fegyverem. ("1"-vel lehet váltani). A játék azonban két féle stílusú pályákból tevődik össze,

csatornában keressük meg (rögön balra) az

ID kártyát, majd a faladót. A lodát lájkjuk be a trutyiba, majd úsztassuk el Lex-ig, aki szintén itt, a csatornában üldögel valahol, s valószínűleg nem akarja bepisztítani a ruháját. Ha tehát mindkét gyerek megvan, az ID kártya segítségével távozhatunk a kerítésen lévő kapun.

A Triceratops-ok területére jutottunk. Gyűjtünk össze annyi bogót amennyit csak tudunk. Ha úgy érezzük elég, elindulhatunk abba a völgybe, ahol egy kifejtett Triceratops áll-dogol, s ha elegendő bogót gyűjtöttünk neki, amíg azt maj-szalja, lesz elég időnk a völgy másik végébe érni. Eredetileg három kifejtett Triceratops volt, de mint útnak során lát-hatuk egy megdögölt, tehát már csak egy fogja elállni az útunkat. Mikor megtaláljuk, mielőtt leugorunk hozzá, irtsuk



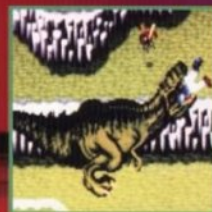
TRICERATOPS

Főként pályája végére állara, mint egy elefánt. Természet fejtől hátra nagy nyúló ki. Végzetek, könnyen megfoghatók, s hatalmas súlyúval egyensúlyoznak.



STEGOSAURUS

Hammon, 19 m hosszú utótagyával. Háta két sorban háromnegyed méter hosszú, fésűs pikkelyekből álló csontlemez, farkán pedig négy pár tüdő lóval. A játékos kezével fűzők csapódhatnak a csontokhoz, s így megsebesíthetjük.



TYRANOSAURUS REX

A legismertebb fesszalvó. Akárcsak egy tenisz labdát is képes elfogadni az agyára. Természet állapotaiban egy sebességgel mozog, s a kék színe miatt.



PTERODACTYLUS

Kapilláris háló, hatalmas pályáján keresztül foghatunk rák. Természet állapotaiban egy sebességgel mozog, s a kék színe miatt.



VELOCIRAFTOR

A leggyorsabb állat a dinoszauruszok között. Természet állapotaiban egy sebességgel mozog, s a kék színe miatt.

ki a környéken élő, ködös Dilophosaurusok. Ezután lent a Triceratopsnál menjünk az alsó falhoz, s mikor nekifutunk, mindig szaladjunk el oldalra. Így egy idő után ki fogja törni a falat, akkor rohanjunk gyorsan le, s ki a lyukon. A bunkerben keresztül távozhatunk a pályáról.



A bunker néhány folyosóján megismerkedhetünk a már említett gyönyörű 3D-s grafikával, majd a Stegosaurusokhoz jutunk. (Érdekes, mostanában milyen népszerű ez a faj a játékok téren: 576KByte '93/1 6. old.) Ezen a pályán csak a mozgatható köveket kell mindig a megfelelő helyre látnunk, s simán túljuthatunk. Egy jó tanács: ha valahonnan túl magasról eszünk le, látnunk le egy követ, és arra ugorjunk.

A Gallimimusokhoz érve aki látta a filmet, már sejtethi, hogy mi elől menekülnek. Mielőtt azonban bármit is csinálnánk, rögtön ahogy megérkezünk, találhatunk bairra egy kinyúló fenszékot, a végénél pedig egy alajosládát. Ezt függőlegesen (de csakis függőlegesen) találjuk le a szikláról. Menjünk le, és kerüljük meg az egész területet. (Úgyis csak egy irányba haladhatunk.) Átérve egy hasadékon, néhány lángyertyát találhatunk, s üldözöbe vesz minket a Tyrannosaurus. Mikor veszélye

körülfut az elszóva pedig a 15 kémszövet, melyek az embriókat tartalmazták, és egy 1D kórt. Szedjük össze, majd távozunk. (Legegyszerűbb, ha nem a pálya bal felső részén lévő - a nyílástól egy perccel belül záródó, a Pterodactylusok felé vezető - ajtón távozunk, hanem a balalsó, computerrel nyitható kapun hagyjuk el a pályát.) Ha visszajutottunk a főkapuhoz (a Dilophosaurusok kerítésén kívül), ott vár minket Tim és Lex, irány tehát a látogatóközpont.

Most következnek az a még a Wolfenstein-nél, s az Ultima-knál is szebb 3D-s rész, amiért tényleg érdemes ezt a programot megvásárolni. A cél nem túl bonyolult: miután a sziget számítógépes rendszere újraindításához Hammond-ék mindent áramtalanítanak, a földalatti folyosókon meg kell találnunk a főkapcsolót, majd annak visszakapcsolása után valahogy el kell jutnunk a többiekhez. Ebben természetesen megpróbálunk majd megakadályozni az áramtalanítás során elszabadult Velociraptorok. Ezen kívül



külföldi lap a játék túlzott könnyűségét kifogásolta. Én ezzel nem értek egyet. Szerintem az a jó, ha egy játékot végig lehet játszani. Nem tudom az ilyen kritikások mit szólnak volna hozzá, ha itt is csak két raptor lett volna, de azok ugyanolyan veszedelmesek lettek volna mint a filmekben. Azt

hiszem senki nem érte a játék végére. Véleményem szerint ez a játék pont olyan nehéz, amennyit egy ember idegrendszere még elbir.

V.Z.

legfeljebb még az alsó szintek sötétsége fog minket idegesíteni, ehhez nem árt ha megkeressük a gépház legfelső szintjén az infrás szemüveget. Tájékozódni egyébként nem túl nehéz, az "M"-mel leghívható automata térképezésnél jobbat már szinte ki se lehet találni. Még egy tipp ezekhez a szintekhez: ne bocsájtjuk harcba a raptorokkal (kivéve ha mondjuk elaláljuk az útunkat), ahol már tudjuk a helyes utat inkább gyorsan rohanjunk végig, s biztos, hogy sokkal több energiánk marad.

A játékról alkotott véleményemet azt hiszem ez a leírás már eddig is híven tükrözte. A 3D-s részekért (s még talán a gyönyörű, de iszonyú rövid end-sequence-ért) mindenképp érdemes ezt a programot végigjátsszani. Az izometrikus részek scroll-ja PC-től meglepően szép sima. Az egyetlen kifogásolható dolog talán a kisebb Triceratops-ok gyenge animációja. A játék A1200-es verziója - bár jelen pillanatban

ÉRTÉKELŐ

grafika	98%
hang/zene	85%
kezelhetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS

96%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA

French AGA Demo/Digital: Történt egyszer, hogy a francia Dancer-Clawz párost felkérték az A1200 tudását demonstráló program elkészítésére. Nos, sikerült és meg is érkezett. Itt aztán van minden, 256 színű fraktál és megvilágított poligon, 16.8 millió árnyalatból válogatott copper-listák valamint az előterükben tekerő rubber-piramis, ill. glenz vektor. A demo fénypontja, avagy a katarzis a HAM8-as grafikán sürgölődő 4 darab animált bob-labda. Márcsak ezért is érdemes AGA gépet venni!

KID/Oops of Movement: Tombol tovább az "ezerkettes" mánia, s a Rebels utódjaként megismert finn csapat teljesen új design-konceptcióval lép elő. Nincs nyugalom, az eddig megszokott fekete hátteret színes minták váltják fel, s a képen mindig minden mozgásban van. Bruno cirkszi muzsikája remekül csúszik Alex cartoon stílusú rajzai mellé. A kódarnek, Nam-nak már csak annyi dolga marad, hogy a 32 színű medvebocsot a teljes képernyőn méretváltoztatva megforgassa. Ez itt kérem a rotáló maci-zoomer!

Groovy/Lemon.: Dant, a "Citrompont" legújabb demójának szerzőjét senki sem vádolhatja rutintalansággal. A Chuck Rock 2 írója kalandjaihoz ezúttal Spaceman melódiáját és Facet megdöbbentő grafikáit használta fel. A programban végtelenített sakktábla-forgatás, és színes pontvektor-labdák mellett a plazmák s 4096 árnyalatú ábrák szokatlan változataival találkozhatunk.

Dream Trippin'/Digital: Az ötle-tes kezdésekről ismert brit csapatnak most a televízió manoszakópjá esett áldozatul. A stílus kedvelőinek már ismerős lehet a történet, mely a "Day of Reckoning" után közvetlenül folytatódik. Pontokból álló szökőkutak, ill. animált poligonábrák, elasztikus vonalak és a legkülönfélébb vektor-estek váltják egymást. Mind közül talán a legerdekesebb az első többszínű pencill kocka, melynek eredeti változatát is "digitális" formában láthattuk. Mindez egyetlen virtuóz páros Streamline-Flame nevéhez fűződik.

Saturne'93 Slideshow/Instinct: A franciaországi Saturne party grafikai versenyének első 14 helyezettjét győmszülte egy lemezre az eddig ismeretlen társulat. A listán többek közt Suny, Ra, Walt és D-Mage alkotása is szerepel.

Extemporized/Digital: Az utóbbi időben már a csapból is Digital folyik. Emellett az alex-design úgy látszik nem csak a Movementet fertőzte meg, de a franciákra is nagy hatással volt, így érdekes körítésben hallgathatjuk végig három kiváló zenész Clawz, Reverse és G10 rögtönzéseit.

Contusion/Psyhosis: Mindig nagy meglepetés egy újdonsült magyar társaság első produkciója. Az Exact által komponált tekno és Visitor grafikái mellett Callisto az értelmi szerző. Kezdetnek RGB körök nyomulnak hosszú tömött sorban, majd spline-sine uralja a képet, míg egy csúcsára állított, megpörgött gyémánt formájában a glenz vektor is napirendre kerül. A shadobobok és az újszerű TV piramis után érdekes paletta görgetés látható. Nagyon szép, nagyon jó, de manapság design a kulcszó!

Jean





Vészesen közeledve a karácsonyi copy party áradat felé, megtörtént az, ami a Democracy történetében eddig példátlan volt: egy szőlő C64-es demo sem érkezett. Ennek oka, hogy mindenki a nagy bulikra tartogatja demoját, így most be kell értenek néhány kicsit régebbi anyaggal. Aprópórt: december 20-21 között Szolnokon, a Ságvári Endre Művelődési Ház ad otthont a CHROMANCE+FACES party-nak. Aki elsőként szeretné megkapni az itt kiadott anyagokat, vagy karácsony előtt még egy jó akor bulizni, az ne hagyja ki ezt az alkalmat! További infokat az újság hírdetési oldalán találhatsz.



Először egy kissé furcsa produkciót veszünk ki, amely egy angol csapat munkája. A demo a "LETHARGY" nevet kapta, készítői pedig a COSINE név alatt futnak. Rögtön a betöltés után egy loader részbe érkezünk, amelyet egy "COSINE INSIDE" felirat díszít. Aki szokta nézni a műholdas adókat, valószínűleg találkozott már az "Intel Inside" számítógépes reklámmal. Nos, hát az illeten innen fakad (ha nem tévedek az INTEL gyártói is a kódos albiából származnak). Nagy általánosságban a demóról elmondható az igényes, jó grafikák használata és az ötletdús részek. Azok, akik a nehéz, világrekordokkal telt demokat szeretik, biztosan csalódni fognak, mivel ez inkább a design-ra épül. Ha már a code-ról esett szó akkor lássuk mit is tettek bele a fiúk:

- sprite mega dycp,
- multicolor COSINE logo tech tech
- hatalmas COSINE logo mozgatás, alatta 2x2-es hi-res scroll, amelyben a logóhoz hasonlóan az ún. "TV kikapcs." effekt ritog
- plasma és egy látványos shade scroll
- diagonális raster splitter, sideborderen sprite-ok
- parallax scroll- az Amigás DELUXE PAINT kerete, a rajz térben pedig plotter-interlace digitalizált kép (Sharon Stone valószínűleg) és COSINE logo tech tech

- interlace COSINE logo, 1x1-es upscroller

Betalálás: 68%

Folytatásként nézzük a lengyel nem-

zetiségű CHARGED, "Crystal Sheep" kreációját. Egyoldalú anyagról van szó, amit nyolc demo part és egy intro alkot. Egy hazájukbeli party-n lett kiadva, és 1,5 éves születésnapjuk alkalmából született. A demo érdekessége, hogy az IRQ-loaderből minden rész után egy újabb követ-

dolnak arra is, hogy egy oldal végig-nézésekor ne vájon unalmassá a loader.

Sajnos grafikaig nem lehet túldicsérni, mivel néhal igencsak gyatra minőségű grafikák is láthatók. A code-ra panasz nem lehet, a következő dolgokat valósították meg:

- sideborder plasma
- fullscreen vertical bars
- vectorok, plotok
- 2048 doból álló plotscroll
- 5 pixel magas 128 hi-res bob

- dezertvector
- 6 színű shade vector
- metamorphosis

Betalálás: 88%

A külföldiek után következzen két hazai anyag is, névszerint az EXILE "Innocent"-je, és a "2 Years Lethargy" a LETHARGY-tól. A felsorolást követve az EXILE stuffjával kezdem. Az intro-t leszámítva hét részből áll,

és majdnem egy lemezoldalnyi helyet foglal. Szintén jellemző erre a demóra is, a silány minőségű grafikák használata, és a hiányos design. Aki Speed-Dos rendszerrel rendelkezik, kapcsolja ki, mert a loader csak így működik. A következő effektek lelhetők fel az "Innocent"-ben:

- sideborder plotterzoomer
- 2x2-es dxpp scroll, 1x1-es effekt scroll
- sideborder DYZCP scoll (első a világon)
- plotvector zoomer

- sphereplotter
- 98 karakterből álló sideborder effekt scroll
- 1x2-es upscroller

Betalálás: 72%



Végül, de nem utolsósorban pedig lássuk a "2 Years Lethargy"-t. Azt hiszem a név elárulja, hogy ebben az esetben is egy szülinapi demóról van szó, amely igen jóra sikeredett. Az előző két anyaggal ellentétben itt az igényes grafikák dominálnak a szintén színvonalas code-dal kombinálva, amelyek a következők:

- effekt mixer (vector, bob, plot, stretcher)



- glenz shade vector
- AFLI parallax tech tech
- zoomer chessboard, "Trailblazer" kinézetű
- multicolor bobok, upscroller

Betalálás: 80%

Viszlát a CHROMANCE+FACES party-n!

MR. WAX



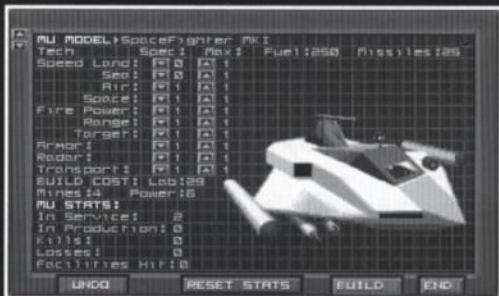
Az Irkuk kormányzója, egyben hadügyminisztere és az emberiség legnagyobb tanítója éppen rendkívül ingerült volt. Ez a tény meglehetősen riadalommal töltötte el környezetét, ugyanis egy-egy dühroham a kormányzó részéről nem egy ízben okozta sok nagyreminyű minisztere és tanácsadója korai és tragikus halálát. A hadügyminiszter, aki valószínűleg veteránként számított (már idestova 3 hónapja töltötte be ezt a kényes és veszélyes posztot), épp ezért határozott úgy, hogy főnöke dühét környezetéről inkább valami távolabbi célpontra fókuszálja. Mondjuk egy másik bolygóra. Itt van pl. a Föld-21, egy elég kicsi, ámde népes bolygó. Kirobbant egy kisebb incident, mire a kormányzó kivégezteti a Föld-21 nagykövét, erre azok hadat üzennek és ezzel a háború idejére viszonylag biztonságban érezheti magát. Elvégre ott lesz az a rengeteg hadifogoly, akiket majd ki lehet végeztetni, mint háborús bűnösöket. Pompás terv, s persze az sem mellékes, hogy a hadsereg fejlesztésére adott pénzeket meg lehet majd egy kicsit "csapolni". Végre eljön az én időm, gondolta vidáman a hadügyminiszter és a telefon felé nyúlt...

A stratégiai játékok kedvelőinek alighanem már ismerősen cseng az Impression név. Ez nem is csoda, hisz talán ez a cég fejlesztette (és fejleszt) a legszántabban a különböző stratégiai programokat. Ezúttal azonban igazán nagy dologba vágták a fejszéjüket, a W2WW-ban ugyanis egy bolygóközi konfliktus kellős közepén találjuk magunkat, ahol a győzelmet csak egyféleképpen vihathuk ki: az ellenséges planéta porig rombolásával. Még mielőtt belevetnénk magunkat az össznépi vérengzésbe, megadhatjuk a saját és az ellenséges bolygó paramétereit, úgy mint név, földrajzi adottságok, technikai szint stb. A legegyszerűbben az Easy Setup ponttal állíthatjuk be a dolgokat, de az elszántabb játékosok megpróbálkozhatnak a Setup War opcióval is, ahol már komplikáltabb a dolgunk. A Systemmel a játék paraméterein változtat-

hatunk, az Activate ikonnal pedig elkezdhetjük a háborút. A kezdő játékosok jobb, ha a Scenario pontnál valami gyengébb ellenfelet választanak, ugyanis a gép még alacsony fokozaton is elég "vaddisznó". A háború elindítása után még megnézhetjük a szembenálló felek egységeit, épületeit, technikai szintjét, ez utóbbit akár változtathatunk is.

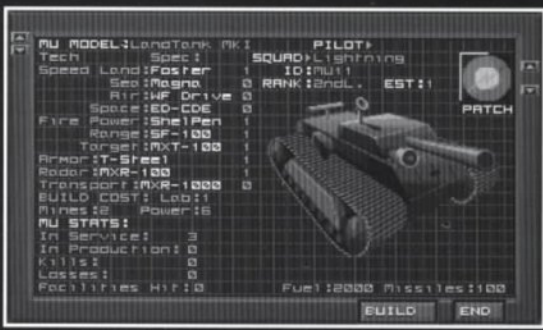
IRÁNYÍTÁS

A képernyő első pillantásra elég bonyolultnak tűnhet (másodikra is annak fog), de semmi vész, idővel még ehhez is hozzá lehet edződni. Baloldalt láthatjuk az éppen aktuális játéktérrel, ezt a jobb felső sarokban lévő térképen egy fehér keret jelöli. Alatta a "?" ikonnal kérhetünk a képernyő minden pontján tucatjával nézhető opciókról valami kis ismertetőfelét, persze csak angolul. A térkép bal oldalán lévő ikonokkal változtathatunk a saját ill. ellenséges bolygó között, kinézhetünk az űrbe stb. Ezek alatt vannak a fontosabb menüpontok, ezekre később még részletesen kitérek. A térképen egy kis csík mutatja, hogy a



nából még menni van hátra, alatta pedig az éppen aktuális egység leglényegesebb adatait nézhetjük meg. A jobb alsó sarokban van az üzenetablak, itt olvashatunk egy-egy új épület megnyitásáról, a harcok eredményeiről stb. Es most lássuk az irányító ikonokat: **ASSIGN**: új küldetés kiadása. Először clickeljük a kívánt egységre, majd ezzel a ponttal hívunk le egy listát a lehetséges missziókról. A Lib ikonnal tölthetünk be új küldetéseket (amennyiben terveztünk újakat), a Q+A opcióval pedig ott helyben tervezhetünk küldetéseket. Ilyenkor válasszuk ki a misszió célját (bombázás, járőrözés, szállítás stb.), majd a térképen adjuk meg a célpontot vagy célpontokat. Szerintem ezzel az opcióval tudjuk egységeinket a legegyszerűbben és leghatékonyabban irányítani.

MISSION: új küldetés tervezése, teleshető opció. **DESIGN**: különböző járműtípusaink listája. Baloldalt láthatjuk a legfontosabb paramétereiket, ezeket megváltoztatva akár új típusokat is készíthetünk. A jármű egy paramétere se lehet magasabb, mint a jelenlegi technikai szintünk (Tech Level). A Build ponttal építhetünk az aktuális típusból. **BUILD**: építés. Egy egység vagy épület építéséhez szükségünk van nyersanyagra (Mines), gyárra (Factory), energiára (Power Plant) és az sem árt, ha munkásaink nem halnak éhen (Farm). Ha mindez együtt van, megkezdődhet az építés. Ennek gyorsága egyébként nagyon függ a technikai szinttől is. Építhetünk új katonai bázisokat (Base) épületeket (Facility), egységeket (Mu), illetve technikai szintünket is fejleszthetjük (Tech level). **SCHEDULE**: munkaterv, itt nézhetjük meg, hogy miket és milyen sorrendben fogunk gyártani. Az Efforttal



WHEN TWO WORLDS WAR

állíthatjuk be, hogy a gép irányította bázisaink milyen irányba építkezzenek (pl. a haderőt növelje, vagy pedig gyárakat és erőműveket építsen). Az "Est." ponttal nézhetjük meg, hogy a gyártás előreléphetőlag hány évig tart majd, az Autoval pedig egy folyamatosan ismétlődő gyártási ciklust indíthatunk el.

ORDER: parancsok kiadása egyik egységünknek. A Mu Refit-tel tudjuk valamelyik sérült egységünket kijavítani. A Supplies ponttal elvileg utánpótlást lehetne osztani (?), de ez nekem eddig sehogyan sem akart sikerülni. A Squad opció viszont már jóval hasznosabb, itt tudjuk valamelyik bázisunkat áthelyezni (Base), a védelmét megerősíteni (D) vagy pedig automata irányításra áttenni (Cont). A Mu ikonnal a jó öreg Mission menübe kerülünk, ami, mint már említettem, az égvilágon semmire se jó. A Debrief-fel nézhetjük meg néhány frissebb küldetés végeredményét.

STATS: áttekinthetjük egyes pilótáink rangját, győzelmeit. Különösen vigyázzunk az ász (ace) rangot elért, többszörösen kitüntetett embereinkre, ezek ugyanis elképesztő dolgokat tudnak művelni még a náluk jobban felszerelt ellenséges csapatok ellen is.

SYSTEM: I/O menü, a szokásos opciók, legfeljebb az Options pont érdemel szót, ezzel ugyanis a játék alapparaméterein állíthatunk. A Stop-Go play opció bekapcsolva pl. nem reálidőben folyik a játék, az alul megjelenő stop ikonnal bármikor megállíthatjuk az akciót. A Turn Based ikont bekapcsolva a játék körökre felosztva folytatódik, egy körnek az End ponttal vehetünk véget. A Computer IQ-val a számítógép intelligenciáját módosíthatunk, a Game Speed-del pedig a gyorsaságot szabályozhatjuk.

NÉHÁNY HASZNOS TANÁCS

- Először a háborúhoz szükséges háttérpart teremtünk meg (gyárak, farmok, bányák, erőművek), csak ezután kezdjük el fejevkezni.

- Ne hanyagoljuk el egységeink technikai fejlesztését sem, néha a minőség is győzhet a mennyiség felett.

- Az ellenséges egységeket még az űrben próbáljuk meg megsemmisíteni, vagy a saját bolygójukon.

- Támadásra főleg a légierőt használjuk, egy-egy jól célzott bombatámadás nagyobb sikert hozhat, mint egy hosszan előkészített szárazföldi invázió.

- A saját bolygóinkat mindig tartsuk tisztán a betolakodóktól, különben árákig szórakozhatunk majd az ellenség kifűtésével.

- A vízi egységeket hagyjuk a fenébe, csak bonyolítják az életünket.

- Ha már nagyon veszésre állunk, nyugodtan "butítsuk le" a gépet (szégyen a csalás, de hatásos).

- Igyekezzünk minél több katonai bázist létesíteni, s ezeket szétszórni mindenfelé a bolygónkon. Igaz, hogy így bonyolultabb lesz az irányítás, viszont a támadókat mindig gyorsan észre vesszük és marad elég időnk egy jó kis

megelőző csapásra.

- Egy-egy nagyobb hadművelet előtt kapcsoljuk ki a Realtime üzemmódot, így több időnk marad a cselekvésre a harcok közben.

- A sérült egységeinket javíttassuk meg minél előbb.

- Az ellenfél bolygóján először a bázisokat és szárazföldi csapatokat támadjuk, mivel légi csapásokkal szemben ezek a legvédtelenebbek. Ezután jöhetnek a külön-

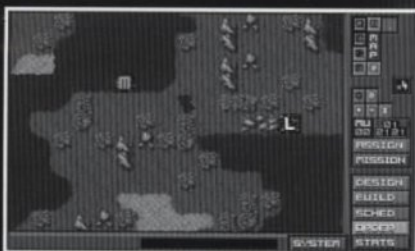
böző épületek és légi egységek.

- A játékot csak akkor nyertük meg, ha már az ellenfél összes bázisát, egységét és épületét leromboltuk, tehát alaposan derítsük föl a bolygót, néha ugyanis még a legelgúgottabb helyeken is található néhány gyárat vagy erőművet.

Mit is mondhatnék a játékról értékelésként? Azt semmiképpen sem, hogy ez a game lenne a

stratégiai játékok alfája és omegája, de azért mindent összevetve nem rossz az anyag. A grafika és a hang a '93-as igényekhez mérve elég zsenégre sikeredett, de azért elmegy. A játékmenet is elviselhető, de hosszú távon azért már elég vontatott. Ami pedig a megnyerést illeti... No igen, ennél azért csinálhattak volna látványosabbat is. Én speciel majd leestem a székről, amikor másfél óra szenvedés után mindössze egy kisméretű fej jelent meg és üdvözölt az ellenséges bolygó meghódítóját. Hát érdemes ezért ennyit szórakozni?

T.J.



ÉRTÉKELŐ

grafika	68%
hang/zene	-
kezelhetőség	65%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS

65%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA, PC



ALIEN 3

tolakattüze megvilágítja Ripley arcát. Ugyes! Az ellenfelek kidolgozása már nem annyira fényes, de ez mit sem ront a

játékmenetből.

Aprópó játékmenet! Lássuk: nagyon okosan felépített elgondoláson alapul, misze-

rint nem szabad a játékost már az elején elijeszteni a játéktól a dög nehéz pályákkal. Szép lassan csaljuk be a susnyásba! Magyarul az első 2-3 szint gyerekjáték, aztán azon vesszük észre magunkat, hogy két pillanat alatt elfogyott három életünk, olyan veszélyessé váltak az ellenfelek. A jó játékmenethez az is hozzájárul, hogy nem állandó lövöldözésből áll a game, hanem felváltva kell CSAK lövöldöznünk, CSAK embe-
reket megtalálnunk és kiszabadítanunk, vagy a két-tő kombinációját megol-

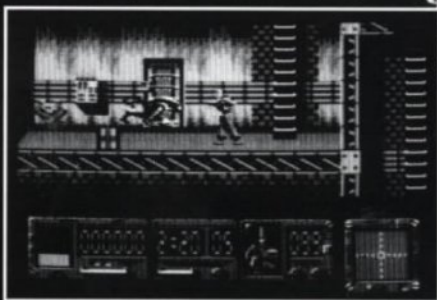
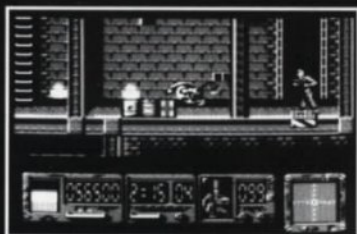
Ki ne ismerné a Nyolcadik utas a Halál című alias Alien, Aliens, Alien 3 trilógiát, amelyből nemcsak három nagyszerű film készült, hanem ugyanennyi játék is. Legutóbbi epizódját már a klubmozik sem vetítik, és a videotékákban is megrökönyödve bámulnak az emberre, ha ezt az ösleletet kölcsönzi ki, erre most a Virgin & Probe páros karácsonyi meglepetésként kihozta a C64-es verziót. Na de le gyünk telhetetlenek, jobb későn, mint soha!

A rohadó bűzű, nyáladzó, két állkapcsú, nagyfejű, ápatatlan körmű rohadó állatoknak (ez nem káromkodás, hanem költői jelző) tehát ismét vére fáj a fogok.

Csak egyvalaki állíthatja meg őket: Ripley hadnagy. Mivel az anyag vérbeli platformjáték, ezért leírást bajos lenne készíteni róla, ezért inkább az ismérveit veselném ki alaposabban. Lássuk elsőként az egyik legfontosabb tulajdonságot, a grafikát: meg kell hagyni, hogy igen jó munkát végeztek a

Probe grafikusai. A legtöbb filmadaptáció rusnya hátterekkel és ricegő sprite-okkal készül, hiszen "úgyis tudja mindenki, hogy néz ki eredetiben, minek akkor túllihegni a dolgot"-elv alapján kevés gondot szoktak a cégek erre fordítani. Jelen esetben erről szó sincs! A 15 pálya különös műgondal van megrajzolva, és bár sok pályarészlet ismétlődik a játékokban, mégis teljes egészet alkot. A főhős alakja is szépen kidolgozott - külön említést érdemel, hogy a lángszórával, vagy géppisztollyal való tüzeléskor a fegyver

danunk. Természetesen valamennyi szint egy-egy külön labirintusrendszerből épül fel, ahol nemcsak a testi épségünket kell óvnunk, hanem ki is kell találnunk belőle (egy járható csatornanyílást kell megkeresnünk, ahol a következő pályára kúszhatunk át). Ez csak leírva tűnik pitének, de játék közben könnyen előfordulhat, hogy megjelennének az izzadságfoltok az alsónacin, mire kikeveredünk egy-egy útvesztőből. Minden harmadik nyert (azaz megúszott) pálya után egy fődöggel kerülünk szembe, akivel megtalálva a gyenge pontját - egykettőre végzhetünk (inkább kettőre, mint egyre...). Ja, és ne feledkezzünk meg a szűkre szabott időlimitről sem, ami a már felsorolt nehézségeinket csak tovább tetézi. Ha letelik, egy életünk ugrott! Még egy apró megjegyzés: először egy kicsit hiányzott a filmből



ismert helyzetjelző csipogó, de aztán rájöttem, hogy idővel rendkívül idegesítővé vált volna a cripelése... Helyette kissé megfáradt zene szól, kissé fakó hangeffektakkal, de ugye semmi sem lehet tökéletes.

Mit is lehetne még mondani a játékról? Összességében egy kifejezetten jó konverzióról van szó, mind a pályák változatossága, a játékmenet, illetve a grafika tekintetében. Igazán kellemes karácsonyi meglepetés ez az elcsúggedt C64 tulajdonosoknak, nemde?!

ÉRTÉKELŐ	
 grafika	85%
 hang/zene	80%
 kezelhetőség	83%
 kihívás	30%
ÖSSZHATÁS	
83%	
TESZTELVE: C-64	
VERZIÓK: C-64, AMIGA	

J.

RAJTVONAL



ton tára...
A verseny folyamán több dologra is figyelmet kell/érdemes fordítanunk, azon túl, hogy megpróbáljuk nyeregben tartani magunkat a 4-5-6 kör alatt.
Legelső

opció egyébként még hasznosabb akkor, amikor pályafutásokat csúszán vagytok, mert erre a kimentett eredményre bármikor vissza lehet térni...

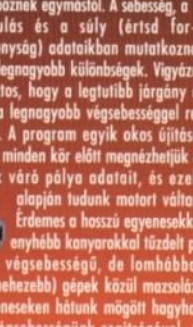
Végül még néhány pro-kontra megjegyzés: szintén egyedi megoldás, hogy az emelkedőken lelassul a motorunk, akármennyire is erőlködünk. Ez kifejezetten emeli az életszerűséget. Nem használható viszont a programnak, hogy az út széli akadályokat, vagy szegélyt nagy sebességgel kívülről is megkerülhetjük, és szinte sebességvesztés nélkül térhetünk vissza a pályára. Zavaró továbbá

Már úgy egy évvel ezelőtt felreppentek híresztelések, hogy a Psygnosis minden idők legnagyobb motorversenyének fejlesztésébe kezdett. Akkor még név nélkül, hibás háttérrel, csak a motoros mozgását bemutató előzetest kaptam a játékról, és ez alapján egy kicsit lefitymolt a szám. Ez lenne "minden idők legbabább motorszimulátora"?

Aztán két héttel lapzárta előtt a cégtől megérkezett a végleges verzió és mondhatom, igen-csak felvillanyozott. Amint végigbongésztem a motorok bemutatóját, rögtön éreztem, hogy valami extra franko anyag sült ki a dobozból.

A játékban a világ valamennyi híresbb pályája szerepel, több mint egy tucat menetben. A legérdekesebbek közül kiemelném az angliait, ahol ködös pályán kell száguldoznunk, a svéd-országit, ahol zuhagó esőben és dörgős-villámlás közepette kell húznunk a gázt, a brazilait és a mexikóit, melyek hátterei festői színpa sikerültek. Na de mielőtt eszeveszett száguldáshoz kezdünk, lássuk a mocikat! Őt féle robogó közül választhatunk, amelyek nemcsak formájukban, hanem menettulajdonságaikban is különböznek egymástól. A sebesség, a gyorsulás és a súly (értsd fordulékonyság) adataikban mutatkoznak meg a legnagyobb különbségek. Vigyázat! Nem biztos, hogy a legutóbbi járgány az, amelyik a legnagyobb végsebességgel rendelkezik. A program egyik akas útja, hogy minden kör előtt megnézhetjük a ránk váró pálya adatait, és ezek alapján tudunk motort váltani.

Érdekes a hosszú egyenesekkel és enyhébb kanyarokkal tüzelt pályákra a nagyobb végsebességű, de lomhábban gyorsuló (értsd nehezebb) gépek közül megszólazunk, mert a hosszú egyeneseken hátunk mögött hagyhatjuk az ellenfeleket a nagyobb végsebességünk segítségével. A kacskaringós, nagy ügyességet igénylő pályákra leginkább a fürgé, villámgyorsan felröppög motorok közül érdemes választani - itt nem a végsebesség a döntő, mert mire felgyorsulnánk, már ki is szálltunk a szalagkorlótól.



dolog, ami segítségünkre lehet, a képernyő bal felső részén látható pályatérkép, amint vörös pont jelzi a pillanatnyi helyzetünket. Tudom, hogy nem a leggyeszebb feladat a pályán maradni és még a térképet is bűmülni, de megéri néhány pillantást vetni rá. A hajtókanyarok előtt időben le tudunk lassítani, az enyhébb kanyarulatokról pedig itt tudjuk meg, hogy "apróbbak", nem pedig 180 fokos fordulatot rejtejték. Így pontosan érezhetjük, hogy hol, mennyire kell visszavenni a sebességből, avagy hol adagolhatjuk a gázfröcsököt, ahogy a csövön kifér. A második figyelmet érdemlő dolog a követő ellenfelek jelzésére kifejlesztett nyílak felvillanása. Ha feltűnik mellettünk egy ilyen nyíl, akkor tudhatjuk, hogy a nyakunkban liheg egy üldözőnk, jó lesz összekapnunk magunkat, hogy lerázzuk. Utolsó jótanácsként érdemes megfogadni: ha nem akarunk idő előtt kipontozódní, akkor az első 4-5 menetben próbáljunk meg dobogós helyen végezni, mert olyan magas pozícióba kerülhetünk ezáltal az összesített ranglistán, ahonnan nehez lesz már min-teszori- tani, ha a későbbiekben lazítunk is egy kicsit - a hetedik helyet azért próbáljuk meg elkerülni! Ha pedig úgy érezzük, hogy kifinomodott a csuklónk, akkor érdemes a program egyik teljesen egyedülálló opcióját választani: SAVE! Igen, ki lehet menteni lemezre a pillanatnyi állásunkat, és nem kell ismét végigszáguldoznunk a megtett pályákon, hanem a kívánt helyen folytathatjuk a versenyzést. Ez az



az is, hogy ahhoz képest, hogy a rajtvonalról heten indulunk útnak, a verseny közben több "civil" versenyző is felbukkan, amelyek lehagyásokor nem változik pillanatnyi helyezésünk. Ezek ellenére is a változatos pályák, az igazán gyors mozgató rutin, a remekbeszabott hanghatások, az egyedi SAVE funkció, és a briliáns grafika dobogós helyre emelik a játékot kategóriájában.

ÉRTÉKELŐ

- grafika 92%
- hang/zene 85%
- kezelhetőség 90%
- kihívás 70%

ÖSSZTHATÁS
96%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA





Fergeteges történet, töménytelen humor, brilliáns grafika... és persze hangulatos zene és tökéletes effektek. Ez a néhány apróság szükséges egy

Monkey Island szintű adventure elkészítéséhez. És akkor még nem beszéltem az irányítóról, ugyanis a legjobban itt bukna bele a könnyen kezelhető kalandjáték készítésébe. A Lucas Arts-nak - bár ez csak az én szerény véleményem - sikerült már kidolgoznia egy remek, közel tökéletes ikon-menü, amelytől jobbat, kezelhetőbbet komoly feladatot lenne kiigyalni. Az Adventure Soft hasonlóan gondolkodhatott, s úgy döntöttek, legjobb lesz lekoppintani egy az egyben a Lucas Arts vezérlési metódusát. Én személy szerint örövendem a dolognak, hisz jobbnak tartom az egérrel való vezérlést, mint a túl leegyszerűsített ikonos mószerit. Na persze, ez még közel sem elég egy tökéletes kalandjáték elkészítéséhez. Fecsegés helyett lássuk inkább, mit rejt a MŰ!

Ha valaki beleles egy programba, a grafika az, ami először megfoghatja. Nos, ezúttal erre nem lehet panasz: a legprecízebben kidolgozott grafika üdvözlő beállítását a Simon The Sorcererben. Leginkább egy szép, színes mesekönyv lapjához hasonlítanak a képek. A háttéranimációk végigkísérik az egész játékot, és persze főhősünk mozgatósa sem lehet panaszunk. Még egy érdekesség a grafikával kapcsolatban: a köveket, sziklákat mind úgy rajzolták meg, mintha egy-egy emberi arcot takarnának. Ez abszolút mértékben a grafikus díserei, hisz fantasztikusan ötvözve a kövek formáját az arccal, s néha nehéz meglatni egy kőben az arcot, de mégis ott van. A zenék tökéletes hangulatot teremtenek minden helyszínhez. A programozónak ezen túl sikerült megmutatnia, hogy egy jó játéknak nem kell feltétlenül lezabálnia winchesterünket. Egyszóval profi munkát!

Simon, a fiatal srác, az ógyán heverve olvasgat, miközben meghallja kutyája vonását. Felszalad a létrán, hogy lehozza a kutyust, akinek sikerült ügyesen egy lábába zárnia magát. Miközben a kutyát előkeríti, egy réges-régi varázkönyv akad a kezébe, amit a háta mögé hajt. Eddig minden



házikóban pedig egy üvegcsét és egy jó adag elixirt, ami Simon szerint egy elefantnak is elég. Hozzuk el a falat, s keressük fel az erdőben a barbárt, aki azért sír, mert a lábába szúródott egy szálka, s nem tudja kiszedni. Sebaj, elagyedjünk szóba vele (2, 1) és segítségünk rajta. Jutalmunk egy sip, melybe ha belefújunk a segítségünkre lesz. Ha kalandozásunk során egy rettenetesen trombitáló fickóval akadnánk össze, feleljük neki azt, hogy csak át szeretnénk menni az ösvényen (1) - bár erre Simon képtelen az égtelen hangzavar miatt. Semmi baj, lesz majd gondunk a trombitára. Következő utunk a Böks Bagolyhoz vezet, aki hasznos tanácsokkal lát el a játék folyamán, de a leghasznosabb, hogy kihullatja egyik tollát, s mi azt megszerezheljük. A falutól nincs messze a boszorkány kunyhója, eláitja egy kúttal. Tekerjük fel a vödörűt, s tegyük el. A boszorkánylánytól elhagyva az úton egy farönkre lelünk, ami előtt porszór elhaladó fura hangokat hallunk. Mint kiderül, a hangok a rönkből jönnek...

Vagy mégsem? Beszélgessünk el vele (2, 3, 3, 2, 3), mire kiderül: nem a farönkkel, hanem a benne lakó feregcsalóddal tanácskozunk.

Az erdő másik fele egy hídral túl van, amin egy buta, kecskeselő troll garázdálkodik. (Monkey 1 - Simon: 1:1). A probléma megoldása ránk vár:



kiderül, a hid előtt áldgáló kecskéket azért nem eszi meg, mert az átlagosnál nagyobb szaruk miatt igen-igen tiszteli őket. A beszélgetés másra is kiterjed: a troll kíváncsi a nyakunkban lógó sipra. Simon azt hazudja, hogy az egy varázssip. Barátunk lakója a nyakunkból, és tiszta erdőből

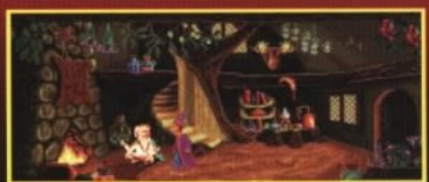
simon

THE SORCERER

rendben is volna, de ahogy a könyv szétnyílik, egy varázskapu tárul fel a padlón - ki tudja hová vezethet. A kíváncsi kutyus besétál, s a gazdi természetesen utána... A következő helyszín csopott más: egy monolitikkkal körülrakott kőosztalón néhány goblin próbálkozik egy ételkreató varázslattal. Hősünk épp a ceremónia kellős közepén esik ki egy dimenziókupából a kőosztra - s a goblinok joggal hiszik, hogy ő az ebéd. A főzöcskének csak azért nem lesz tragikus a vége, mert a kutyus közbeszól - azaz közbeharap. Végül egy kunyhóban káitunk ki, ahol egy levél fogad Calypso-tól, a varázslótól. A levélben elég sablonos dologra kérnek fal: azt várja tőlünk Calypso, hogy mentsük meg földjét a gonosz Sarditól... Hát rendben. Végére tehetünk-e más? Kicsit sablonosnak tűnhet a sztori, de a lényeg a poént! Az inventory-nkat átvizsgálva 3 állandó dologra akadunk: Calypso levele, amit az imént vetünk fal, egy varázstérlék, amellyel a megismert helyszínek között mászkálhatunk, és egy levelezőlap, amelyen a Save, Load, Quit funkciókat találjuk.

Először is nyissuk ki a fiókot, nézzünk bele, s emeljük ki a hátőre tapadt mágnest, s induljunk el bálkászni a faluban. A kovácsnál szedjük fel a kőeletet (kősszil össze a mágnest) és a harangnyelvet, majd folytassuk utunkat a kocsmá felé. Itt elbeszélgethetünk két nővel erről-arról... (Aprópó beszélgetések: az is "Lucas"-stílusban folyik, s a szövegek jórésze ugyancsak poénkodás. Ezeket leírni nincs hely, de mellegen ajánlom mindenkinek, hogy hallgassa meg a "kegyetlen" szövegeket. Ahol fontos a beszélgetés, ott tájékoztató jelleggel leírom a kérdések-válaszok számát.) Itt az idő, hogy szert tegyünk egy kis szörzetre: vegyük elő ollónkat, s nyiszáljuk le a részegen elvá dwarf szakállát, majd koslassunk egy kicsit a falu többi zugában is. Találunk egy letrét, amit Simon trükkösen beleereszt a sapkájába, egy látszólag elhagyott

belefőj, nem sejtve a következőeményeket. A Barbár megjelenik, s röviden eltanácsolja a garázda trollt. Szabad az út. Kutassunk fel egy gyereket az erdőben, aki azért sír, mert nem kelnek ki a varázsbabjái. Szólítsuk meg (1, 1, 1), mire panaszodik, mert nem tudja, mi lehet a babokkal. Simonnak van egy ötlete: talán lócsolnó kéne, s már önti is a vödörből a vizet a babszemekre, de juszti se akarnak kikelni. A srác el is odalag, s a bab a miénk! Aki szerencsés, az rövid úton megtalálja a kastélyt, s próbálkozhat a bejutással. A



néma haragban könnyen segíthetünk a nyelvvel. Meglátva a haragot, felénk száll egy hajfonat a magasból, ami Simont jól ütökön találja. Mihelyt visszanyerjük méretünket, megmászhatjuk a tornyot a hajfűrt segítségével. Fent egy elvarázsolt királylány fogad, akit a nyugati boszorkány tett ilyené. Előzőleg - egy malac volt... A varázs megtörésére egyetlen út van: egy másik dimenzióból származó férfi csákkal Wow! Csodálatos. Simon egy disznóra tett szert.

Most itt az idő, hogy felkeressük a zöld ízébizét, akinek szülinapja van. A dwarf bánya mellett gyalogolva egy kavicsra lelünk, s behatóbb vizsgálat után egy szó olvasható rajta: Beer. Itt a bánya mellett van a goblinok barlangja, előtte egy kő alatt rálünk a bevásárlólistájukra. Tegyük el. No, ideje felkeresni az ízébizét, aki a közelben lakik - a másárban. Társalognuk egy kicsit (3, 1, 4, 4). Kiderül, hogy ma van a szülinapja, s mi vagyunk az első vendégek. Ne sértsük meg (szerény véleménye szerint ő a legjobb szakács az erdőben), fogadjuk el Zöldmocsári Csodalevesét, de amikor hátra fordít, töltésük a tönnyer tartalmát üvegcsénkbe. A második adagot fogyasszuk el (consume). Szerencsére kifogy a hozzávalókból, és elkullog gyűjítő körütra. Egyelőre ne górérdelődünk, irány a falu, s a házunk mögötti komposzt domb. Ültessük el a magokat: a komposzt kifejezetten jó táptalaj, s egykettőre lesz egy dinnyénk. Keressük fel a falu végén a kurta ka..., akaram mondani a mézeskalács kunyhót. Engedjük a csokijátóra a malackát, aki egy szempillantás alatt hatalmas lyukat eszik rá. Bent rakjuk el a füstölőt és a kalapot, s jöjünk ki a ház elé a méhkasozhoz. Használjuk a füstölőt mire a méhek eltűnnek, s mi elvehetünk egy picike viaszt.

Ejött az ideje egy kis gonoszkodásnak: térjünk be a kocsmába, s rendeljünk egy Előzött Varázsolt (4). Amíg a pult alatt kutat a kocsmáros, tömjük a viaszt a söröshordóba! A következő kiszolgálásnál azt hiszi, elfogyott a nedű, s kirakja a kocsmá elé a hordót, s nekünk ad egy sörcédulát, mellyel ingyen ihatunk. A zenegépen találunk egy doboz gyufát, de semmire sem lehet használni. Ja, azt ugye említanem se kell, hogy a kihajított söröshorszó immár a miénk. Ideje, hogy elbánnjunk a trombitással: keressük fel, s hajtsuk bele a dinnyét a hangszerébe. Az természetesen alamlik, de Simon azonnal feltalálja magát: azt hazudja, hogy hangszerjavító, s majd ő megcsinálja. Most, hogy egy trombitával lettünk gazdagabbak, keressük fel a

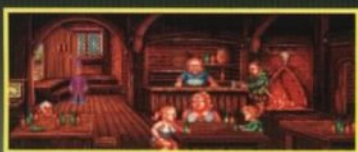
egy ajándékszög jár, s a fehértőt. Most használjuk a bevásárlólistát: adjuk át, s az eladó megígéri, ha összekészítette a csomagot, kiteszi a bolt elé.

Legközelebb a bolt előtt egy nagy doboz fogad: másszunk bele, s pár perc múlva a goblinok rak tárában találjuk magunkat. Simon itt jobbnak látja felhúzni a gyűrűt, nehogy meglepetés érje. Dobjuk le magunkról a dobozt, majd vizsgáljuk meg a dobozhalmot, mire megfellejük varázskönyvünket, amit még az intróban vettak el a goblinok. Nyissuk ki, s egy csodálóra akadunk benne. Szadjuk fel a patkányosantot, s a zört ajtót nyissuk ki a klasszikus trükk segítségével: a zár megpiszkálása után az ajtó aóóó szedjük fel a papírra palnyant kulcsot, s tines a rak tárából. Pánikra semmi ak, láthatatlanok vagyunk, a goblin semmit se vesz észre. Kapjuk fel a lyukas vödört, s menjünk el a lépcsőn a kincskamrába. Ott egy druida van a kintpadon. Szólítsuk meg: reménytelennek tűnik a druidát meggyőzni arról, hogy nem vagyunk rossz démonok (3, 4, 1, 3). Kapjuk le a gyűrűnket, s ismét szólítsuk meg az öregot, de még mindig gyanakozik. Egy lesztelt bebizonyíthatjuk igazunkat: (2, 1, 1, 1, 3, 4, 1, 2). Első ötlete, hogy döfjük át egy ezüsttört a szívünkön: a valódi démonok ettől elpusztulnak... Hála istennek erről letesz, s arra kér, érintsük a homlokunkhoz a nyakán lévő ezüstkeresztet. Weeeew! Hah, szóval démon vagy - őket égati meg az ezüstfeszület. Az öreg távedett, Simon a jég hideg keresztől visított. Így már haj-



van. Irány lefelé, ahol egy palló vezet egy hatalmas koponyához. Egy kis gond van a pallóval, ugyanis nem tartja semmi... Sebaj, erre való a szög és a kalapács. A koponyán találunk egy kis gyöngyönyt, tegyük el, majd vessük magunkat az erdő sűrűjébe. Keressük fel a szomorú favágót, aki nem tudja kivágni a magójával védett fakot, és sorra kicsorbultak a fejszéi. Szüksége lenne egy mil-rihából készült fejszére, hogy kivághassa őket (2, 1, 1, 1, 1, 4, 1, 1, 2, 1). Ad egy fémde-tekort, amivel siessünk a bírdalom havas részére, ahol a varázsló kőszobor van, s ott használjuk. Menjünk tovább, s öbész-szük fel az áriót a trombitával. Ha nem is ábred fel, de nyitkozódás közben kidönti a mellette lévő fát, s mi szabadon átkelhetünk rajta. A másik oldalon találjuk a beteg sárkány barlangját, akin segíthetünk a gyógyfözetel.

Most, hogy kigyógyult, felvehetjük a füstölő-készülékét. Ha jobban szemügyre vessük a barlangot, kívülről egy kis szirtet látunk, amire ráhajítva a kompót, felmászhatunk a barlang tetelére. Van ott egy üreg, ahonnan a kötéltre kötött mágnessel némi pénzre tehetünk szert. Szadjunk össze legalább 30-at, majd induljunk tovább a barlang mögött. Egyik helyszínen egy érdekes, fössziliós kavicsra lelünk. Tegyük el, majd irány a falu kavicsa. Rakjuk az üllőjére a követ, mire egy jól irányzott csapással leüti a fössziliót a földet. A leletünket vigyük el Dr. Jones-nak, aki fössziliát után kutat az erdőben. Dobjuk a gödörbe, ahol dolgozik, s keressük, feleljük azt, hogy a jeges vidéken találuk, ahol a fémdektek-



kis horgász gollumot. Induljunk a kereszt-zödéstől felfelé, majd másszunk le az indán: itt az ő tanyája. Szólítsuk meg (2, 3, 1), mire rettentesen megijed, azt hiszi, hogy hobbit vagyunk (mi ebben a logika?). Nos, ha azt mondom, túlzásba vitte a Gyűrűk ura olvasását, már mindenki érti a kis gollum viselkedését. Mivel régóta

nem fogott semmit a zavarosban, Simon felajánlja a Mocsári Levest. A kis gollum boldogan elrohan a csemegével, s athagyja a horgászbotját. Simon halászni kezd, s minden jó a horgára akad: sörösdoboz, csizma s végül egy varázsgyűrű is a horgára akad. Simon felpróbálja, s konstatoálja, hogy egy láthatatlanság-gyűrűt talált. Irány a dwarf bánya. Vegyük fel az állszakunkat és lépünk be. A ködszó a Kére véssett Beer. Bent a bányába vezető utat egy ór tartászalja el hatalmas hasával. Biztosan szereti a sárt. Adjuk neki a hordót, mire úgy megörvén, hogy lehív a borospincébe, s baráttraival egy sörívverseny keretében jól berög. A javában horkoló dwarf lábát csiklandozzuk meg a bagolytallal, mire az elfordul, és mi felvehetjük a kincsekamra kulcsát. Másszunk le a bányába, vegyük magunkhoz a horgot, majd nyissuk ki a kincsekamrát. Bent egy marc dwarf rántanak, hogy mit akarunk mi itt. Társalognuk vele (1, 3, 1), s ajánljuk fel valamit egy akkőért cserébe. Ha dwarf, akkor sár - itt a pillanat, hogy felhasználjuk a sárblétét. Adjuk át, s cserébe egy jókora smaragdot kapunk. Szólalunk el vele a kincsesztánál árusító alakhoz, s adjuk oda legújabb szerzeményünket. Egy kis alkudozás (1, 1, 1) után 20 arany tít a márkunkat. A boltban vásároljunk be: vegyük meg a kalapácsot, amivel



Térjünk vissza a zöld ízébizé lakására, aki még mindig hozzávalókat keres, s találjuk el a padlón lévő dobozt, ami alatt egy lejáró

van lefektetve (3). Keressük fel ott is Jonest, vizsgáljuk meg a kihányt földet, s tegyük el a mirihet. Vigyük el a kovács-hoz, aki egy remek fejszét készít, amivel a favágót ajándékozunk meg. Miután elhagyta a házat, onnantól csak hozzá, vegyük fel a stíft, albusk el a tüzet a készülékkel,



s tekerjük el a kályha melletti kart, mire egy rejtett pincébe kerülünk. Lopjunk el egy darab mahagonit, s keressük fel ismét a faférgeket. Beszélgessünk velük (1), majd újra szólítsuk őket, mire örömmel beleugranak kedvec fájukba.

Menjünk a kastélyhoz, mosszunk fel, s szárjuk a padlóba a férgeket - minden oké! A felszínten húzzuk ki az ajtó alól az őket, majd eresztjük le a létrát a pincébe. Lent egy koporsóból - miután kinyitjuk - múmia támolog felénk. Simon először elrohan, másod-

sz szemtelenkedünk (1, 1). A verseny lényege, hogy különféle állatokká változunk, s aki az erősebb, az nyer. Ha háromszor nyerünk, miénk a seprő, s ezt a naiv Simon el is rakja... (NO DRAGONS szolt a játékszabályok között - úgy tűnik ezt nem veszi figyelembe a boszi.) Változunk gyorsan egérré, s utcu ki a lyukon.

Utóljára keressük fel a faluban a druida lakását, adjuk oda a koponyán talált növényt, s egy üveg kicsinyítő folyadékot kapunk cserébe. A havas vidéken, ahol hiányzott a falból a stíft, most tegyük be, s menjünk fel. Egy gonosz hóember fogad, aki ellen csak egy forró lehelet segít: fagyasszuk el méregérős mentacukrainkat. Elérünk a hatalom bástyájához, s a kapuhoz vezető út természetesen előttünk omlik le.

Használjuk a boszi seprőjét, majd a kicsinyítő folyadékot, hogy



bejussunk

az ajtó repedésén. Bent egy kutya meglóg, s kilétezik a másik oldalra egy kertbe. Szedjük fel a követ, a levelet, s nézzünk be a vödörbe, ahol egy gyufaszálát találunk. A pocsolóba vegyük ki a nagy levelet, szárjuk bele a gyufaszálát, s tüzzük az árbáca a másik levelet. Hajózzunk el a bogolyáig, vegyünk ki egyet, s törjük össze a kovácsal az. Az így kapott olajjal kenjük be a csapot, majd hajtsuk a csopra a nálunk maradt kutyaszőrt, s húzzuk meg. Most már tovább hajózáhatunk a pocsolóban. A másik felén vegyük ki a vízből az ebihalat, s mutassuk meg a bekának, az elugrik, s mi felvehetjük és megehetjük a mögötte termelt növesztő gombát. Törjük le egy gallyat a fáról, nyissuk ki a torony ajtaját, s bent peckeljük ki a vicsorgó láda száját a fával. Vegyük magunkhoz a dórdat, majd menjünk le egy emeletet. Lent vegyük fel a ládát, a karral nyissuk ki a prést, zúzzuk szét a ládát és tegyük el a gyertyákat. A dárdaival emeljük le a koponyát, majd irány fel. Ott találunk egy varázspálcát és egy könyvet arról, hogy a kővé változtatott embereket csak úgy lehet felszabadítani, ha a Fairy Pitnél a lávába hajlítjuk a varázspálcát. Szedjük fel a zoknit, amiben az egér lakott, és

tömjük bele a zsákba. Ezután tartssuk az egéryukhoz a zsákot, s az ismerős szag az egeret csapdába csalja. Még egy emelettel feljebb két démon találunk. Nem lesz nehéz meggyáznai őket, hogy legjobban nekik, ha visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek, s így nem kell többé Sordidnek dolgozniuk. Ha ez sikerül, vegyük fel a könyvet a palról, s olvassuk el, hogyan kell a démonokat visszakergetni saját létsükükba. Kérdezzük meg őket, rajzolhatunk-e 8

agú csillogót a föld-re? Belemennek. Így megvan a varázskár a 8 gyertyával, benne egy koponya és egy egér. Már csak a démonok neve hiányzik, de az tölük nem fogjuk megtudni - náluk ez tradíció. De a



beszélő tükr segítségével már minden készen áll a művelethez: a démonok elárulják, hogyan kell használni a teleportot,

mi pedig eltesszük őket. Óriási Irány a teleport, s a Fairy Pit, ahol Sordid tartózkodik. Egyelőre a jegyár nem enged be a barlangba, bár nagyon kedves és a kezünkbe nyom egy csomag régi jegyet, ami gumikarikával van át-

kötve. Szedjük fel a földről a faogat, a jegyekről a gumikarikát, s egy jól irányított lövéssel találjuk el a tüzelőt. Az árus elmenekül, s mi eltehetünk egy doboz gyufát. A barlangban, vegyük fel a visszslat teli vödört, majd irány Sordid. Ugyet sem vet ránk, jól elszórakozik varázslataival. Irányítsuk rá a varázspálcát, s máris kővé válik. Nincs más dolgunk, mint ismét begyújtani a lávát a gyufával, s behajjantani a pálcát, hogy a kővé varázslat Calypso életre keljen. Hoppó, hiba csúszott a dologba: ugyanazzal a pálcával csináltunk szobrot Sordidból. Utóler a szamaru vég... De mielőtt halálos varázslat érne, telefonon hív Calypso, aki köszöni jól van, s mindjárt visszajuttat saját dimenziómba... Előtte van még egy kis tennivaló: öntsük a varázst marmoló Sordid elé a farró viaszt, s egy laza mozdulattal taszítsuk a lávába... Bye, bye.

ÉRTÉKELŐ

 grafika	92%
 hang/zene	94%
 kezelhetőség	95%
 kihívás	55%

ÖSSZHATÁS

94%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Koranczai Gáspár

HELY, AHO JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

GAMEBOY

8.999,-

GAMEBOY

Tetris játékkal

10.999,-



SEGA MEGADRIVE

Konzol + irányító

14.999,-

2 joystick + Sonic

21.999,-



SEGA MEGADRIVE SET

2 joystick + 3 játék

29.999,-

SUPER NINTENDO

22.999,-



SUPER NINTENDO SET

1 joystick + 2 játék

27.999,-

GAME GEAR

14.999,-

GAME GEAR

4 játékkal

17.999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTYPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTEKBŐL!

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

576KByte
SHOP

BLACK CRUISER

1199 Ft



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

CRUISER TURBO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők
- autofire

MULTI COLOUR CRUISER

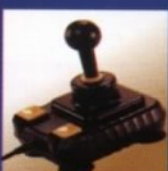
1199 Ft



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

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

AKCIÓS ÁRON **999,-**



COMPETITION PRO 5000 BLACK

- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

RÉGI ÁR:
1299 Ft

AKCIÓ
AMIGA KÉSZLET TART!

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



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



**9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

VESZPRÉM Haszkovó u. 18/G

MÁR NÉHÁNY **BALOXI** BOLTBAN IS MEGVÁSÁROLHATOD

AZ 576 KByte SHOP TERMÉKEIT.

MISKOLC
Testvérvárosok útja 14.
Tel: 46-364-009

SZERENCS
Rákóczi út 77.
Tel: 41-362-559

SZÉKESFEHÉRVÁR
Virág u. 9.
Tel: 22-317-060