

IV. évf. 7-8. szám, 1993 július-augusztus

276,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



DUPLA-SZÁM

GOAL!!

Telitalálat!

SYNDICATE

Gyilkos idők

PRINCE OF PERSIA 2

És még mindig nincs vége...

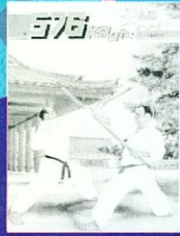
LOST VIKINGS

Hárman a slamasztikában

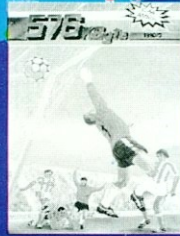
Új olvasóINK FIGYELMÉBE!!!



1990/1



1990/2



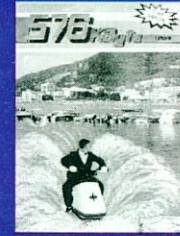
1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



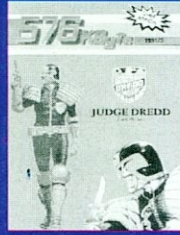
1990/7



1991/1



1991/2



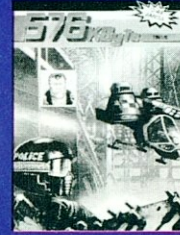
1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



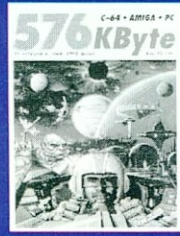
1992/3



1992/4



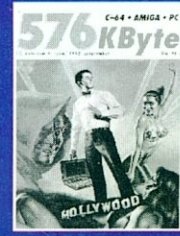
1992/5



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

Kedvezményes árak !
 Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható; az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
 Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990-1-től 1991-6-ig 65 Ft-db, 1991-7-8 130Ft-db, 1991-9-től 1991-12-ig 80 Ft db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!
 Szimulátor különszám elfogyott!
 A fenti árakhoz portóköltség is járul!
 Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.



TARTALOM

HÍREK	2-3
LOST VIKINGS	4
MIGHT AND MAGIC V	5-7
SUPER SPORTS CHALLENGE	8
NOBBY THE AARDVARK	9
PRINCE OF PERSIA II	10-12
LOST IN TIME (PREVIEW)	13-15
EISHOCKEY MANAGER	16
MORPH	17
SYNDICATE	18-19
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	20
ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK	21-22
REJTVÉNYEK	25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
SLEEPWALKER + EON (C-64)	28
SEGA ROVAT	30-33
NINTENDO ROVAT	34-37
WANTED: MANIAC MANSION	38-39
A320 AIRBUS	40-41
CSEVEGŐ	42-43
PC BASKET + PREMIER MANAGER (PC)	44
SPACE HULK	45
EYE OF THE BEHOLDER III	46-48
HÓKUSZ POKEUSZ	49
CHAMPIONSHIP MANAGER'93	50-51
DEMOCRACY (C-64 + AMIGA)	52-53
ABANDONED PLACES II	54-55
FLI PAINTER (C-64)	56-57
WAR IN THE GULF	58-59
GOAL!	61
FREDDY PHARKAS THE FRONTIER PHARMACIST	62-64



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

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/7-8-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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

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

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



HÍREK

A nyár általában a maximális pangás ideje, már ami a software-kereskedelmet illeti. Rendszerint. Ez az év azonban egy kicsit más, mint a többi. Nyakra-főre jelentik be a régi nagy nevek, hogy visszatérnek, de gomba módra szaporodnak az új alkotógárdák is, akik ígéretes munkákkal rukkolnak elő. Az ehavi Hírekben mindkettőre lesz példa, kezdjük talán az egyik legnagyobb élő legendával, a **System 3**-mal. A Last Ninja trilógia és a Myth megálmodói most egy kicsit elkanyarodtak eddigi stílusuktól és lázasan dolgoznak egy autóverseny kódolásán. A **Formula Grand Prix Challenge** névre keresztelt bébi egyelőre csak



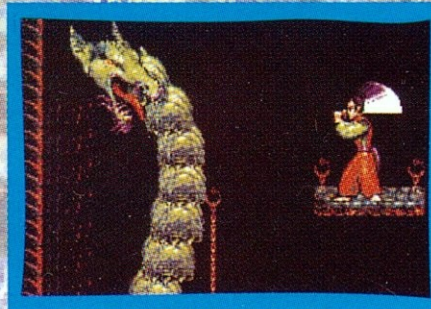
egy rövid játszható demo formájában létezik, ami arra enged következtetni, hogy nem lesz akkor áttörés az anyag, mint az elsősülött testvérei. A scroll, az irányítás, a grafika, a hangok, egyszóval minden OK, de semmi több. Kicsit hiányzik belőle a System 3-ra jellemző ötletesség, az átlagostól való eltávolodás, inkább csak egy jó szintű stuffnak néz ki. Bár volt már rá példa, hogy a látszat csal, ezért nem mondok elhamarkodottan véleményt róla, majd csak ha kész lesz (várhatóan ősszel, Amigára).

A **Sword of Honour**-ról már olvashattok egy régebbi számban, mikor az Amiga verzió



megjelent a **Prestige** gondozásában. Már akkor is hitegettük a C64-es rajongótábor, hogy csak kintartás és hamarosan ők is kaszabolhatják a ninjákat. Most valóban közelegni látszik az ő idejük, hiszen megérkezett a játék első néhány pályájáról készített preview, és frankón mondom: csuda jó! A hátterek, mint a mellékelt fotó is mutatja, káprázatosak, a figura mozgatósi fázisai profi munkára utalnak. Minden megegyezik majd az Amiga verzióval, egyedül talán a kicsit hosszúra nyúló helyszínek közötti töltögetés lehet zavaró, amit azonban a már említett brilliáns kidolgozás ellensúlyoz (megjelenés ősszel, C64-re).

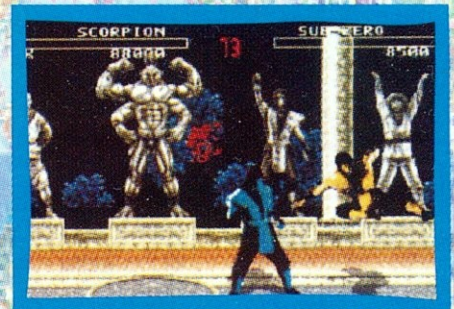
Annyi szó esett már a ninjáék és a szamurájok világáról, hogy nem is távolodnék el nagyon a témától: a First Samurai baromi nagy sikere arra ösztökélte a **Vivid Image** gárdáját, hogy elkészítse a játék második részét is, stílusosan **Second Samurai** címmel. Persze amíg az el-



határozásból játék lesz, az nem egy egyszerű földi halandó mértékeivel mérhető, mivel már vagy másfél éve is bejelentették a nagy hírt, aztán mély hallgatásba burkolódtak. Most ismét felröppent a hír és végre komoly, képes előzetest is kiadtak a játékról, ami azt jelzi, hogy erőteljesen beindultak a fejlesztők. A második epizód óriási vívmánya az elsővel szemben, hogy a játék során két szamuráj, azaz két játékos küzdhet a végkifejlet felé (a bemutatott képen sajnos csak az egyik látszik). További érdekesség, hogy nemcsak team-üzem-módban nyomulhatunk, hanem egymást is hazavághatjuk, ha éppen kegyetlen hangulatban vagyunk. A pályák felépítése már nem

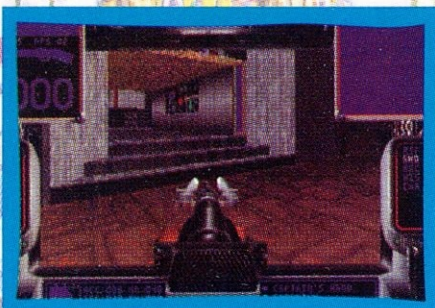
annyira bonyolult, mint az elsőben, hanem inkább ügyességet kívánó, és a logikát mellőző. A megkeresendő puzzle-darabkák eltűntek, annál keményebb viszont a joystick igénybevétele. Még egy apró újítás: néhány pálya végén az átvezető szintek shoot'em up-szerű jeleneteket rejtenek, amitől végképp kiérdemli az akciójáték meghatározást. A grafika szokásosan igényes, az animáció pazar, a hangok fülbemászóak lesznek. (Megjelenés október közepén, Amigára és talán C64-re.)

A masszív sikerű arcade játék, a **Mortal Kombat** a **Probe Software** jóvoltából az Amiga



hívók otthonába is "beküzd" hamarosan magát. Martint meginterjúvolva kaptam az infót, hogy a játék egyike a legfrankóbb Street Fighter stílusú anyagoknak, hiszen nem rajzolt karaktereket alkalmaztak a játékban, hanem digitalizált figurák bonyóznak a képernyőn. A sztori nem különösebben frappáns, hiszen a "verd-sz...rrá-a-világ-összes-nagymenőjét" motívum majd minden stílusbeli társára jellemző, de a digitalizált hangok és figurák mégis megkapóvá teszik a játékot. További "extraként" a küzdő felek annyira begerjedhetnek, hogy a letaglózott ellenfél életét is kioltják (például eltörlik a gerincét, kitépik a szívét, stb). Remélem az Amiga verzióból ez hiányozni fog, hiszen ez már nem is brutalitás, hanem embertelenség. (A megjelenés augusztus táján várható, csak 18 éven felülieknek ajánlott!)

Az **Ultima Underworld**-öt, a PC grafikai lehetőségeit maximálisan kihasználó katakombái és alagútjai miatt minden idők egyik legjobban kivitelezett 3D-játékának tartják. Most feltűnően van egy új csillag, amely mellett eltorpúl a legendás program. A címe **Doom**, a fejlesztőgárda pedig az eddig ismeretlen **id-Software**. A történet röviden a következő: valamikor a jövőben egy elhagyott érc-bányász bolygón négy megfáradt zsoldos felderítő akciót hajt végre. A lomok és rozsdás űrhajók között hasznosítható alkatrészek után kutatnak, mikor szórakozásból beindítanak egy rozzant beren-



dezőst, ami eredetileg dimenzióatlépésre szolgált. A gép beindul és egy másik dimenzióból idegen lényeket transzportál a bolygóra. A négy katona hősies küzdelembe kezd, az életük forog veszélyben! A sztori azt sejteti, hogy vérfagyasztóan izgalmas bujóciska kezdődik ezután, amit a realisztikus hangeffektek, zörejek még inkább fokoznak. A grafika pedig olyan, amit még ember nem látott! Finomscroll, 90 kép percenként, 32.000 szín a képernyőn, azaz embertelen... Egy a bökkenő: minimálisan 4 Mega RAM kell majd a program elindításához, és igazi hatást csak egy 50 MHz-es 486-oson ér el a játék. (A megjelenés a harmadik negyedévre várható PC-re)

A shoot'em up stílus lassan elér a fokozhatatlanság határára, de addig is számtalan próbálkozás születik azzal az elhatározással, hogy minden eddigit lepipáljon. Egy újabb trónbitorló van feltűnően a színen, az eddig kevésbé ismert **Black Legend** nevű alkotógárda legfrissebb projektje, a kimondhatatlan nevű **Shenandoah**. A programozók csak ezen



fedőnév miatt nem ismertek, hiszen egyébként komoly hírnévre tettek szert a demok világában: tagjaik a Sanity és Exceed csoportokból verbuválódtak. A program maga monumentális lesz minden tekintetben. Az ellenfelek, a választható űrhajók és fegyverzet változottsága megdöbbentő, a finomscroll sem pite, a hangok pedig bázikusak. Az ellenfelek mozgásánál egy frankó újítást vezettek be a srácok: minden próbálkozásnál másképp támadnak ránk, amitől sokkal kiismerhetlenebbé válik a játék és ez jelentősen emeli a

játszhatóságot és a játékidőt. A menet közben felvett zetonokból tudunk a pályavégi ABC-ben bevásárolni (fegyvereket, muniókat, pajzsokat és más extrákat). Még egy baró ötlet, hogy a level code-ok annak megfelelően változnak, hogy milyen energiaállapotban, milyen felszereltséggel fejeztük be az adott szintet. (A megjelenés még néhány hónapot vár magára, és előre láthatólag csak az Amigások élvezhetik majd.)

A **Blue Byte** végleg lehorgonyozni látszik a "ráblás" taktikai játékok vizein, ugyanis nemrég egy **Sim City** és **Megalomania** keresztezés fejlesztéséről kaptunk tőlük hírt. A **The Settlers**



nevet viselő műben egy középkori, 60 ezer fős etnikumot kell irányítanunk, kezdve a városépítéstől, a katonai alakulatok megszervezésén át, a területfoglalások megtervezéséig és kivitelezéséig. Minden egyes polgárért mi vagyunk a felelősek, ami azt is jelenti, hogy az elvégzendő munkát is mi osztjuk ki valamennyiüknek. Ez egy hatvanezres népességet alapul véve nem kis meló. Kezdő lépésként egy főhadiszállást, azaz egy kastélyt kell felhúzatnunk embereinkkel, majd mindenkit munkával ellátva egy törpetársadalmat kell kialakítanunk. Az életképessége attól függ, hogy megfelelő arányban osztottuk-e el a munkákat, termelékeny-e és hadserege révén képes-e hódításokra, vagy sem. A teljesen ikonvezérelt játékot egyedül vagy ketten játszhatjuk egymás, vagy a számítógép ellen, hatvan előre tervezett pályát fog tartalmazni, amelyekben természeti csapásokkal, lázadásokkal, pusztító járványokkal is szembe kell néznünk. (Össze ígérük, PC-re és Amigára.)

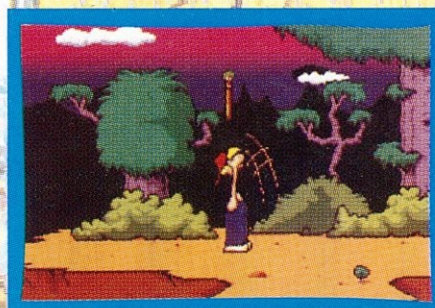
Burntime címmel egy újabb jövőbeli stratégiai játék van születőben a **Max Designs** házatájáról. A Harmadik Világháború (Nagy Világ-égés) után előbújnak a föld aluli bunkereikből az emberek és az űszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtébolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan

kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, keres-



kedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást sejtet. (A program megjelenése a nyár végére várható először PC-re, majd Amigára is.)

Core Design-ék sem mennek a szomszédba ötletekért! **Bubba 'N' Stix** néven egy olyan



játékot készülnek kiadni, ami minden valószínűség szerint a stílusának királya lesz. Mint arról már az ECTS-Hírekben is beszámoltam (csak akkor még kép nélkül), egy cartoonhős elevenedik majd meg a képernyőkön, aki kalandjaiban egy igen furcsa segítőtársra lel: a botocskájára. A képregényszerűen megrajzolt figura botját segítségül tudja hívni, ha valahová fel szeretne mászni, valakit fejbe akar kólintani, vagy valamit le akar verni a fáról, stb. A játék telis-tele van megoldandó puzzle-feladvánnyal és rökhögtető mozdulatokkal, hanghatásokkal. A siker garantált! (Megjelenése csak Amigára várható, méghozzá napokon belül.)

Zolee



logikára lesz szükségünk, hiszen az út nem mondható sehol sem simának, a pályák teljesítéséhez számtalan feladatot kell teljesítenünk. Azonban ha sikerrel járunk, minden szint után pályakódokat kapunk. Nehézségeink főképp abból adódnak, hogy embereink mindegyike csak egy-egy dologban járatos. Baleag, a Vad a kardforgatásban, s az ijáratban (a "D" billentyűt lenyomva) jeleskedik. Erik, a Gyors-

oda lehet adni. Ilyenkor álljunk közel a másik figuránkhöz, majd a kiválasztott tárgyat - még mielőtt visszaszállnánk a játékba a "Tab"-bal - a joy-jal mozgassuk át a kívánt helyre. Utunk során néhol - főként Baleagnak és Eriknek - elérhetetlennek tűnő helyek, vagy kapcsolók vannak, melyekhez csak a pályákon található különböző gépek segítségével juthatunk el. Ezeket

a gépeket (az irányítófülkéjűbe bemászva), valamint a teleportokat szintén az "S" billentyűvel tudjuk működtetni.

Embereink mindegyikének összesen három energiagysége van, ha ez elfogy, akkor természetesen az adott szereplőnek annyi. Ez pedig azt jelenti hogy az adott pályát kezdhettük újra, mivel a sikeres teljesítéshez



mindhárom emberünket ki kell juttatni. Persze a játék során sok helyen vehetünk fel különböző ételeket, így az energiavesztéseink még viszonylag könnyen pótolhatóak. Annál idegesítőbb viszont amikor egy rossz mozdulatnak köszönhetően csapdába esünk, hiszen ilyenkor vikingünk azonnal elhalálozik. Itt van tehát a program talán egyetlen hibája, nevezetesen hogy amikor elrontunk egy pályát, elég sokáig töltőgetődik az end-sequence, holott a játékos már rég kezdené újra a pályát. Na persze semmi sem lehet tökéletes.

A program kivitelezéséről egyébként csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni. A grafika és a figurák kidolgozása remek, az animációk pedig egyszerűen fantasztikusak: embereinknek lobog a haja miközben esnek lefelé, csillagokat látnak, ha nagyon megütik magukat, sisakot vesznek fel ha munkagépbe ülnek, unatkoznak, ha nem csinálnak semmit (Olaf például az orrát túrja) s még sorolhatnám az apró gegeket. Akinek egy kicsit is megtetszett ez a játék eme ismertető alapján, mindenképp szerezz be, garantálhatom hogy senki nem fog csalódni benne.

Vári Zoltán



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	85%	-	86%
HANG/ZENE	78%	-	79%
JÁTSZHATÓSÁG	89%	-	89%
ÖSSZHATÁS	90%	-	90%

Az Interplayről nem lehet elmondani hogy mostanában csak úgy ontja magából az anyagokat. Azt azonban mindenképp megállapíthatjuk, ha egyszer kiadnak valamit, az biztos hogy minőségi munka. Így van ez a most megjelent remekművükkel is, mely a Lost Vikings, azaz az Elveszett Vikingek nevet kapta.

mint a neve is utal rá - sebesen tud futni, s távoli helyekre képes elugrani. Ezen kívül még egy igen fontos mozdulata van: ha futás közben lenyomjuk a "D" billentyűt, a fejével át tudja törni a kisebb vastagságú ajtókat, falakat. Végül Olaf, az Izmos szinte bármit képes kivédeni erős pajzsával. Ha pedig pajzsát a feje fölé emeli, Eriknek tarthat bakot, de ami fontosabb: ha így ugrik le egy magas helyről, nem zuhan le, hanem vitorlázva ér földet. Ezeket az információkat melleleg játék közben is megtudhatjuk, hiszen a kérdőjeleknél az "S" betűt megnyomva a program mindig kiír egy újabb hasznos tanácsot, magyarul a következő lépést.

A játékban rengeteg ellenséges, s néhány barátságos idegen kreatúrával fogunk találkozni. Az ellenségeseket természetesen Baleag szakértelmére kell bízunk, a barátságosakkal viszont ha melléljük állunk, az "S" betűt lenyomva beszélgethetünk. A nagyobb gondot a halálos csapdák (mint pl: a forgó borotvaéles pengék, izzó parázs stb.), a laser-ek, s a lezárt ajtók fogják jelenteni. A lézersugarakat általában kapcsolók működtetik, melyeket ha nem érünk el, Baleag nyílával is át tudjuk kapcsolni. A lezárt

ajtókhoz viszont már kulcsokra lesz szükségünk, melyeket persze előbb meg is kell keresnünk. Egy-egy vikingnél négy tárgy lehet egyszerre, amik közül a "Tab" lenyomása után



választhatjuk ki a használni kívántat (pl: egy kulcsot), használni pedig majd az "E" billentyűvel tudjuk. A tárgyak persze nem csak kulcsok lehetnek, hanem lehetnek különböző fegyverek is, mint pl. a bomba, mellyel például vagy egy számítógépet, vagy egy átjárót kell felrobbantani. A tárgyak néhol látszólag körülrzárt kis helységekből vannak, ezeknek a helységekből viszont mindig van valahol bejáratuk. Eszközünket nem csak használni lehet, hanem másnak is



576 KByte

Might and Magic V

DARKSIDE OF XEEN

Ismét egy remekbe szabott RPG-val rukkoltak ki a New World Computing emberei, a már új szerkesztő programmal készült Might and Magic V-tel. A harmadik epizódhoz képest jónéhány újítást, könnyítést "szereltek" az új szerkesztőbe, s így készítették el a negyediket és az ötödiket. A grafika gyönyörű, klasszul megrajzolt mozgóképek, dúsán animált ellenfelek, egyszóval kellemes grafikával találkozhatunk benne. A zene hol ilyen, hol olyan, néha egész jól illeszkedik a pillanatnyi hangulathoz. Még élvezetesebbé teszik a játékot a digitális szövegek, melyek végigkísérik a játék folyamán.

Na de lássuk mi is a történet a Xeen bolygón... Egy bölcs, öreg sárkány, bizonyos Pharaoh, az utolsó pillanatokban hozzálát, hogy megmentsen a Xeen-t, a feletéb gonosz Almar nevű úrtól. Intézkedése egy csöppet késik, ugyanis használható szövetségesre alig lel már a baráti körében. Varázsgömbjében megidézi Kalindra királynőjét, aki már Almar foglya. Szóltatja gyanús szörnyszövetségeseit is, de már ők is Almar követői. Nem marad más hátra, mint régi barátjától, Ellingertől

kérni segítséget, aki arra panaszkodik, hogy bezárva él a tornyában, s egyenlő lenne a halállal azt elhagyni. Pharaoh mindenesetre küld neki egy varázsgömböt egy denevérral, akit egy csöppnyi baleset ér: miután elindul karmai közt a golyóval, egy villám hasít belé, s porrá hull... a gömb sorsa pedig megkérdőjeleződik.

Nagyjából ezek az előzmények (a játék egyébként nem kapcsolódik az előző részhez, még a főgonoszok sem azonosak, azaz egy teljesen külön sztoriról van szó, nem mint az Ultima sorozatban), s kis csapatunkat máris irányíthatjuk. A játék elején választhatunk, hogy régebbi állást töltsünk be (load), vagy egy újat kezdünk (start). Amennyiben újat kezdünk, választhatunk, hogy harc vagy kalandorientált legyen-e a sztori. Aki inkább a kalandért megy, az az adventure-t válassza, persze így is bőven lesz része harcban. Na de lássuk a kezelést:

Kezelés

A képernyő nagy részét a látható táj foglalja el, amiben a megszokott módon közlekedhetünk. Persze van néhány dolog, ami nem egyből szembetűnő: a képernyő tetején elhelyezkedő denevérszárj akkor kezd el mozogni, amikor valamelyik karakterünknek van veszély-érző képessége, s veszélyt is érez. A bal oldali denevér akkor csapkad, ha érvényben van a levitation (lebegés) varázslat. A jobb oldali kis állatok akkor kezd el mozogolni, ha van valamelyik emberünknek Secret doors skill-je, azaz titkosajtó érzékelő képessége, s éppen egy ilyen mellett állunk. A két fej akkor mozog, ha be van kapcsolva a Clairvoyance varázslat, azaz a tisztánlátás. Ez főleg akkor érdekes, ha egy ládához érkezünk: ha kincs van benne, mindkét fej igent jelez, ha kincs is van de csapda is, az egyik nemet, a másik igent. Ha csak csapda, mindkettő nemmel válaszol. A játékeret átfogó keret négy sarkában egy-egy piros ékkövet láthatunk. Ezek akkor világítanak zölden, ha valami védelmünk van bekapcsolva: bal felső=tűz, jobb felső=elektromosság; bal alsó=hideg, jobb alsó=méreg. A nagy lila ékkőre clickelve a menüablakot hozhatjuk be, ahol kikapcsolhatjuk a zenét, Fx-eket, kiléphetünk DOS-ba, betölthetünk, illetve automatikusan menthetünk (save: game), vagy egy új helyre menthetünk (save: as).

A képernyő jobb felső sarkában lévő Might and Magic feliratra clickelve egy automata-térkép tűnik elő, ami a bejárt területeket térképezi fel, ha van térképész űrge a csoportunkban, illetve ha be van kapcsolva a Wizard eye varázslat, ami azokat a területeket is bemutatja, ahol nem jártunk.

Az ikonok kalandozás közben:

Nyíl (s): ha van íjász a csapatunkba, akkor lövöldözhetünk

Varázslás (c): ekkor varázsolhatunk. Válasszuk ki azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk, majd a New (n)-nel új varázslatot választhatunk (ilyenkor egy kis listából választhatunk, a varázslat neve mellett fel van tüntetve, hogy hány varázspont/ékkövet igényel az adott varázs), illetve a Cast (c)-vel elsűthetjük a kiválasztott varázst.

Pihenés (r): a csapat alszik 8 órát, ha nem zavarják meg őket. Ha felébresztenek alvás közben nem mindenki kel fel. Ekkor kell használni az Awaken varázslatot, aki felkelti embereinket.

Rugás (b): Az elülső két karakterünk rugdos előre. Ajtókat, falakat lehet így bezúzni.

Nagy X (d): Valakit kizárni a csapatból.

Pergamen: A kalandjainkat tekinthetjük meg itt. A Quest items-re clickelve a kalandjainkhoz, küldetéseinkhez szükséges tárgyainkat láthatjuk, a Quest-re kattintva az éppen érvényben lévő küldetéseink rövid leírását olvashatjuk, s az Auto Notes alatt a kép által feljegyzett szavakat, a helyszínek koordinátáit olvashatjuk. Ez igen hasznos, főleg ha mi elfelejtünk feljegyezni egy fontos kódszót.

Térkép (m): Az automata térkép lekérése, rajta koordinátáink, s a hely neve, ahol vagyunk.

Homokóra (i): A dátumot, időt tudhatjuk meg.

Jegyzetlap (q): Gyors infó a csapatról.

Az ikonok harc közben:

Kardok (f): az aktuális figura fegyverével csap a kiválasztott ellenfélre.

Varázslás: lásd előbb.

Emberke és kard (a): mint a kardoknál.

Üvegse (u): használhatjuk az aktuális karakternél lévő tárgyat.

Futó ember (r): menekülés.

Pajzsos ember (b): védekezés.

Két párhuzamos kard (o): gyors harc. A figurák mindent maguktól csinálnak = nulla élvezet.

Homokóra (i): lásd előbb.

Jegyzetlap (q): meglepő fordulat! lásd előbb!

Amikor harcolunk az ellenfeleink sebessége és embereink gyorsasága fogja eldönteni, ki mikor következik sorra egy körben.

Most lássuk az utolsó informatív elemét a képernyőn: ez a karaktereink arcképe (összesen 6). Ha alszunk, lecsukódik a szemük. Ha mérgeztettek, abban az esetben eltorzul a tekintetük, egyszóval elég kifejezőek, ha valami baj van. Az arcképek alatti kis ékkő jelzi, hogy milyen állapotban van a karakter: ha zöld, életerejére a maximum, ha piros, akkor veszesen kevés, és kék esetén elájult. A sárga egy közbülső állapot. Ha valami csoda folytán több, mint a maximális, akkor ezüst színű a kő. Ha ráclickelünk egyikük arcára egy kis infót kapunk az illetőről.

Tulajdonságok

Mgt: Erő **Int:** Intelligencia **Per:** Bölcsesség **End:** Egészség **Spd:** Sebesség

Acy: Célzóképesség **Lck:** Szerencse **Age:** Évek száma **Lvl:** Szint

AC: Védetség (minél nagyobb, annál jobb) **HP:** Életerőpontok

SP: Varázspontok **Resis:** Védetség különféle természeti erők és elementálok ellen.

Skills: Tudományok száma. **Awrds:** Érmek, papírok.

Experience: Tapszatalati pont, gondomol mindenki tudja, hogy x összeg szükséges a karakter szintlépéséhez.

Party Gold: A csapat aranya

Party Gems: A csapat ékköve (egyes varázslatokhoz szükséges)

Party Food: A csapat kajája (figyeljünk rá, a kocsmából mindig pótoljuk)

Az Exch-el két ember elhelyezkedését változtathatjuk a csapatban (előre kerüljenek az erősek, hátra a gyengébb varázslók). A Quick-el egy gyors infót kérhetünk a csapatról, az Exit-tel kiléphetünk, s az Item-mel az aktuális ember tárgyait vehetjük szemügyre. A tulajdonsági pontok sajátossága, hogy határuk a csillagos ég.

Inventory

Ekkor a képernyő felső részében olvashatjuk a tárgyak nevét, s ha valamelyik tárgy mellett egy kis jel is szerepel, akkor az azt jelenti, hogy éppen viseljük is azt. A különféle felszerelések közül a következő módon választhatunk:

Weap: Fegyverek **Armor:** Páncélok **Acces:** Kiegészítő felszerelések

Misc: Varázstárgyak **Equip:** A kiválasztott tárgyat viselni (ha a tárgyra kattintunk a színe zöldre válik.) **Rem:** Egy kiválasztott tárgyat letenni a kézről

Disc: Egy kiválasztott tárgy eldobása. **Quest:** U.a. mint a kalandozás ikonok között a pergament.

Amennyiben a varázstárgyakat választjuk ki, azokat nem lehet viselni vagy nem viselni, hanem Use-zal használni lehet őket.

Tudományok

Thievery: Tolvajlás **Swimmer:** Úszás **Pathfinder:** Ösvénykeresés

Mountaineer: Hegymászás **Cartographer:** Térképezés

Direction Sense: Irányérzékelés, az automata térképen a nyíl mutatja, merre tartunk.

Spot Secret Door: Rejtett ajtók érzékelése **Danger Sense:** Vesztélyérzet.

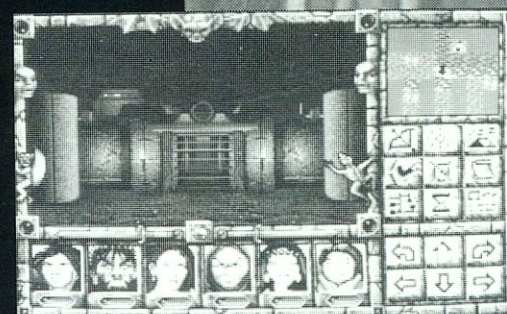
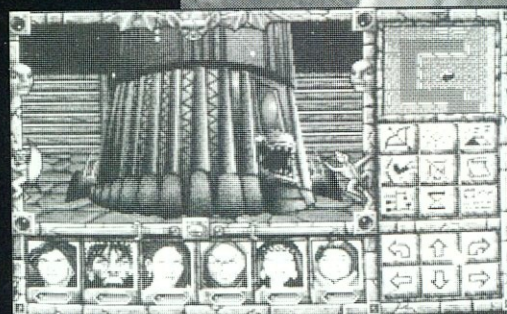
Karaktergenerálás

Karaktert készíteni úgy tudunk, ha betérünk a város kocsmájába, s a Sing in felírra clclickelünk. Ekkor a következők tárnak elénk: a képernyő bal alsó részén helyezkedik el figuránk arcképe, amit a nyilakkal változtathatunk, illetve a Race pont alatt olvashatjuk a fajtát, a Sex alatt a nemét, és a Class alatt pedig az osztályát. A M&M-ben nincsenek olyan erős fajt és osztály megkülönböztetettségek, mint az igazi AD&D-ben, tehát minden faj lehet bármi.

A képernyő közepe táján elhelyezkedő ikonokkal változtathatjuk a véletlenszerűen kidobott tulajdonságokat (Roll), felvehetjük lemezre a karaktert (Create), illetve kiléphetünk a generálásból (Exit). Ugyancsak középtájt található a karakter tulajdonságai, melyek véletlenszerűen jönnek ki. Maximum 21 lehet egy tulajdonság a kezdésnél. A képernyő jobb alsó sarkában az illető karakter tudományait olvashatjuk (ez fajtát és osztálytól változó). A jobb felső részen választhatjuk ki a karakter osztályát. Hogy mit választhatunk, az a tulajdonságoktól függ, minden osztály eléréséhez szükség van egy minimális érték elérésére.

Osztályok

Knight: Lovag, a legjobb harcos a játékban. Bármilyen fegyverzetet és páncélt viselhet, varázsolni nem tud, az életerőpontjai magasan a legnagyobbak. Alapban van egy Armsmaster tudománya, s így nagyobb ütésekre képes a többieknél (feltétel, hogy az Mgt nagyobb legyen 15-nél.)

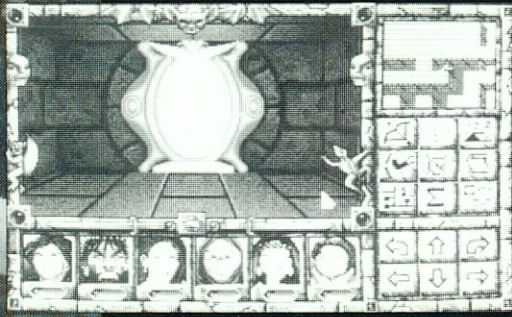
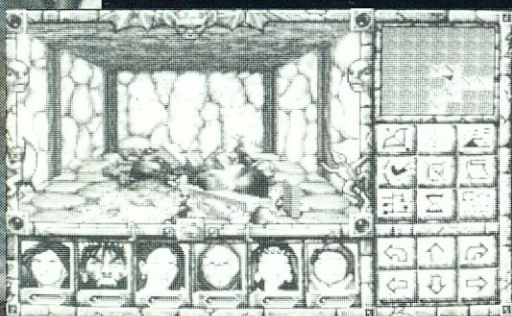
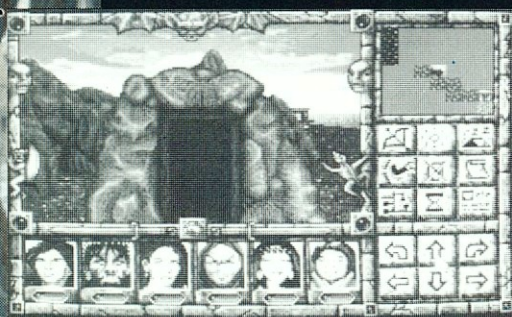
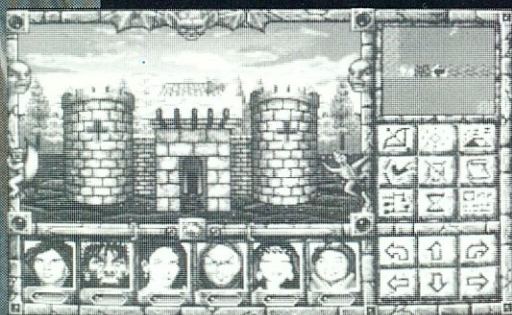


Paladin: Jó harcos, de gyengébb a lovagnál. Ő is bármit használhat, de életerőpontjai a Lovag alatt maradnak. Papi varázslatokra képes. (Feltétel, hogy az Mgt, Per, End nagyobb 13-nál.)

Archer: Íjász, jó ha van a csapatban, hisz már messziről is tudjuk lövöldözni az ellenfeleinket. A Chain Mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt, s pajzsot egyáltalán nem. A varázslói varázslatok megtanulására képes. (Feltétel, hogy az Int, Acy 13-nál nagyobb.)

Cleric: Pap, harcosnak nem az igazi, de varázslatai miatt feltétlenül szükséges a csapatba. Nem használhat lö-, és éles fegyvert. Splin mail armort vagy könnyebb páncélat viselhet, varázspontjai a Paladin duplája. (Feltétel, hogy a Per 13 vagy nagyobb.)

Sorcerer: Varázsló, harcosnak gyenge, de igen erős varázslatai vannak. Csak csuhát viselhet, tört vagy botot használhat. Varázspontjai az íjásznak a duplája. A térképezéshez ért. (Feltétel, hogy az Int nagyobb legyen 13-nál.)



Robber: Nőbő, harcosnak nem a legjobb, nem viselhet a Chain mail-nál nehezebb páncélt. Egyezes fegyvereket használhat, varázsolni nem tud. Tolvajási képességgel indul, s nagy hasznunkra válhat ajtók nyitására. (Feltétel, hogy az Lck 13-nál nagyobb.)

Ninja: Jó harcos, de csak Ring mail vagy könnyebb páncélt viselhet, s pajzsot nem. Szinte minden fegyvert használhat, varázsolni nem tud, tolvajképességekkel indul. (Feltétel, hogy az Spd, Acy nagyobb 13-nál.)

Barbarian: Olyan jó mint a lovag, egyedüli hátránya, hogy a Scale mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt. (Feltétel, hogy az End legyen nagyobb 15-nél.)

Druid: Gyenge harcos, csak könnyű fegyvereket és páncélokot viselhet. Mind a papi, mind a varázslói varázslatokat ismeri némi korlátozással, s kétszer annyi a varázspontja, mint a Rangernek. (Feltétel, hogy az Int, Per nagyobb 15-nél.)

Ranger: Erdőjáró, jó harcos. Szinte minden fegyvert és páncélt viselhet, és képes mind a papi és varázslói varázslatok megtanulására. Osvénykereső tulajdonsággal indul. (Feltétel, hogy az Int, Per, End, Spd 12-nél nagyobb.)

Fajok

Humans: Ember, alapon tud úszni, a varázslatok ellen picit ellenálló.

Elves: Elfek, magasak, ismerik a mágiát, jó varázslók. Ellenállóak némely varázslattal szemben. Hátrányuk, hogy kevesebb az életerőpontjuk a többi fajhoz képest.

Dwarves: Picikék, néhány varázslat és mérge ellen ellenállóak. Jók tolvajoknak és lovagoknak. Megérik a titkos ajtókat.

Gnomes: Gnómok, jók varázslóknak, egyedüli hibájuk alacsony életerőpontjuk. Veszélyérzéssel rendelkeznek.

Half-Orc: Fél orkok, kifejezetten harcosoknak jók csak, de annak nagyon.

Tippek a kezdéshez

A játék kezelése ezek után könnyen elsajátítható lehet mindeki számára, úgyhogy nézzünk néhány induló tippet. A játék Casteviw-ból indul, ahol egy öreg gyógynövényárús hölgy ránk bizza az intróból már ismert elveszett varázsgömböt. Feladatunk ezt eljuttatni Ellingerhez, akinek a tornya valahol itt van a városban. A városban 5 fontos helyszín van, ahová a játék folyamán sokszor vissza fagunk még térni. Ez a kocsmá (Tavern), ahol pletykákat hallhatunk, illetve felmenve a lépcsőn vásárolhatunk kaját (Food), ihatunk (Drink), lophatunk, s ugyancsak pletykákat hallgathatunk. Szintén itt van "Sing in", amivel a karaktergenerálásba léphetünk be. A templomot a város főkapujával szemben találjuk, s ha valakinek valami baja van a csapatból, ide térünk be, meggyógyítjuk némi ellenszolgáltatás fejében (Heal). Adakozhatunk is (Donation), s ha valamelyik karakterünket megátkozták, annak a fejről eltávolíthatjuk az átkot (Uncurse). A Bankban helyezhetjük biztonságba pénzüket és értékeinket alacsony kamaton. Az Ogre Foundry-ban vásárolhatunk (Buy), eladhatunk (Sell), azonosíthatunk (Ident), javíthatunk (Fix) fegyvereket, páncélokot. Az itt bejelentkező menü nagyon hasonlít a inventory-ra. A Tag's Train-ben léphetünk szintet karaktereinkkel némi zseton ellenében. A Black' O Magic szaküzlet kifejezetten a varázslatok eladására szakosodott. Itt infókat kérhetünk egyes varázslókról, illetve megvásárolhatjuk azokat. Lényeges, hogy mielőtt bemennénk vásárolni, fel kell irakozni a portán, s ez 50 aranyba kerül.

A mindig fontos helyszíneket leírtam, most jöhetnek a különféle sztorikhoz tartozók. A játék felépítését tekintve kifejezetten kellemes, ugyanis van egy fősztori, s kisebb kalandok. Ezeknek a kalandoknak látszólag semmi közük a fősztorinhoz, de gyakran találunk meg egy-egy kisebb kaland folyamán olyan tárgyakat, melyek nélkülözhetelenek a továbbjutásban. Na de nézzünk néhány kalandocskát az elejéről, Castelvewban. Valahol a város utcáin egy sátorban él egy térképész, akinek tévedésből bebörtönözték a testvérét. Ha kiszabadítjuk, kapunk egy térképet valami kincsről, s némi tapasztalati pontot is gazdagabbak leszünk. A városnak van egy "kincses-része", ahol minden fa mögött aranyt és ékkövet találunk, s ugyancsak erre található két szoba, 9-9 ládával. Az egyikben 1-9-ig vannak beszámozva a ládák, s sorban kell lecsukni őket (XP). A másikban először nyitjuk ki a külső nyolcat, s ha mind nyitva vannak, akkor jöhet a középő 9. Figyeljünk arra, hogy némelyik láda nyitásakor egy másik bezáródik!

A helyi polgármester (ő is egy sátorban lakik) megkér, hogy verjük le a város nyugati részében randalírozó goblinokat. Ha egy kicsit életkapott a csapat, látogassunk el ide, s a Goblin vezért hívjuk ki csatára (kétszer a második válasz). Itt egyébként szert tehetünk 3 energia lemezre. A változatosság kedvéért ismét egy sátorban ülő emberkének teszünk szívességet: egy hölgy valahol a városban megkér minket, hogy hozzuk vissza a csatornarendszerben lakó patkányoktól a nyakláncát. Ha lemegyünk, találkozhatunk egy öreg varázslóval, aki nem engedi, hogy kinyissuk a ládáját... persze ez minket nem zavarhat. Egy kicsi harc után miénk lehet a láda értékes tartalma. Amikor elérünk a Patkány király lakhelyére, s kiirtottuk a népét, ihatunk az itt lévő hordókból. Igaz mérgezett kapunk, de az egészségünk 5-tel növekszik örökre. Ha van pénzünk, érdemes inni belőle, bár következő állomás egyértelműen a templom. Miután visszaadtuk a nyakláncot a hölgynek, egy kulcsot ad cserébe Ellinger tornyához, amibe ezután bemehetünk. A kapuban egy tükröt fogad, s kérdésére a második választ nyomjuk. Egy kellemes labirintusba jutunk, ami tele van kapcsolókkal, mindenestre a lényeg a második emeleten van: az itt lévő rácsos kapukat kinyitva (tapasztalatom szerint ez csak a tolvajnak sikerülhet) bejuthatunk Ellingerhez. A kérdésre, hogy kihez jöttünk, feljeljük a torny gazdájának nevét, majd Ellingerrel beszélgessünk el. Megtudhatjuk, hogy a biradalom néhány részét - beleértve Kalindra kastélyát is - Almar áthelyezte egy másik dimenzióba, s a visszahelyezésre szükség van 20 energialemezre. Ot lemez elegendő egy negyedének a visszaállítására, tehát ilyenek után kell majd captainunk. Egyébként ugyancsak a toronyban találhatunk egy rakat értékes csizmát, s két könyvet, melyekbe beleolvassa 20-szal nő az elektromosság és tűz elleni védelmünk. A toronyból egyébként kijuthatunk a felhőkre, ahol simán mászkálhatunk, bár érdemes bekapcsolni a lebegés-varázslatot, mert könnyen leléphetünk az "ütről". Egy lejáron lemelve szert tehetünk a Nyugati torony kulcsára.

Ha elhagyjuk a várost, a város kapuja előtt egy tolvajtól vásárolhatunk 1000 aranyért egy hamis belépőt. Feltétlenül tanuljon meg minden szereplőnk úszni (a városban valahol van egy úszómester), mivel találunk valahol egy hajóroncsot, ami rengeteg értékes cuccot tartalmaz. A várostól észak-nyugatra van egy bánya, melyben sok-sok értékes ékkőre lelhetünk. Emitt van a barbárok tanyája, akiket leverve tekintélyes fegyverkészlet birtokosai lehetünk. Errefelé még kapunk néhány kisebb küldetést; egy öreg valami emerald-kézért küld el minket, egy vándor megkér, hogy irtsuk ki az orkokat; találhatunk még kutakat, melyek időlegesen megnövelik tulajdonságainkat, stb. Tehát a nagy kalandok csak most kezdődnek, s egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.

Végül, utolsó gyanánt, az M&M 5-höz csak annyit tudok még hozzáfűzni, hogy irtó klassz. Pergő játékmenet, áttekinthető játéktér, egyszerű kezelés. Mindenkinek melegen ajánlom, hogy hűsöljön vele ebben a nyári kánikulában.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95%		
HANG/ZENE	88%		
JÁTSZHATÓSÁG	91%		
ÖSSZTHATÁS	93%		

Bár számomra a PC a favorit, most egy játék erejéig mégis átnyergeltem Amigára, hiszen sajnos a program egyelőre csak ezen a gépen ismert. Sajnos, mert az Amiga töltőgetése a megszokott sebességhez képest vánszorgásnak tűnt (ezt az érzést csak tovább fokozta a programozók baklövése, ugyanis a lemezműveletek nagy részét koromsötét monitor előtt kell kivárnunk). Cserébe viszont remek grafikát, új ötleteket, jópofa figurákat, egyszerű és kényelmes kezelést kapunk, ami egy sportjátéknál alapvető szempont. A hangokról, azonban már semmi jót nem mondhatok. Az Amiga szinte kimeríthetetlen lehetőségeinek fittyet hányva a program szerzői egyszerűen 'fehér zajjal' pótolják a közönséget, s intéznek támogatást dobhártyánk ellen.

A játékban egyébként tíz, többnyire atlétikai (ezek közül csak a két úszás kivétel) számot találunk. Egyszerre akár négyen is versenyezhetünk vagy gyakorolhatunk, ahogyan azt már e stílusban megszoktuk. A legegyszerűbb versenyszám szokás szerint a síkfutás. Itt száz méteren keresztül kell gyötörnünk a tűzgombot, s ez után még az a pár perc töltőgetés közbeni pihenő is jölesik.

A gátfutásban már ennél valamivel több fantázia van. Itt ugyanis a nagy rohanás közben a gátak átugrásához jobbra kell húznunk a kart, s ez a művelet hihetetlen összpontosítást igényel. A monoton versenyszámok közül az utolsó az úszás. Ebben emberként az előzőkhöz hasonlóan a tűzgombra rajtol, majd ütemes karcsapásokkal (joy jobbra-balra) gyűri le a távot. Mindegyik számban a jobb alsó sarokban látható csik jelzi a hátralevő métereket.

Ha már kellemesen bemelegítettünk, jöhet egy pár kényelmesebb és technikásabb játék. A magasugrásnál

először a kar tologatásával a kezdőmagasságot kell beállítanunk, majd a tűzgomb lenyomása után jöhet a roham. Ehhez egyszerűen toljuk előre a kart, s ugránk mint a szélvész, száguld és kanyarodik a lécz felé. Ezután már csak a tűzgombot kell a megfelelő pillanatban lenyomnunk és némi sopánkodás után indulhatunk is második vagy harmadik kísérletünknek.

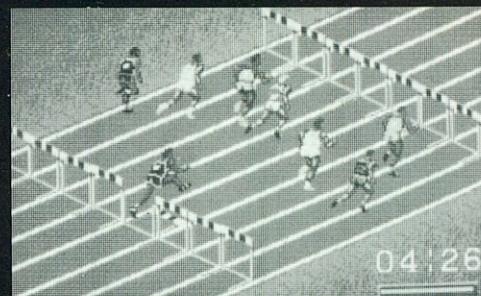
A gerelyhajtásnál szintén a roham határoz meg mindent. A nagy sebesség elérése érdekében húzzuk tehát balra a kart mindaddig, amíg a nekifutó végére nem érünk (a jobb alsó sarokban látszó csikot kell figyelni). A megfelelő időben a tűzgomb lenyomásával kezdhetjük meg a dobást, melynek szögét a kar fel-le tologatásával tudjuk

beállítani. Természetesen akkor érhetünk el jó eredményt, ha minél gyorsabban és 45 fokhoz minél közelebb dobjuk el a gerelyt.

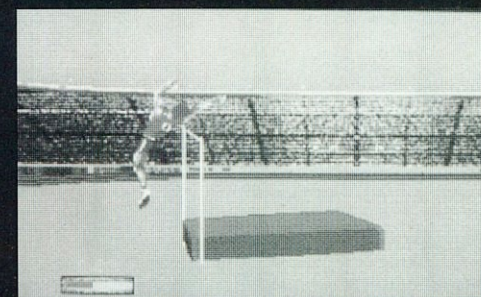
A súlylökés kísértelesen emlékeztet az előzőre. Bár ehhez nem kell nekifutni, az indító tűz után be kell lőnünk a dobás szögét, majd egy újabb tűz következik, s már repül is a nehéz golyó.

A végére maradt még három ugrószám (rúd, távol és hármassugrás), melyek kezelését mindenki könnyen kitalálhatja, aki figyelmesen elolvasta az eddigieket, úgyhogy ez legyen házi feladat. Gondolom az öreg rókok már csak legyintenek: "Na, már megint egy olimpia!" és igazuk van, hiszen a játékban nincs semmi új. A programozók menségére mondom, hogy ezt a "semmi újat" elég szépen készítették el, ezért érdemes megnézni. A kezdő játékosoknak viszont felcsillanhat a szemük, hiszen a műfaj átlagán felüli programot vehetnek kezükbe. A bevezető képek, a grafikák ugyanis jó szórakozást ígérnek, s ezt még a hangok sem tudják elrontani, hiszen azt ki lehet kapcsolni.

Temesvári Tibor



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		88%	
HANG/ZENE		70%	
JÁTSZHATÓSÁG		71%	
ÖSSZHATÁS		72%	



SUPER SPORTS CHALLENGE



NOBBY THE AARDWARK

Miközben a C64-es az utolsókat rúgja, amikor a legnagyobb cégek is csak néhány ezer darabos eladásokkal számolnak világszerte, akkor a THALAMUS gondolt egyet és egy, a régi időköt idéző játékkal lepte meg a nagyérdeműt. Várható volt, hogy amiben a Thalamus keze benne van, az nagy durranás lesz, mint például a Creatures, a Armalyte, Hawkeye volt annak idején. Most itt az új sztár: Nobby, a falánk hangyász. Régen nem született hasonló kaliberű mázskálós játék C64-re, mind a grafikáját, mind a hangulatát tekintve. Végre egy teljes játékot kapunk a pénzünkért, aminek van intrója és megnyerése is, és ami a kettő között van, az is fergeteges. Számítalan könnyfa-



kasztó animációjú ellenfél kerül az utunkba, ami igen röög és nagyon változatos. Hogy jobban képet kaphassatok a játékról, ime néhány infó. Antophia, mint a nevének első három betűje is mutatja, az ígéret földje egy hangyász számára, ahol szaftos, kövér ízeltlábúak nyüzsögnek mindenhol. Ide igyekszik derék ormáryosunk, hogy nyakig elmerüljön a földi gyönyörökben. Addig azonban 8 pályát kell végigizzadnia velünk együtt. Hogy egy kicsit megkönnyítsem a dolgokat, néhány apró tippet olvashattok a pályákról alábbiakban.

America 1951 AD

A kis hangyabolygokból ki lehet szipogatni a hangyákat, amik azon túl, hogy pontot érnek, remek lövedékekül szolgálnak a röpködő keselyűk, a futkosó hőrcsögök és a gonoszkodó kiscicák ellen. Minden egyes emeleten futkosunk addig egy irányba, amíg a szem ellát, majd ezután ugorjunk feljebb egy szintet, és folyamatosan haladjunk felfelé. A legfelső emeleten egy vasútvonalat találunk egy



sínautóval, amire pattanjunk fel és haitsuk meg mint a szélvész. A maximális tempó (melyet a felül feltűnő sebességmérő óra jelez) ahhoz kell, hogy a sín végén lévő szakadékon átrepüljünk az ott lebegő léggömbre, amely a következő pályára repít bennünket.

Skyworld 1951 AD

Ezen a pályán a léggömbbel kitérőtől jobbra kell haladni. Ahol ez nem lehetséges, ott kitérhetünk fel/le, de soha ne induljunk el tartósan a másik irányba. Vigyázzunk a köpködő ágyúkra, a hegyes tüskékre és a futkosó hangyákra, mert nem érhetnek sem a lufihoz, sem a kosarához, mert kibökik azt. A pálya jobb szélén egy ACME feliratú ládikát találunk, amit felvéve egy bagoly kipukkasztja a lufinkat és mi a vízbe pottyanunk.

Underwater Section

A legegyszerűbb pálya: kalimpálunk egyre lejjebb a víz alatt, amíg a talajon horgonyzó tengeraltjárót el nem érjük. A levegőnk véges, ezért sebesen tempózzunk, ne simogassuk meg a halakat, és a fekete lyukakban pislogó szempárakat is kerüljük.

Atlantis 340 BC

Ismét egy könnyű pálya: nincs más dolgunk, mint folyamatosan jobbra haladni és kerülni a ránk támadó halakkal, tengeri csillagokkal és bűvárokkal való testi kapcsolatát.

Atlantis City 340 BC

Haladjunk addig jobbra, amíg lehet, majd lefelé indulva keressük meg azt az aknajáratot, ahol lefelé mutató nyilak jelzik a haladási irányt. Itt nyugodtan essünk le, majd keressük meg jobbra, enyhén fent az ACME

dobozkát, ami után közvetlenül ott áll az űrhajó, ami a Mars felszínére röpit bennünket. Érdemes különös figyelmet szentelni a lépegetőkbe bújó három sprite-nyi nagyságú hangyáknak, mert kivételesen jól néznek ki.

Mars Space Station

Ez az a pálya, ahol csak a vakszerencse segít, ugyanis olyan nagy kiterjedésű, hogy lehetetlen pontosan behatárolni az ACME helyét. Jótanácsként érdemes meg-



fogadni: lépkedjünk jobbra a felszínen ameddig csak lehet, majd lefelé haladva eljutunk egy olyan alagútba, ahonnan csak balra lehet menni. Ezen kell végignyomulni, amíg a ládikát meg nem találjuk. Ne féljünk a nagyobb szakadékoktól se, hiszen a gravitáció olyan kicsiny, hogy kellemesen átlebeghetünk felettük.

Space Station Labirinth

A feladat egyértelmű: keresd meg a kis kulcsot, majd az EXIT feliratú kijáratot. Szintén amolyan "próba, szerencse"-pálya, hiszen annyi elágazást kell bejárni, hogy csak győzzük idegekkel és kitarással.

Abandoned Ore Refinery

Igazi csemege az utolsó szint. Egy csillében utazva kell a marha messze elhelyezett ACME-t felszedni. Telis-tele van zavaró mellékvágyúkkal, kiszámíthatatlan időben és helyen előbukkanó guruló kövekkel, hatalmas szakadékokkal. A csillében le tudunk guggolni, és így teljesen immunissá válunk a repdeső denevérekkel szemben. A robogó köveket is csak ebben a tesihelyzetben tudjuk kilőni, ha dinamittal megsorozzuk őket. Egy követ kétszer



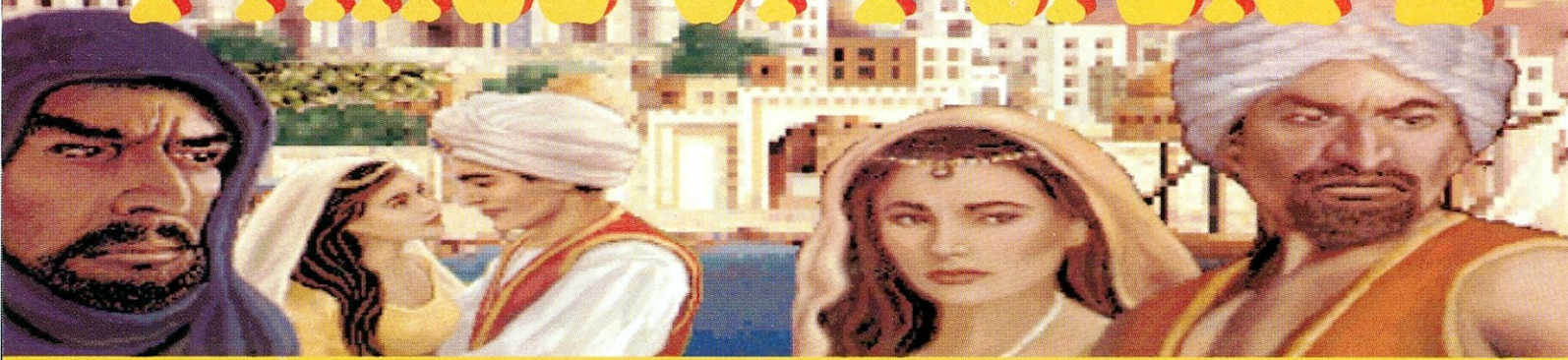
kell eltalálni ahhoz, hogy felrobbanjon. Az utolsó nagy akadályt, egy extra méretű és sebességű sziklát úgy tudjuk ripityára zúzni, ha amint felbukkan, megdobjuk dinamittal, majd rögtön hátrálásba kezdünk, aztán ismét dinamit és mielőtt felrobbanna, visszaugratunk egy szakadék felé a csilléssel. Nem könnyű manőver, de megoldható. Ebben a pályában az a legszemetebb, hogy minden egyes rontáskor elől kell kezdeni az egészet. Kicsit kiborító, de ez a jó benne.

A megnyerés igen tanulságos, ugyanis a "ki a kicsit nem becsüli, a nagyot MEGérdemli" elvre épül. A torkos

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA			96%
HANG/ZENE			92%
JÁTSZHATÓSÁG			91%
ÖSSZHATÁS			95%

hangyásznak nem voltak megfelelőek a vékonydangájú házihangyák, ezért büntetésül egy zsíros, duplatokájú, rusnya, triplapotröhü hangya zuhan a fejére, és ez még neki is túl nagy falat.

Prince of Persia 2



Valahol az ókori Perzsiában élt egy Szuлтán, akinek volt egy gyönyörű lánya, kinek szépségét csak a tisztán égbolton felemelkedő holdhoz lehetett hasonlítani. Történt egyszer, hogy a Szuлтán egy távoli országba szöktetve a kötelesség. Távollétében a Hercegnő beleszeretett egy fiatal utazóba, aki megmászta a palota falait, csak hogy láthassa a szépséges leányzóit. Ez persze nem tetszett a Szuлтán Nagy Varázslójának, Jaffar-nak, aki már régóta szemett vetett a Hercegnőre. A gonosz mágus megragadta az alkalmat, hogy uralkodója nem tudja gyakorolni a hatalmát és erőszakkal elfoglalta a trónt és a várbörtön mélyére vetette szerelmi riválisát... Hősünknek azonban sikerült megszöknie, s legyőzte a gonosz varázslót (lásd: első rész). Amikor a hatalmas Szuлтán értesült varázslója gaztettéről és az idegen hűségéről, mérhetetlen gazdagságot ajánlott fel neki, de az idegennek csak egyetlen kérése volt... így hát a fiatal szerelmesek összeházasodtak, s boldogan éltek. Pontosan tizenegy napig! Egy reggel, amint az újdonsült Herceg a trónterem ajtajai előtt állt, hideg árnyként valami különös börgönggös futott rajta végig. Nem vette észre, hogy ruhája eközben rongyossá vált. Amint a trón felé közeledett, érezte hogy az udvar minden tekintete rátapad. A Hercegnő és a Szuлтán szintén őt bámulták. "Hercegnő, miért nézel rám ilyen különösen?" - kérdezte a Herceg. "Hogy merészelsz a Hercegnőhöz szólni?"

förmedt rá egy hang, s a Herceg - nagy meglepetésére - önmagát pillantotta meg az árnyékból előlépni. "Órség! Fogjátok el! Fogjátok el!" - üvöltötte a furcsa alak. "Ne bántásotok! Hiszen csak egy szerencsétlen örült csavargó." - próbált a Hercegnő közbelépni, azonban a furcsa hasonmás hajthatatlan maradt, aki természetesen ismét nem volt más, mint Jaffar, de ezt a Hercegen kívül senki nem gondolta volna. Így történt hát, hogy a Hercegek a saját palotájából, a saját katonái elől kellett menekülnie.

Íme hát megérkezett a Prince of Persia gondolom már sokak által várt második része a Braderbound jövőtől, s szerencsére ezúttal sem kellett benne csalódnunk. A program remek kis introval indul, melyben a történetet saját fülnökkel is hallhatjuk. Maga a játék sem semmi, az első rész sokat szidott háttérgrafikája után a mostani rész csodálatosra sikeredett, s tökéletes hangeffektek teszik még teljesebbé az élvezetet. Hősünk és a többi figura is ezúttal sprite-ből van alkotva, ezért animációjuk már nem annyira tökéletes ugyan, de ezért bőségesen kárpótol minket szebb grafikájuk, kidolgozottságuk. A játékmenet persze maradt a régi: kapcsolókkal ajtókat kell kinyitni, s csapdákat kikerülvé, néhány ellenséget leküzdve minél tovább jutni. Nemi változás azért történt, ugyanis játék közben a történet is bonyolódik, s ez alaposan feldobja a játék hangulatát. Bevallom az én tetszésemet annyira elnyerte, hogy a mindenkor akció-topisztámon az Another World után rögtön a Prince of Persia 2 következik.

Az átírást szinte semmit nem változott, legfeljebb annyit hogy most a kardunkat már nekünk kell elővennünk, s kétféle csapás is létezik. Az egyik legfontosabb mozdulat továbbra is a megkapaszkodás: akkor ak-



tivizálódik, ha ugrás közben a tűzgombot nyomva tartjuk. A billentyűzet funkciók közül most csak a két legfontosabból tesztek említését: Alt+G - állás mentés; Alt+L - állás töltés.

Miután a palota csukott ablakán keresztül megérkezünk, először nem lesz túl nehéz dolgunk, mivel az őrség nincs valami jó kondiban és egy kardszapástól rögtön megfeszének. Szaladjunk, ill. ugráljunk végig balra a házak tetején, majd az utolsónál másszunk le. Itt ne bonyolódjunk harcra, hanem csak rohanjunk balra végig a kikötőn, és kapaszkodjunk fel a hajóra.

Polyautasként tehát a Herceg elhagyja Perzsiát, mint ahogy érkezett is valaha. Azonban nem sokáig jut el, a Varázsló ereje ugyanis messzire elér, s hősünk hajóját iszonyatos viharba sodorja. Szerencsére a Hercegnek sikerül túlélnie, így hát hajótöröttként eszmél egy látszólag lakatlan szigeten. Induljunk el balra, azonban a következő képernyőn azonnal álljunk meg, különben elnyel minket a futóhomok. Rövidesen kőlapok fognak a homokból kiemelkedni. Csak arra ne lépünk rá, amelyen egy rajz látható. Ha így teszünk, a szemben lévő kötőmbnek el kell mozdulnia a barlang bejárata előtt. Bent megpillanthatjuk az első olyan helyszínt, ami már igazán hasonlít a játék első részéhez. A barlangokban nem írom le az összes élet-ital helyét, már csak azért sem, mivel némelyik úgyis csak csapdába csal minket. Az ajtókat nyitó kapcsolók közül is csak a leglényegesebbeket fogom megemlíteni, a többi helye és jelentése ugyanis elég egyértelmű, és egyszerű. Tehát csak a fő útvonalakat fogom vázolni. Menjünk szakadatlanul jobbra, egészen addig, ahol egy alsó, és egy felső szinten is folytathatnánk az utunkat jobbra. Itt azonban a balra kivezető negyedik úton haladjunk tovább, majd ereszkedünk le. Már is egy extra életerő-palackhoz jutottunk, amit természetesen hőrpintsünk fel. Mivel vissza már nem fordulhatunk, küzdjük le a csontvázat s távozzunk balra. Később az élet-italnak ne dőlünk be, mivel ha lemászunk érte, többet ki nem jutunk onnan. El kell jutnunk majd egy ajtóhoz, előtte és utána kapcsolóval. Itt vigyázzunk, nehogy a labilis kőlapra másszunk fel. Ha innen simán továbbhaladunk, a következő képernyőn levő ajtó agyon fog nyomni minket. Mivel az első kapcsoló mindkét ajtót, míg a második csak az első nyitja, a következő trükköt alkalmazzuk: a belső kapcsolóval állítsuk be úgy a két ajtót, hogy ellentétesen működjenek ha az első kapcsolót használjuk. Így miután az első ajtó nyílik, ugorjunk rá még egyszer a kapcsolóra, minek következtében a második ajtó még csak most kezd el majd kinyílni, tehát lesz elég időnk majd keresztülhaladni. Innen rögtön a pálya kijáratához jutunk.

Ügyködésünk alatt a Szultán ellenségei Perzsia ellen vonultak. Amint a Szultán elindult a harcra, az új "Herceg" magához ragadta a hatalmat. A Hercegnő megpróbálja értesíteni az apját a Herceg árulásáról, de Jaffar persze megakadályozza... A Hercegnő hirtelen betegségének híre megdöbbentette a birodalmat. A növekvő nyugtalanság közepette, a "Herceg" elrendelte a statáriumot és a terror uralma jött el a vidékre...

A most következő pálya igen egyszerű, ha nem akarunk extra életet: a kezdéstől jobbra levő szakadéknál lefele ugrálva az egyik sziklaperemen találhatunk egy varázsialt, melytől szinte súlytalanok leszünk, s kockázat nélkül levelehetjük magunkat a szakadékba. En viszont inkább a következő útvonalat ajánlom: miután a szakadékba egy szinttel lejjebb ereszkedünk, induljunk el jobbra, le, majd ismét jobbra, s lám, egy újabb extra élet. Az akadály csupán két ajtó, melyeken ha bemegyünk és lecsapódnak mögöttünk, örökre ott maradunk. Ezeket azonban az előző pályánál ismertebb trükkkel szintén kicselezhetjük. Ha sikerrel jártunk, menjünk tovább le, majd balra. Visszajutottunk tehát a szakadékhoz ahol - némi energiavesztéssel ugyan - le



tudunk a legalsó szintre ereszkedni. (A csontival felesleges küzdenünk.) Lent fussunk végig jobbra, egészen a folyosó végéig, ahol megtaláljuk a kijáratot nyitó kapcsolót. Ide felé jövet láthattuk, hogy az út egy halom csontváz szegélyezi. Nos visszafelé ne álljunk le bámmészkodni, mivel az összes csonti életre kel, és a nyomunkba indul. Szerencsére azonban a kapcsolók és az ajtó úgy van itt elhelyezve, hogy az ajtó pont az üldözőink elé fog lecsapódni.



Mialatt átlépünk a következő pályára, egy hang szól hozzánk, hogy siessünk, mivel a kedvesünk haldoklik. Innen válik tehát a játék komolyra, hiszen egy újabb ellenfelünk lett, az idő. (A későbbiekben ezt a SPACE-szel nézhetjük meg.) Ebben a barlangrendszerben egy varázsszörnyet fogunk találni, amire azonban először még ne üljünk rá. Menjünk inkább tovább, le a szakadékra, majd jobbra, ameddig csak tudunk; és végül fel egy képernyőre. Az itt lévő ajtó kinyitása után óvatosan lépünk át balra. Előttünk lévő kőlapot ugorjuk át, mert ha leszakad, lezárja a szemközti ajtót, amely mögött pedig egy újabb extra életet találhatunk. Miután megvan, menjünk vissza oda ahol letértünk balra, s folytassuk utunkat fel. Egy idő után balra egy szakadékhoz jutunk, felette egy függőhíddal, azon pedig egy csontvázal. Mivel a csontvázalnak nincs életeréje, így csak a következő módszerrel szabadulhatunk meg tőle: először is cseréljük vele helyet, tehát mi legyünk balra. Ekkor a csontváz

valószínűleg megpróbál elmenni jobbra ahhoz a kapcsolóhoz, amelyet idejött mi már aktivizáltunk, tehát ne engedjük odaérni; csapadjunk meg a kardunkkal. Ezután helyezkedjünk úgy, hogy a hátsó lábunk kb. a hid ötödik gerendáján álljon. Ha jól csináltuk, egy idő után a hid nem bírja tovább a strapát, és leszakad. Nekünk is csak arra marad időnk, hogy megforduljunk, és megkapaszkodjunk. Még a kardunkat sem tudtuk eltenni, így amikor visszahúzódkodunk véletlenül leejtjük a mélybe. Ha minden OK, balra az ajtónak nyitva kell lennie, s tovább haladva (a felső szinten maradvány) el kell jutnunk a kijáratot elzáró rács kapcsolójáig. Lépünk rá, s immár akadálytalanul távozhatunk a repülő-szörnyeggel.

Egy elhagyott vár romjához érkezünk. Bent ha átugorjuk a kapcsolót, továbbmehetünk balra, ahol azonban a labilis kőlapot nehogy leszakítsuk, hanem ugorjunk meg előtte le. Pont egy repedéshez érkezünk, amihez ha lehajolunk, egy titkos ajtót fedezünk fel. Átkuszva végre találunk egy újabb kardot. Felfele haladva először találkozzunk a lebegő fejekkel, melyeket úgy tudunk likvidálni, ha amikor egy pillanatra megállnak előttünk, akkor csapunk beléjük. Még egy szinttel feljebb, ha jobbra elkalandozunk, egy újabb extra életre tehetünk szert. Innen azonban csak úgy tudunk élvé leereszkedni, ha az elején nem szakítottuk le a kőlapot. Folytassuk hát utunkat fel, majd balra. Erre majd el-sőként találkozzunkunk a falból kicsapódó pengével, mely-nél ha nem kuszva haladunk, azonnal ketté szeli emberünket. Innen egyébként egy kis elrejtett szoba kivételével (ahol egy az első részből már ismert kellemetlen varázsi-ital és az el-lenszerű találhatjuk) csak egy irányba tudunk haladni, így a kijáratához vezető út egy-értelmű. (Két kijárat is van, de mi inkább a jobboldali távozzunk.) Ha tehát a jobboldali kijáraton jöttünk, akkor balra egy újabb titkos alagút mögött rögtön meg is találhatjuk az ezen a pályán elrejtett extra élet-italt. Ha felvettük, menjünk vissza a repedéshez, s a normális úton menjünk tovább balra. Ott, ahol majd felfele is lesz egy nyílás, másszunk fel, s haladjunk jobbra. Erre fogunk elsőként kigyókba botlani. Ezeket vagy átugorhatjuk, vagy ketté-aprithatjuk a kardunkkal. A kigyóktól egyértelmű út vezet a következő kapuig, mely elől szakítsuk le a kőlapot egy ugrással. Kis energiavesztéssel már itt is leereszke-dhetünk a kijárathoz, mászkulomben egy kicsit kerülünk kell. Az ajtót nyitó kapcsoló a kijáratot jobbra van.

A következő pályán ahol csak tudunk, másszunk lefele egészen az első kapuig, amelyet kinyitva azonban balra haladjunk tovább. Ha a következő kapu előtti szakadéknál lemászunk, lenj majd egy újabb extra élet vár ránk. (Az útba eső kapu kapcsolójára szakítsuk rá a kő-



kálapot.) Térjünk vissza oda ahol letértünk az italért, ahonnan balra haladva eljutunk a várom egykori tróntermébe. Itt egy kiűnő kardot találhatunk, melyet vegyünk is magunkhoz. A kardhoz hozzáérve azonnal elveszítjük eszméletünket és látomásaink lesznek. Egy nő jelenik meg előttünk, akiről kiderül, hogy az anyánk, és hogy valaha ennek a gyönyörű palotának az úrnője volt, a kard pedig, amit találunk az apánké volt. A palotát és a szüleit sötét erők pusztították el, s mivel mi vagyunk az egyetlen túlélő, anyánk azt kéri tőlünk, hogy álljunk bosszút értük. Miután felébredünk, balra távozhatunk a pályáról.

Az új pályára megérkezve mindig csak balra menjünk, majd ahol egy képernyőn belül két szinten is folytatódik az út, egyelőre csak az alsó szinten haladjunk. Egy idő után kiérünk a sivatagba, ahol az egyik szikla mögé elrejtve ismét egy extra életet találhatunk. Fussunk vissza oda, ahol fel tudunk kapaszkodni a felső szintre, s most felül haladjunk óvatosan, majd ugorjunk a sivatag szélén található lószobor hátára. A ló ekkor megelevenedik, és elvisz minket egy hatalmas templomba. Innen fogva egy újabb dolgot is csinálhatunk, nevezetesen kiléphetünk a testünk-ből (ide-oda forgolódva). Ez felettébb jó szórakozás, mivel ilyenkor bárkit leküzdhetünk, mi azonban sérthetetlenek, sőt észrevehetetlenek vagyunk. Ezen kívül nyugodtan átmehetünk pl. a zárt kapukon is. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a kilépés nyolc élet-palackunkba kerül, így hát nem hinném hogy bárki is túl sűrűn használná ezt a lehetőséget. A templomot sok helyen harcosok fogják védeni, melyek közül néhány igencsak jeleskedik a kard-forgatásban. Azonban ha sosem kerülünk két tűz közé, s nem lépünk túl közel a harcosokhoz, a védekezés-támadás technikával egyik ellenfél sem fog gondot okozni. A templom első pályájának megoldásához azt hiszem nem is kell túl sok magyarázat, hiszen nem sokkal az elindulás után rálehetünk a kijáratot nyitó kapcsolóra. Rögön azt is megfigyelhetjük, hogy merre van a kijárat, melyhez egy kis kerülőúton juthatunk el. Itt még azt említeném meg, hogy ha nem mindjárt a kijáratához sietünk, hanem elkalandozunk balra, újabb extra palackhoz juthatunk.

A második pályán egy jó darabig csak egy útvonalon lehet haladni s közben - persze a csapatát elkerülve - ismét egy extra palackkal gazdagodhatunk. Később miután átugratunk balra és sikerült még átcsúsznunk a lecsukódó kapu alatt, egy újabb kaput találunk, melyhez elég nehéz odaélni időben. Azt javasolom, miután kinyitottuk, a kapcsolójától azonnal ugorjunk balra, így ugyan némi energiavesztés árán, de bőven lesz időnk átérni. Ennél a pályánál még két dologra hívnám fel a figyelmet. Az egyik, hogy ahol csak egy harcossal kellett megküzdenünk, a plafonról balról a második kálapot nem szabad semmiképp leesnie, mert ha ráesik a kapcsolóra, őrkre lezárja a visszautat. A másik dolog az, hogy a kijárat kapcsolója előtt van egy látszólag értelmetlen kis helyiség. Ez azonban nagyon is hogy kell, mivel ha itt ugrálunk, leszakítjuk a túlsó teremben levő kálapot, s így ott majd lesz időnk leereszkedni a kapcsolóhoz még mielőtt szétráncsírozna minket a csapda. Ha tehát sikerült megszűzni ez a pályát, állítom a nehezén már túljutottunk.

A harmadik pályának van egy borzasztóan egyszerű megoldása, csak arra kell vigyáznunk hogy sose csukjuk



le magunk előtt a kapukat. Tehát az útvonal: a kezdéstől menjünk ki balra, s ereszkedjünk le. Innen most már csak jobbra kell haladnunk egészen addig, amíg egy zárt kapunak ütközünk, előtte egy zölden bugyborékoló palackkal. Próbáljuk meg felhajtani a palackot, ekkor azonban egy kis szellem ugrik ki belőle, s már ki is nyitotta nekünk a kijáratot.

A negyedik szint is elég könnyűre sikeredett, hiszen egyfolytában csak balra kell haladnunk. Gondot okozni legfeljebb az fog, hogy az egyik kapu elég észrevehetetlen a hatalmas szobrok mögött. Ha pedig ezt megtaláltuk, akkor a következő kapuhoz nem fogunk sosem időben odaérni. A teendő tehát: az utánunk jövő harcost úgy kell kinyírni, hogy ráessen a kapu kapcsolójára. Később találhatunk még egy extra italt, amire azonban ha szorosan a leírás szerint játszottunk, már nincs is szükségünk. A pálya végén végül megtalálhatjuk azt amiért jöttünk, a Lángot. Nehogy hozzáérjünk, felhúzódkodva közelítsük meg. Ha megtekintettük, már nyitva is állnak a kijáratok. Menjünk tehát vissza, és távozzunk. Ismét lóhátra pattanunk, s utunk egyenesen Perzsiába vezet. A palota tetejére érkezünk. Ereszkedjünk le, majd az ablakon be. A teremben Jaffar-ral futunk össze, aki nyomban el is varázsol minket. Egy különös, abszurd világba cseppenünk. Jaffar megsemmisítéséhez legalább tizenegy élet-palackra lesz szükségünk. Ha ez nem áll a rendelkezésünkre, a sakkjátszólát lefele, a dögledező óriáspóknál perzsa harcosok lekaszabolásával juthatunk plusz életkezekhez. Ha tehát megvan a szükséges energiánk, indulhatunk a végső küzdelemre. A sakkjátszólát jobbra, a kristályoknál Jaffar még szórakozik velünk egy keveset, s negyedmagával jelenik meg. Csapjunk szét közülük három (nehogy hátat fordítsunk valamelyiknek!), ekkor a negyedik, az igazi Jaffar eltűnik. Másszunk innen fel, majd jobbra, ahol végül megtaláljuk a varázslót.

Eljött hát a mi időnk, lépjünk ki a testünk-ből! (Forgolódjunk ide-oda a nyolcadik energiakisüléssel!) A Lángnak köszönhetően testünk fényárban fog úszni, s két energiaegység fejében gyilkos varázslatra leszünk képesek. Mivel csak egy lehetőségünk van, s Jaffar most már menekülni fog, alaposan célozzunk a varázslattal. Ha sikerrel jártunk, végignézhethetjük amint Jaffar elporlad, s a Hercegnő, megszabadulva a gonosz varázslattól, felébred és végre ugyan



azt a Herceget pillanthatja meg, akibe beleszeretett. Ezúttal a Herceg már semmit sem hagy a véletlenre, s Jaffar hamvait szétszórhatja a szélben. A nép ünnepel, a Herceg és a Hercegnő pedig boldogságban élnek együtt ezután. Hogy miért nem fejeződik be ez utóbbi mondat úgy, hogy "amíg meg nem halnak"? Nos, a játék utolsó képe - amint egy rossz arcú boszorkány éppen üveggyömbjében kémleli az újra boldog párukat - arra enged következtetni, hogy a Herceg kalandjai (szerencsére) ezzel még nem értek véget végérvényesen.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95%		
HANG/ZENE	89%		
JÁTSZHATÓSÁG	92%		
ÖSSZTHATÁS	93%		



576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

LOST IN TIME

PREVIEW

A Cocktail Vision nagy fába vágta a fejszét, amikor belefogott a Lost in Time c. játék megalkotásába, mellyel egyedülálló kategóriát és új stílust kíván teremteni. A cég IAM-nak nevezi (Interactive Adventure Movie) az új "technikát", amit a LIT-ban használtak. Ennek az új mozi-szerű kalandjátéknak a neve híven tükrözi megjelenését: a játék telis-tele van digitalizált mozgóképekkel, melyek minden egyes tárgy felvételénél, használatánál megjelennek, s filmszerűen mutatják a főszereplő - a Doralice névre hallgató ifjú hölgy - cselekedeteit. Természetesen ez a nagy mennyiségű digi kép igen sok helyet foglal el, s ezért a cég a több epizódból álló kollekciót külön-külön adja ki, és természetesen megvásárolni is így lehet. Az egyes epizódok több-fiz megásak, s így azt hiszem érthető, miért szükséges a "feldarabolás". Na de lássuk kicsit részletesebben mivel is állunk szemben!

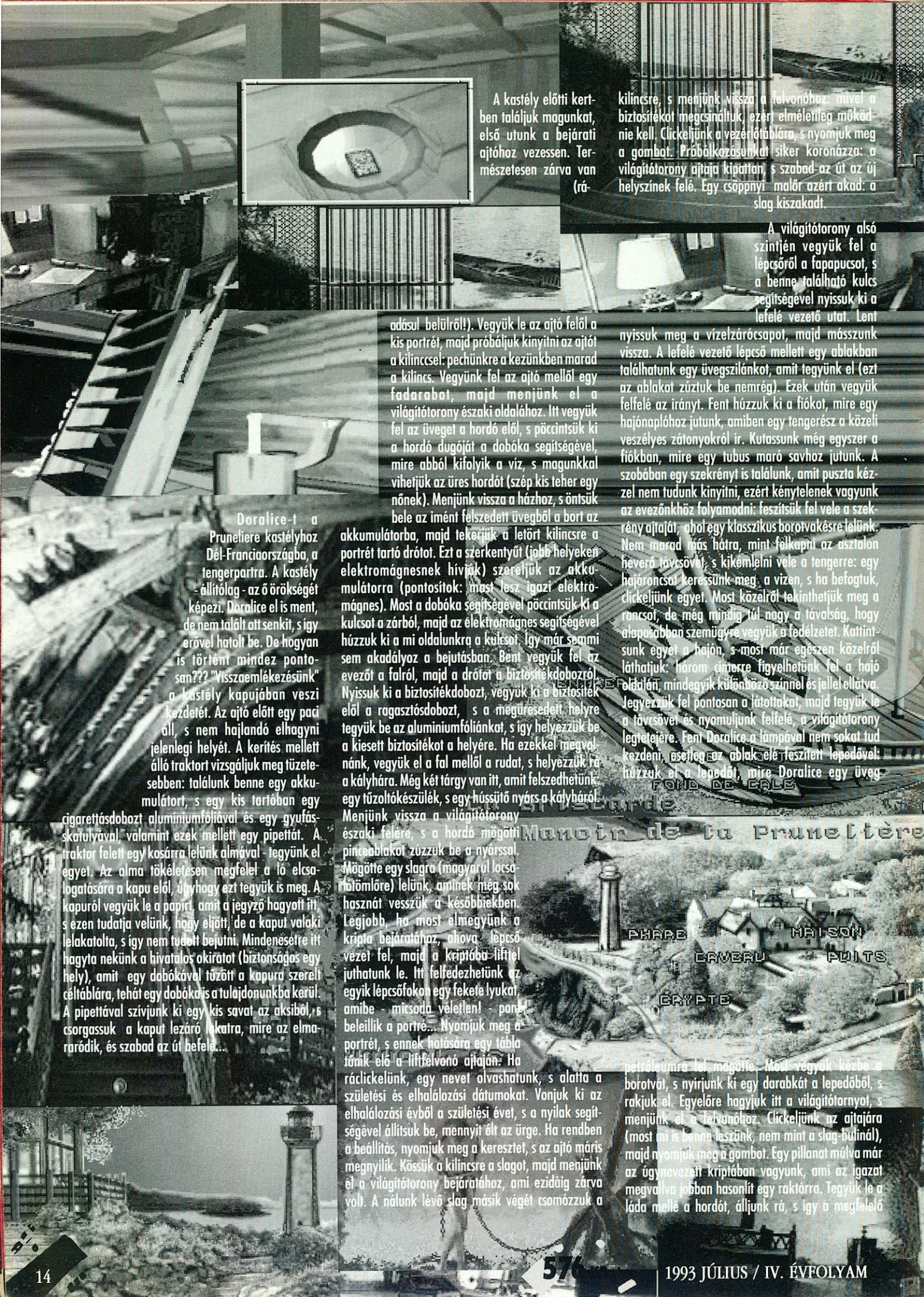
Muriel Tramis neve már sokat sejtet, ha egy kalandjáték elején olvashatjuk. Jusson csak eszünkbe a a Goblins sorozat, az Inca vagy a nemrég ismertett Ween. Tagadhatatlan, hogy a francia hölgy tele van ötlettel, s ezekből egyelőre kifogyhatatlannak látszik. A grafika három fajtából áll össze: a sztori egy részét videóra vették, ahogy már említettem, s ezekkel az animációkkal (inkább kisfilmekkel) tömték tele a játékot. Több helyen is az Inca-ból már jól ismert 3D-s mozgásokkal találkozhatunk (ez a technika egyébként a francia Tilt d'Or díjat nyerte el, mint a legjobb grafika és animáció). Az álló hátterek emellett gyönyörűen digitalizált fotók, melyeket Franciaország tájain készítettek. A hangok és zenék klasszok, rengeteg a digitalizált hanghatás, nem árt ha van egy hangkártyánk. A kezelés lényegében megegyezik a Ween-ben használttal, egyedül újítás a térkép, amely segítségével egy nagyobb helyszínen a különböző helyekre gyorsan juthatunk el. Mindenképpen a Lost javára szól az is a Ween-nel ellentétben, hogy itt nemcsak T-2 pályára kiterjedő logika-kaland elemekkel találkozhatunk, hanem egyszerre 8-10 képernyős részt járhatunk be, s így nincs leszűkítve az egyszerre bejárható terület. Egyszóval igazi gyöngyszemmel van dolgunk, ami előreláthatólag csak őszre lesz teljesen kész, így most csak egy extra méretű, végigjátszás-szagú ismertetőt készítettem az ingyencék számára.

Doralice előtt homályosan kirajzolódik egy hajó gomrának a képe: a falon valami fehér papír, körben székek és egy horgony... vajon hogy kerülhetünk ide? Először is vessünk egy pillantást a plakátra: 1840-es dátumot olvashatunk rajta... de hogy lehet ez? Egy vadidegen hajón felébredünk, s egy több mint 150 évvel korábbi plakáttal találjuk szembe magunkat... Legjobb, ha gyorsan cselekszünk: forduljunk balra, s nézzünk be a baloldali hordó mögé, mire egy lámpást találunk. Forduljunk

ismét balra, s világítsunk be az itt álló hordó mögé a lámpával, mire egy szivacsot találunk. A szivacsot mártsuk bele az itt álló vödör vízbe, majd forduljunk meg, s mossuk le a plakátot a falról, mire az lemállik. Forduljunk el a lejárathoz, s magunk előtt világítva menjünk le a tatba. Az előttünk heverő hordóba kukkantsunk bele, s vegyük ki onnan a borosüveget. Forduljunk meg, s a szivattyúra öntsük ki a bort, mire meglazulnak a szivattyú szerkezetei, s mi könnyedén kipumpálhatjuk a tatból a vizet. Most, hogy már nincsen víz a hajófenékben, forduljunk balra, s a lánc mellől vegyük magunkhoz a dugóhúzó, majd irány felfelé. Fent a dugóhúzó segítségével lökjük ki a poszter alatt lévő lyukból a dugaszt, majd a lyukon keresztül beszéljünk el Yoruba-val, akitől megtudhatjuk, hogy a hajó egy Yarlath nevű földbirtokosé, aki a St. Cristobald szigetén lakik, s most hajójával egy idegen helyre készül. Yoruba egy ősi egyiptomi mágus leszámazottja, s az a feladata, hogy vigyázzon az ősei kincsére, egy szarkofágra, de Yarlath leláncolta ide a hajófenékbe, s a szarkofágot el tulajdonította tőle. Mesél még Velvetről, aki Yarlath felesége, de valójában ő Yorubát szereti. Yoruba már eltökélte magát: mielőtt megérkeznének, véget vet életének... s büszkén mutatja meg nekünk a kését. Hál' istennek Doralice diplomáciai érzékének köszönhetően Yoruba letesz tervéről, s a kését ideadja nekünk, mi pedig megígérjük, hogy kiszabadítjuk őt.

A kés segítségével kis vajatokat tudunk vágni a felfelé vezető oszlopba, s egy szinttel feljebb tudjuk küzdeni magunkat. Fent haladjunk előre kettőt, majd forduljunk balra, s az ott lévő dézsák egyikéből vegyük ki a ruhát. Forduljunk ismét előre, lépünk egyet, s ismét forduljunk balra, ahol egy kallantyú kelti fel figyelmünket. Húzzuk meg az imént felszedett ruhával, mire tőlünk jobbra a falban egy rekesz nyílik meg. Forduljunk felé, s szedjük ki a rekeszből a szappant, amit rögtön aprítsunk fel a dugóhúzóval. Ha ovvel meglennek, hátra arc, s menjük el addig, ahol feljöttünk, majd forduljunk balra, a kis szekrényesség felé. A szappannal dörzsöljük be a szekrény alját, mire azt ki tudjuk nyitni pusztá kézzel. Bent egy szakácsra lelünk, aki csak az első szög tűnik annak. Ő valójában Melkior, aki az Idősíkok Közötti Rendőrség egyik tagja, s feladata az, hogy figyelje azokat a személyeket, akik valami rosszban sántikálnak az idősíkok között. Elmondja, hogy Yarlath után nyomoz, és St. Cristobald szigetén került fel a hajójára, mint szakács. Pechére elfogytak a főzéshez szükséges alapanyagok, s így kénytelen volt mindent összekotyvasztani, aminek Yarlath nem nagyon örült, s mérgeiben ide zárta. Doralice őszintén sajnálja, de még mindig halvány fogalma sincs, hogy a fenébe kerülhetett ide ő maga. Melkior ötletére koncentrálni próbál és emlékezni kezd...

152 évvel később kezdődött a történet... Egy jegyző hívta meg



A kastély előtti kertben találjuk magunkat, első utunk a bejárati ajtóhoz vezet. Természetesen zárva van (rá-

adásul belülről!). Vegyük le az ajtó felől a kis portrét, majd próbáljuk kinyitni az ajtót a kilinccsel: pechünkre a kezünkben marad a kilincs. Vegyünk fel az ajtó mellől egy fadarabot, majd menjünk el a világitótorny északi oldalához. Itt vegyük fel az üveget a hordó elől, s pöccintsük ki a hordó dugóját a dobóka segítségével, mire abból kifolyik a víz, s magunkkal vihetjük az üres hordót (szép kis teher egy nőnek). Menjünk vissza a házhoz, s öntsük bele az imént felszedett üvegből a bort az

akkumulátorba, majd tekercsük a letört kilinccre a portrét tartó drótot. Ezt a szerkentyűt (jobb helyeken elektromágnesnek hívják) szereljük az akkumulátorra (pontosítok: most lesz igazi elektromágnes). Most a dobóka segítségével pöccintsük ki a kulcsot a zárból, majd az elektromágnes segítségével húzzuk ki a mi oldalunkra a kulcsot. Így már semmi sem akadályoz a bejutásban. Bent vegyük fel az evezőt a falról, majd a drótot a biztosítékdobozról. Nyissuk ki a biztosítékdobozt, vegyük ki a biztosíték elől a ragasztódobozt, s a megüresedett helyre tegyük be az alumíniumfóliánkat, s így helyezzük be a kiesett biztosítékot a helyére. Ha ezekkel megváltunk, vegyük el a fal mellől a rudat, s helyezzük rá a kályhára. Még két tárgy van itt, amit felszedhetünk: egy tűzoltókészülék, s egy hűsítő nyárs a kályhárol.

Menjünk vissza a világitótorny északi felére, s a hordó mögötti pinceablakot zúzzuk be a nyárral. Mögötte egy slagra (magyarul locsólómőrlőre) lelünk, aminek még sok hasznát vesszük a későbbiekben. Legjobb ha most elmegyünk a kriptá bejáratához, ahova lépcső vezet fel, majd a kriptába léphet juthatunk le. Itt felfedezhetünk az egyik lépcsőfokon egy fekete lyukat, amibe - micsoda véletlen! - pont beleillik a portré... Nyomjuk meg a portrét, s ennek hatására egy tábla tűnik elő a liftfelvonó ajtaján. Ha ráclickelünk, egy nevet olvashatunk, s alatta a születési és elhalálozási dátumokat. Vonjuk ki az elhalálozási évből a születési évet, s a nyilak segítségével állítsuk be, mennyit élt az ürge. Ha rendben a beállítás, nyomjuk meg a keresztet, s az ajtó máris megnyílik. Kössük a kilinccre a slagot, majd menjünk el a világitótorny bejáratához, ami ezidőig zárva volt. A nálunk lévő slag másik végét csomózzuk a

Doralice-t a Pruneliere kastélyhoz Dél-Franciaországba, a tengerpartra. A kastély állítólag - az ő örökségét képezi. Doralice el is ment, de nem talált ott senkit, s így erővel hatolt be. De hogyan is történt mindez pontosan??? "Visszaemlékezésünk" a kastély kapujában veszi kezdetét. Az ajtó előtt egy paci áll, s nem hajlandó elhagyni jelenlegi helyét. A kerítés mellett álló traktort vizsgáljuk meg tüzetesebben: találunk benne egy akkumulátort, s egy kis tartóban egy cigarettásdobozt alumíniumfóliával és egy gyufáskatolyával, valamint ezek mellett egy pipettát. A traktor felett egy kosárra lelünk almával - tegyük el egyet. Az alma tökéletesen megfelel a ló elcsalogatására a kapu elől, úgyhogy ezt tegyük is meg. A kapuról vegyük le a papírt, amit a jegyző hagyott itt, s ezen tudatja velünk, hogy eljött, de a kaput valaki lelakatolta, s így nem tudott bejutni. Mindenestre itt hagyta nekünk a hivatalos okiratot (biztonságos egy hely), amit egy dobókaival tűzött a kapura szerelt céltáblára, tehát egy dobóka is a tulajdonunkba kerül. A pipettával szívjunk ki egy kis savat az aksiból, s csorgassuk a kaput lezáró lakatra, mire az elmaróradik, és szabad az út befelé...

nyissuk meg a vízelzárócsapot, majd másszunk vissza. A lefelé vezető lépcső mellett egy ablakban találhatóunk egy üvegszilánkot, amit tegyünk el (ezt az ablakot zúztuk be nemrég). Ezek után vegyük felfelé az irányt. Fent húzzuk ki a fiókot, mire egy hajónaplóhoz jutunk, amiben egy tengerész a közeli veszélyes zátonyokról ír. Kutassunk még egyszer a fiókban, mire egy tubus maró savhoz jutunk. A szobában egy szekrényt is találunk, amit pusztá kézzel nem tudunk kinyitni, ezért kénytelenek vagyunk az evezőnkhez folyamodni: feszítsük fel vele a szekrény ajtaját, ahogyan klasszikus borotvakésre lenünk. Nem marad más hátra, mint felkapni az asztalon heverő távcsövet, s kikémlelni vele a tengerre: egy hajónacsot keressünk meg a vízen, s ha befogtuk, clickeljük egyet. Most közelről tekinthetjük meg a roncsot, de még mindig túl nagy a távolság, hogy alaposabban szemügyre vegyük a fedélzetet. Kattintsunk egyet a hajón, s most már egészen közelről láthatjuk: három címkerre figyelhetünk fel a hajó oldalán, mindegyik különböző színnel és jellel ellátva. Jegyezzük fel pontosan a látottakat, majd tegyük le a távcsövet és nyomuljunk felfelé, a világitótorny legfetejére. Fent Doralice a lámpával nem sokat tud kezdeni, esetleg az ablak elé feszített lepedővel: húzzuk el a lepedőt, mire Doralice egy üveg

Manoir de la Prunelière

PHARE MAISON
CAVEAU Puits
ÉRYPTE

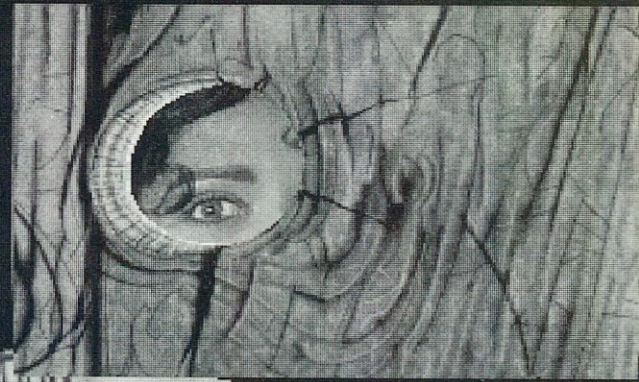
petróleumra lel mögötte. Most vegyük kezbe a borotvát, s nyírjuk ki egy darabkát a lepedőből, s rakjuk el. Egyelőre hagyjuk itt a világitótornyot, s menjünk el a Tálvánóhoz. Cllickeljük az ajtajára (most mi is benne leszünk, nem mint a slag-bulinál), majd nyomjuk meg a gombot. Egy pillanat múlva már az úgynevezett kriptában vagyunk, ami az igazán megvalva jobban hasonlít egy raktárra. Tegyük le a láda mellé a hordót, álljunk rá, s így a megfelelő

magasságról elérhetjük a gerendára helyezett üveget. Természetesen vegyük magunkhoz, s a dugóját kilöve találjuk el a gerenda legtetején gubbasztó oldó-sprayt, ami leesik élénk a földre. Most jöhet a láda: kattintsunk rá, s a hajón látott jeleket állítsuk be a gombok segítségével. A jelölések szinte azonosak, ami a hajón kard volt, az itt tör, ami ott ágyú, az itt pisztoly, ami ott ágyugolyó, az itt lőszer. Ha megvan a beállítás, nyomjuk meg a jobb alsó sarokban elhelyezkedő gombot, s a láda máris kinyílik, s mi egy darab üvegszál és egy feljegyzés birtokosai leszünk.

Most siessünk vissza a kastély kertjébe, s csavarjuk fel a csapra a lyukas slagot. Vizsgáljuk meg közelebbről, s tekerjük a lyukas részre az üvegszálát. Ha meglennénk, öntsük le az üvegszálát ragasztóval, s a slag ismét működőképes. Fogjuk meg a végét, s tegyük be a mellettünk lévő víztárolóba, s nyissuk meg a csapot. A feltöltődött tároló egy dugót is felhoz, ezt tegyük el, majd irány a világítótorony alja, ami a tengerpartra vezetne, de le van zárva egy vaskapuvval (itt nyitottuk meg a vízelzárót). A jobb oldalon valamit benőttek az algák... Tegyük a következőket: a maróval marjuk le az algák egy részét, majd az üvegszálunkunkkal kaparjuk le az algákat a köről. Előtűnik egy kis üreg. Fújjunk az üregbe egy kis oldó-sprayt, majd tegyük bele a sütőnyársat. Gondolom ezután egyértelmű, hogy meg kell forgatni azt. A forgatás eredménye nem marad el: a vaskapu elhúzódik, s szabad az út a tengerre. A parton álló csónakból merítsük ki a vizet a fapapucs segítségével, s a csónak fenekén tátongó lyukba tömjük bele a zseb-kendőnkét. Persze ez még nem elég, fogjuk meg a dugónkat, s nyomjuk azt is bele... Nincs más hátra, mint elővenni az evezőt, beugrani a csónakba, s irány a nyílt víz (Doralice kiteszi a hordót és a tűzoltókészüléket a partra)!!!

A tenger sok meglepetést rejteget: cápákat, viharokat, kalózokat, zátonyokat, sziklákat... igen sziklákat! Szegény Doralice-nak sikerült is telibekapnia egyet (de hát mit várhatunk egy nőtől?). Rövidke úszás után egy parti kalyibában kötünk ki, ahová belépve halotti csend fogad. Nyissuk ki a szekrényt, s egy üveg zöld fűszerolaj tulajdonosai lehetünk, s még egyszer átkutatva egy üveg ízesítőre is lelünk. Most jöhet az asztalon heverő kosár: vegyük ki a benne lévő piros rongyot, majd a szöveget, s végül egy kenyeret is találunk benne. Ha ezekkel készen lennénk, fogjuk meg a kenyeret és az ételízesítőt, s itassuk át vele a kenyeret. Az asztal mellett álló szék lába alól húzzuk ki a jegyzetet, amit Melkior írt Yarlathról (pl. azt, hogy 4 órát alszik, csak vizet iszik, allergiás az orchideára, kiváló hipnotizőr). Toljuk el a széket a lámpa alá, álljunk fel rá, s a szög segítségével akasszuk le a lámpát. Hagyjuk el a haláskunyhót, s menjünk ki a tengerpartra, ahol a sziklákon verjük szét a lámpát: így egy horgonyyszerű valamihez, két fakoronghoz és egy gyertyához jutottunk. Most fogjuk a pácolt kenyerünket, s tegyük ki a házikó tetejére, mire egy sirály lecsap rá, s egyúttal leveri a mentőövet a lábunk elé. A borotvánkkal vágjuk le róla a drótkötelet, majd a horgonyyszerű izenket kössük rá a madzagra. Bármilyen hihetetlen, de egy hegymászószerezést sikerült így összebarkácsolnunk, s a sziklákon felkúszva ismét a gyanús kastélyunk előtt találjuk magunkat...

Először is vágjunk le egy darabot a slagból a borotvával, úgy sincs már rá szükségünk. A következőkben menjünk el a hordónkért és a tűzoltópalackért, s ezek után térjünk be a házba. Rakjuk a nálunk lévő fákat



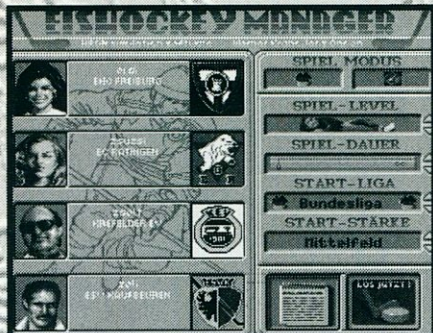
a kályhába, majd locsoljuk meg egy kis petróleummal. Most jöhet a piros zsebkendő, majd a nálunk lévő zöldszínű, állítólag fűszeres üveget használjuk a gumicsődarabon, aminek meglepő eredménye lesz: egy gyufaszál (hogy hogyan, ne kérdezd)! A gyufát gyújtjuk meg a kénpapíron (a cigisdobozunkban van), s a tüzzel pedig gyújtjuk be a kályhát. Akinek jó a memóriája, az még emlékezhet, hogy egy rudat helyeztünk el nemrég a kályhán. Na most ez a rúd a meleg hatására kezd meggyűlni, s két pontot megnyom a falon, aminek hatására a kályha előtt egy talapzat tűnik elő... Helyezzük a hordót a platformra, tegyük a dugó helyére a gyertyánkat, üssük ki tetejét a slagdarab segítségével, majd nyissuk ki a kályha mellett álló ládát, s merjünk beléle homokot a fapapucs segítségével a hordóba... Láss csodát, a falon egy rejtett üreg nyílik meg, amibe belépve egy baljós helyre jutunk.

Az oszlop mellől vegyük el a harapófogót, majd tegyük le a földre a fakorongokat, s rájuk állva clickeljünk az elektromosan lezárt ládára. A lakat előtt egy villamosvezeték húzódik: a nálunk lévő drótot kössük a vezetékre, s a harapófogóval csipjük el a lakat előtti vezetékreszt. Az áramkör így zárva marad, mivel lekötöttük a dróttal. Most a pipetával szívjunk fel a földről egy kis folyadékot, s csepegtessük a lakatba. Ha megvagyunk vele, fújuk le a lakatot a poroltóval, amitől a lakat szétesik... s láss csodát! - a ládában megpillantunk egy színarany, egyiptomi szarkofagot!!! Megjelenik Yarlath, aki leugat minket, nem veszi figyelembe, hogy ez a mi házunk, azt állítja ezt ő építette 1840-ben. A szarkofágban egyébként Americiumot, radioaktív anyagot tárol. Tehát Yarlath valami rosszban sántikál... Elhomályosodik előttünk a kép, s ismét visszakerülünk 1840-be. De ez már egy másik történet, aminek csak összel örülhetünk. Addig is izgatottan várjuk a teljes verziót!

Koronczai Gáspár

EISHOCKEY M A N A G E R

Végre elkészült a Bundesliga Manager folytatása, melyben már nem foci, hanem egy jégkorongcsapat ügyes-bajos dolgaival kell megbirkóznunk. Másik érdekesség, hogy nem csak a nemzeti bajnokságban és a különböző kupákban kell vívőzködnünk, hanem a válogatott világbajnoki szereplése is csak a rátermettségünkön múlik. (A válogatott irányításáról külön nem írok, hiszen ez a bajnokság egy leegyszerűsített változata.) Mivel az új játék sokkal több lehetőséget nyújt és sokkal szebb, mint elődje, így valószínűleg hatalmas sikert fog aratni. Kár, hogy az angol változatra még várnunk kell, s addig be kell érünk a némettel.



A játék kezdetén a Modus felirat alatt választhatunk, hogy a nemzeti bajnokságban vagy a VB-n veszünk részt. Ezután beállíthatjuk a nehézséget, a játék hosszát, valamint azt, hogy melyik osztályban kezdjük a szereplést. Végül adjuk meg a játékosok számát. Ehhez a kép bal szélén látható négyzetekre bökjünk rá, válasszunk ki egy arcot és írjuk be a nevünket, majd ugyanabban a sorban a másik négyzetbe válasszunk ki a csapatot. Ha a bajnokságot választottuk, akár négy játékos is játszhat. Ha készen állunk, válasszuk a jobb alsó sarokban a korongot.

A főképernyő és a program kezelése nagyon emlékeztet az előző változatra. Az egyes menüpontok rajzát kiválasztva alul kis ikonok jelennek meg, melyek mind különböző lehetőségeket jelképeznek. Ezekbe a részekbe a bal egérgomb lenyomásával jutunk, visszalépni pedig általában a jobb gombbal lehet. A kép tetején mindig a soron következő játékos képét, a baloldali grafikonon pedig csapatunk és a következő ellenfelünk helyezéseinek eddigi alakulását látjuk. Most pedig vegyük sorra lehetőségeinket:

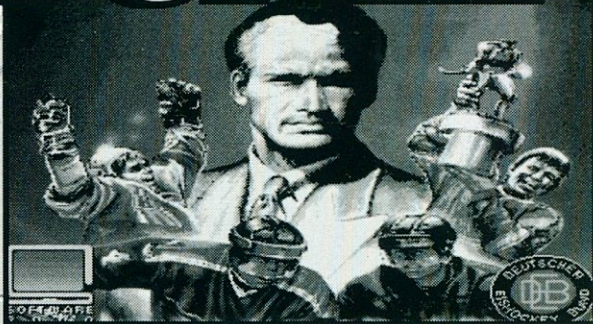
Manager

Az ügyvezető elsődleges feladata természetesen a klub pénzügyi helyzetének rendbentartása. A Financien pontban egyrészt hitelt vehetünk fel a bankból, vagy valamelyik játékosársunktól, illetve felesleges pénzünket fektethetjük be gyengén kamatozó betétekbe vagy jobb, de kockázatosabb kötvényekbe (ezek árfolyamváltozását alul egy grafikon mutatja). Az egyes akciókhoz először válasszuk ki partnerünket (tehát a bankot, társunkat vagy valamelyik részvényt), majd a kép közepén lévő tekerő csúskán állítsuk be az összeg nagyságát. A csík bal felét a vásárlás és a kölcsön felvétele, a másikat az eladás és a

visszafizetés közben használjuk. (A megadott összeget a csík fölötti + és - gombokkal módosíthatjuk.) Végül nyomjuk le a piros (vétel) vagy a zöld (eladás) nyilat, s az üzlet megkötetik.

A következő bevételi forrás a hirdetés és a televíziós közvetítések (Werbung). Itt az egyes hirdetői felületeket kiválasztva a középső ablakban megjelenik a cégek aktuális ajánlata (hány hónapra és havonta mennyit), melyek között a kis nyilakkal válogathatunk. Itt a szerződést az Annehmen gombbal köthetjük meg.

A stadionban a bevételeken túl (itt állíthatjuk be ugyanis a belépőjegyek árát), megkezdhetjük a csarnok és környékének szépítését, fejlesztését, a férőhelyek számának növelését. Ezek elkészültük után mind növelni fogják a bevételt, hiszen jobb körülmények között több néző látogat ki a mérkőzésekre, így az árak is magasabbak lehetnek. A kép alján mindig a



hogy az egyes sorok milyen célért küzdjenek (ez lehet kis vereség vagy nagy akár gólarányjavító győzelem is).

A következő pontban a szerződéseket hosszabbíthatjuk meg (válasszuk ki a játékos, majd írjuk be az évek számát), a Transferben pedig új játékosokat szerződtehetünk és régiakat tehetünk átadólístára. A szerződtezésnél érdemes a kért árhoz közeli összeget felajánlani, különben nem tárgyalnak velünk. Ugyancsak itt bizthatjuk meg emberünket, hogy alacsonyabb osztályban keressen tehetséges játékosokat.

Végül a Training-ben állíthatjuk össze a csapat heti edzéstervét. Ehhez az alul látható edzés és pihenésfajttákkal kell kitöltenünk a napotartat.

A statisztikák között az edző és az ügyvezető munkáját értékelő grafikonokat, táblázatokat (például góllövőlista, fair play tábla) a következő két menüben pedig a bajnokságok sorsolását (Paarungen) és a csapatok erőssorrendjét (Starken) találjuk meg. Az utolsó előtti pontban a lemezműveletek mellett a játék működését is beállíthatjuk (mely eredményeket mutassa a forduló után, mennyit és milyen gyorsan akarunk látni a meccsekből). Itt a pingvin jelenti egy funkció be, korong pedig a kikapcsolását.

A mérkőzéseket a jobb felső sarokban látható rajz lenyomásával kezdehetjük el. Ekkor az eredményjelző táblát látjuk, a kép azonban a nagy helyzeteknél azonnal átvált a stadionra. A táblán zöld alapon a két csapat helyzeteit, piros alapon a játékosok számát, illetve a kiállításból hátralevő percek, a Zuschauer mellett pedig a közönség létszámát látjuk. Ha az órát kicsit fel akarjuk gyorsítani, a bal alsó sarokban található kis gombot nyomjuk meg.

Távirati stílusban ennyit tudtam elmondani a játékról. Remélem a fontos információkat mindenki megtalálja benne. A legfontosabb például az, hogy a program fantasztikusan sikerült. Az új ötletek, lehetőségek, valamint a rengeteget fejlődő grafika azt sugallja, hogy félretehetjük a Bundesliga Managert, hogy minél hamarabb megtanuljunk korcsolyázni.



pálya aktuális állapotát látjuk, de amikor alul lenyomjuk a jobb gombot, ez átvált a jelenleg zajló korszerezések listájára.

A Jugend menüt szintén az előrelátóbb vezetőknek ajánlom, hiszen itt az utánpótlásra fordított összegeket állíthatjuk be.

Edző (Mannschaft)

A sor első gombja a csapatösszeállítás. Ekkor egy lista jelenik meg a képen, melyben a játékosok összes adatát (életkor, meccsek, gólok, kiállítások) nézhetjük meg. Az utolsó adat a játékos javulását vagy romlását mutatja. Itt állíthatjuk össze a pályára lépő sorokat (bal egérgomb - IN TEAM), illetve a cseréket (jobb gomb - RESERVE).

A Taktika pontban pedig természetesen a taktika követezik. Itt beállíthatjuk, hogy a csapatösszeállítás automatikus vagy kézi legyen, az egyes sorok milyen rendszerben váltják egymást a jégen (például mindig a legjobb erőben lévők lépjenek pályára) valamint,

Temesvári Tibor

Unod már a szokványos mászkálós, platform játékokat? Szereted az ötletes logikai fejtevéket? Ha a válaszod mindkét esetben igen, akkor biztos állíthatom, hogy a Morph a Te játékod.

Kedzében Morris Ralph (a barátainak egyszerűen csak Morph) egy teljesen hétköznapi - talán egy kicsit pajkos - srác volt. Egy nap úgy határozott, hogy beugrik meglátogatni az ő tudós barátját, Professzor Krankent, aki persze abból a fajtából való volt, akiktől a szülők óvják a gyerekeiket. Hősünk tehát megérkezve Krankentől izgatottan vette észre, hogy a Prof éppen a legújabb találmányán, egy teleporton dolgozik. Morph - természetéből adódóan - rögtön ki is akarta próbálni a gépet, s nyomban oda is állt a teleport adó állomásához. A Prof meghúzta az indítókart, s a szerkezet szépen el is tüntette hősünket. Ekkor azonban valami váratlan dolog történt, Morph ugyanis sehogy sem akart megjelenni a vevő állomásnál. Ellenben a gép elkezdett remegni, majd füstölni, s pillanatokon belül elemi darabjaira hullott szét. Hogy hova is tűnt akkor Morph? Nos, miután a füst eloszlott, a Prof megdöbbenve vette észre, hogy a kölyök egy különös atomhalmazra változott, mely képes négy féle alakot, azaz halmazállapotot felvenni. Morph-nak csak egyetlen lehetősége maradt, hogy visszanyerje eredeti alakját: meg kell keresnie a teleport alkatrészeit, melyek a robbanás következtében szanaszét hevertek a ház körül.

Első ránézésre a program csak egy igen ötletes, eddig semmihez sem (vagy talán csak a Putty-hoz) hasonlítható, remekül kivitelezett kis platform játéknak tűnhet. Mivel azonban a különböző akadályok leküzdéséhez mindig más és más halmazállapotot kell felvennünk, viszont alakot változtatni csak korlátozott számban tudunk, pár perc játék után arról győződhetünk meg, hogy a pályákon alaposan kidolgozott logikai feladványokat is meg kell oldanunk. A játékban összesen huszonegy pályát kell teljesítenünk, mely négy helyszínre (mindegyikben hat pályával) van osztva, úgy mint: a Laboratórium, a Gyár, a Kert, és a Csatorna. Ezeket a helyszíneket tetszés szerinti sorrendben kutathatjuk végig, sőt ha az egyik zóna felidegesít minket, játék közben is átmehetünk egy másik helyre. Hősünk tehát négy féle alakban képes megjelenni: lehet légnemű gázfelhő, folyékony vízcsepp, pattogó gu-

marad majd az adott halmazállapotból, ahol arra feltétlenül szükség lenne. Így pedig igen könnyen el tudunk akadni, vagy beragadni bizonyos helyekre. Minden egyes halmazállapot a játéktér alatt van jelezve, alattuk pedig azt olvashatjuk, hogy az egyes állapotokat még hányszor használhatjuk. Ha valamelyikből többet használunk el, mint amennyit lehet, akkor a pályát mindenképp újra kell majd játszani. Még fontosabb a jobb alsó sarokban a csillagok száma, ez ugyanis azt jelzi hogy az adott pályán összesen hányszor változtathatunk halmazállapotot. Na persze transzformációkat és csillagokat még majd a pályákon is begyűjthetünk. Az átváltozáshoz melleleg nem feltétlenül kell csillagot felhasználnunk, mivel találkozhatunk majd fűtőszálakkal, vagy jég-

milabda, vagy súlyos, kemény ágyugolyó. Ezeket az alakváltozásokat a tüzgomb lenyomása után a joy megfelelő irányba történő mozgatásával érhetjük el. A program érdekessége, hogy a szinteken tulajdonképpen nincsenek valódi ellenfelek, testi épségünket csupán különböző tereptárgyak mint pl. csatornák, ventilátorok, tüskék, tűzek, vagy mágnesek veszélyeztetik. Minden egyes pályán tehát a teleport egyik alkatrészét kell megtalálnunk, s ha ez megvan, el kell jutnunk a kijáratához, ahol - ha mindent jól csináltunk - a program néhány halleluja elénkklésével nyugtázza sikerünket. Ha azonban kudarcot vallottunk, akkor sem kell idegeskedni, szerencsére csak az utolsónak abbahagyott pályát kell újra játszani. Hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk,

marad majd az adott halmazállapotból, ahol arra feltétlenül szükség lenne. Így pedig igen könnyen el tudunk akadni, vagy beragadni bizonyos helyekre. Minden egyes halmazállapot a játéktér alatt van jelezve, alattuk pedig azt olvashatjuk, hogy az egyes állapotokat még hányszor használhatjuk. Ha valamelyikből többet használunk el, mint amennyit lehet, akkor a pályát mindenképp újra kell majd játszani. Még fontosabb a jobb alsó sarokban a csillagok száma, ez ugyanis azt jelzi hogy az adott pályán összesen hányszor változtathatunk halmazállapotot. Na persze transzformációkat és csillagokat még majd a pályákon is begyűjthetünk. Az átváltozáshoz melleleg nem feltétlenül kell csillagot felhasználnunk, mivel találkozhatunk majd fűtőszálakkal, vagy jég-



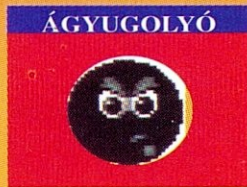
Ebben az állapotban emelkedhetünk, vagy az alsó irányba lebeghetünk, viszont süllyedni nem tudunk. Általában hatunk a rácsokon, el tudunk érni magas helyeket, azonban vigyázzunk: a felhőt könnyen beszippanthatja egy ventilátor, vagy fellebbonthatja egy léggömb.



Vízcseppként könnyen le tudunk folyni a réseken, viszont ugyanígy könnyen elnyelhet minket pl. egy-egy csatorna-nagyítás, vagy egy vízcsés. Ez a formáció viszont hatékonyan alkalmazható a tűzek eloltására. Hátránya még, hogy nehezen irányítható, s a létezők persze rögtön lefolyik.



Az egyik leghasználatosabb állapot, hiszen pattogva el tudjuk érni a kisebb magasságokban lévő platformokat, s a gyengébb falakat is ki lehet vele törni. Fontos tulajdonsága még, hogy fennmarad a víz tetőjén. A labda persze könnyen kidurrantható, így óvakodjunk mindenféle tüskétől, s persze a tűztől is.



Ilyenkor Morph a legszilárdabb. Képes átörni a falakat, és sérülést szinte semmi nem okoz neki. Gyöngéje, hogy könnyen csapdába esik, vagy beszorul, s persze vízbe esve azonnal elsüllyed.

nem csak az átváltozásaink száma van korlátozva, hanem az időnk is: minden pályára két percet kapunk. Ez így leírva egyébként talán még mindig túl egyszerűnek tűnhet, de ez egyáltalán nem így van. Az első pályákon ugyan még valóban nincs nehéz dolgunk, azonban a későbbi szinteken ha nem a megfelelő időben, nem a megfelelő alakot használjuk, akkor azokra az akadályokra nem

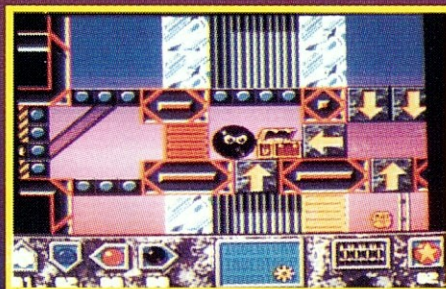
kockákkal melyek a megfelelő módon változtatják hősünk állapotát. A játéktér alatt még egy fontos dolog, az inventorynk helyezkedik el. Ide kerülnek be a felvett tárgyak, mint pl. a kulcsok, vagy a térképek. A térképeket egyébként úgy tudjuk megnézni, ha a tüzgombot folyamatosan nyomva tartjuk. Morph négy féle halmazállapotban képes megjelenni, melyek közül persze mindegyiknek megvan a maga előnye, de hátránya is. Ezeket a mellékelt "arckepcarnokban" láthatjátok.

Összegezve tehát a Morph egy páratlanul jól kitalált és kivitelezett program. Látszik rajta, hogy a feladványok igen gondosan lettek kiagyalva, lehetőleg úgy, hogy csak egy megoldás legyen. A játék hibája azonban mégis az, hogy túl könnyűre sikeredett. Ha vannak is benne nehéz pályák, egy átlagos Amigós néhány óra alatt végig tudja játszani.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		75%	
HANG/ZENE		68%	
JÁTSZHATÓSÁG		85%	
ÖSSZEHATÁS		82%	

Vári Zoltán

MORPH



SYNDICATE

"Ilyen hideg időben én még egy kutyát sem küldenék ki" - zsörtölődött magában a biztonsági őr. Dühösen járkált a főkapu előtt és azzal vigasztalta magát, hogy negyed óra múlva jön a váltás és akkor irány a jó meleg fürdő. Persze még ez alatt a rövid idő alatt is történhetnek roppant kellemetlen dolgok, hiszen két rivális mammutvállalat küzdött a területért, s az ilyen ellenségeskedések sosem vezettek jóra. Epp itt tartott a férfi a gondolataiban, amikor a távolból egy kocsit hallott közeledni. Hirtelen rossz előérzet kerítette hatalmába az őrt, s UZI-ját kibiztosítva közelebb lépett az úthoz. A kocsit lassan fékezett, majd alig két méterre a biztonsági őrtől megállt. "Segíthetek valamiben?" - kérdezte és válaszra se várva közelebb lépett a kocsihoz fegyverét idegesen markolászva. Ebben a pillanatban kivágódott az ajtó, s egy hatalmas lángcsóva hasított ki a sötét utastérből és szinte pillanatok alatt porrá égette a döbrent katonát. A kocsiból négy piros sisakot viselő, állig felfegyverzett alak lépett ki. Elkezdődött...

Képzelnünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a fenti jelenet mindennaposnak számít. Egy ilyen kegyetlen, harcias világban játszódik a Bullfrog régóta várt játéka, a Syndicate, melyet az Electronic Arts dobott piacra. A programban mi is egy ilyen nagyhatalmú céget fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztogunkkal teljesíteniük.

A főmenüben tudjuk cégünk nevét és címerét megváltoztatni (Configure company), játékállást tölteni ill. menteni (Load and save game), a játékot feladni (Restart game) és kilépni a programból (Quit to DOS). A Multiplayer game opcióval tudunk egy másik számítógéppel összekapcsolódni (így két játékos is küzdhet egymás ellen), a Begin missionnal pedig átléphetünk a térképre.

A TÉRKÉP

Középen egy képet látunk a földről, a különböző színű területek más-más cégek fennhatósága alatt állnak. Egy területre clickelve alul rövid tájékoztatót kapunk a nevről (Name), a lakosság számáról (Pop), az adóbevételről (Tax) és a tulajdonosról (Own). Ezt egy saját birtokunkkal eljátszva még megnézhetjük az emberek hangulatát (Stat) és beállíthatjuk az adó nagyságát (ez alább mindig 30%). A Menu ikonnal visszaléphetünk a főmenübe, a Brief-fel pedig megnézhetjük, hogy milyen küldetést kell teljesíteniük a tartomány megszerzéséhez (ez az opció csak akkor él, ha van a szomszédságban egy saját tartományunk).

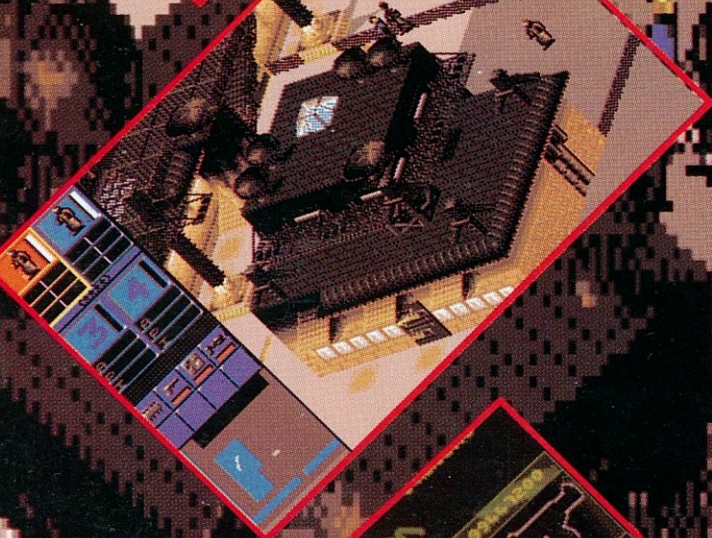
ELŐKÉSZÜLETEK

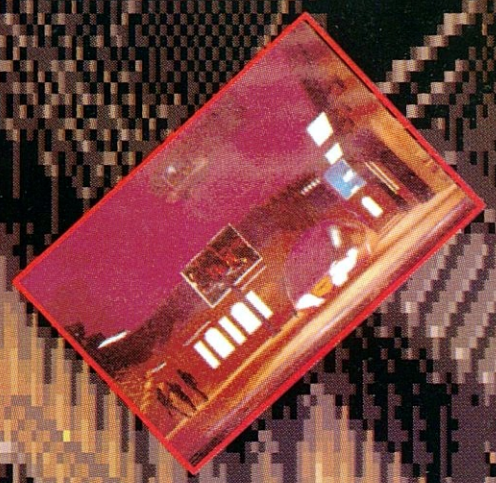
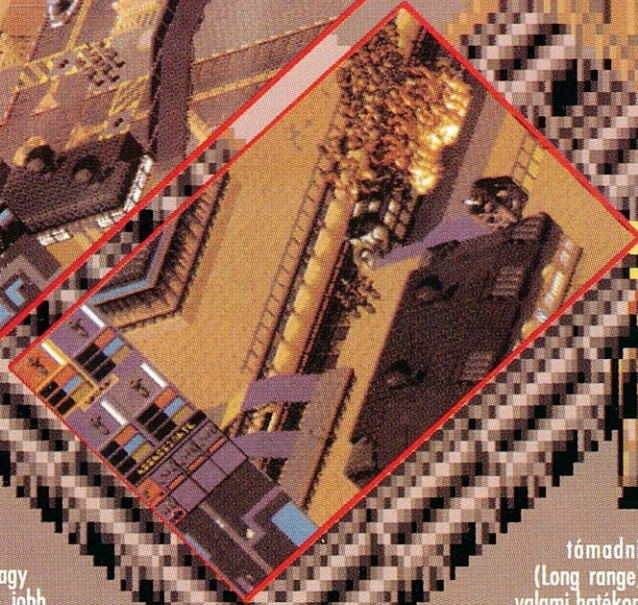
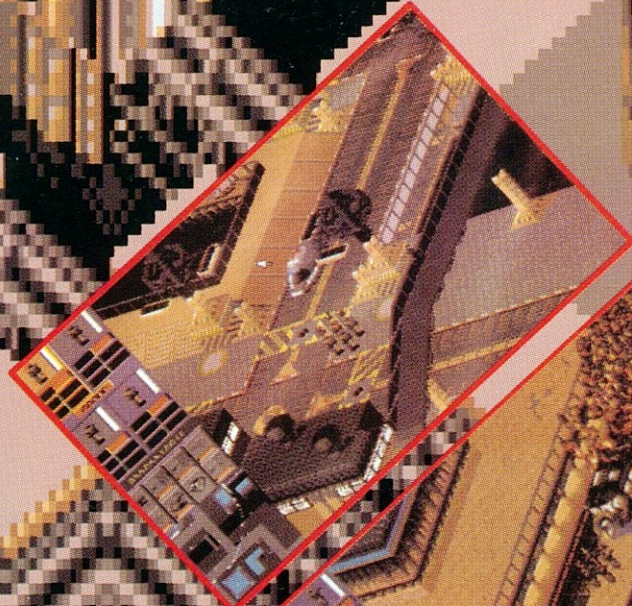
A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát ill. további infokat kaphatunk, ezek persze pénzbe kerülnek. Innen még továbbléphetünk a kommandó összeállítására (Accept) vagy visszamehetünk a térképre (Map).

A kommandó összeállításánál (Team selection) először is választjuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hány alkalommal használhatjuk (Ammo), a ható vagy lőtávolságát (Range), valamint egy titokzatos Shot nevű tulajdonságát, aminek a jelentésére mindeddig nem sikerült rájönnöm. A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már ha van rá elég pénzünk), a Cancellal pedig egy újat nézhetünk. A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell) illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menübe, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalin pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vághatunk neki a küldetésnek.

A KÜLDETÉS

Alighanem az első dolog, ami a játékos szemébe fog ötlenni, a hihetetlenül precízen és realiztiikusan megrajzolt 3D-s környezet. A második az lesz, hogy a Bullfrog végre megemebereelte magát és nem bonyolította túl az irányítást. A kis csapatot a bal gombbal lehet irányítani, a földön heverő





tárgyak felvétele szintén így történik, valamint egy kocsi is így szállhatunk be. Tüzelni vagy egy tárgyat használni a jobb gombbal tudunk. Ha egy tárgyat el szeretnénk dobni, clickelünk előbb a jobb gombbal a földre, majd a bal gombbal jelöljük meg, amit le szeretnénk tenni. A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó három kis mutató a pszichikai állapotot, ez utóbbin mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felülről lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligencia (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabban céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe sib. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csík jelzi a munióit, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. Mindig igyekezzünk a lehető leggyorsabban a legjobb fegyvereket kifejleszteni, amikkel rögtön szereljük is fel ügynökeinket. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, örök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hátránya viszont, hogy

csak közeli célpontokat lehet vele támadni. A mesterlövészpuska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb lőfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy kire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlás küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalmadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljük el jó messze. Szép nagyot pukkan... Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kiszemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart.

NÉHÁNY SZÓ A LAKOSOKRÓL

A városban kóricáló embereket legkönnyebben a fejükről különböztethetjük meg. A sisak nélküli figurák egyszerű civilek, nincs fegyverük, de egy-egy nagyobb mészárlás után akár pusztá kézzel is megpróbálhatnak lefegyverezni, ennek ellenére teljesen veszélytelenek. A szürke rohamsisakos fickók a rendőrök, nem túl szívósak és a fegyverzetük is elég satnya, csak akkor hóbortgatnak minket, ha lelőttünk pár civilt vagy már régóta fegyverrel a kezünkben mászkálunk. A kéksisakos fickók örök, egy adott objektumot vagy személyt védenek, de előfordulhat, hogy csak úgy járkálnak az utcán. A viselkedésük a rendőrökéhez hasonló. A piros-sisakos alakok az ellenséges ügynökök, gyorsak és sokat bírnak, néha egészen brutális fegyverek vannak, mindig azonnal és szó nélkül támadnak.

A Syndicate tényleg egy olyan játék, amire csak felsőfokú játékosok lehetnek

mon dani. A legjobb, a legérdekesebb, a legegészebb és így tovább. Oldalakon keresztül lehetne ódákat zengen a játékról, de ez fölösleges, hisz aki csak ránéz a fotókra az láthatja: ez eddig talán az év játéka. Vagy talán az évi zenedé? Egy biztos: ez az anyag egy gyűjteményből sem hiányozhat!

T.J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	94%	92%	-
HANG/ZENE	85%	85%	-
JÁTSZHATÓSÁG	93%	90%	-
ÖSSZHATÁS	92%	90%	-

Anglia tudvaleg az egyik legnagyobb golf-nagyhatalom, s valószínűleg ezért olyan közked-veltek a szigetországban a golfszimulációk. Ezt bizonyítja, hogy a legtöbb angliai székhelyű software-cég saját fejlesztésű és eltérő sajátosságú golfprogrammal rukkolt elő, olyannyira, hogy szinte már túlkínálat van a piacon. Gondoljunk csak a realiz-tikus MicroProse Golf-ra, vagy a csodálatos kivitelezésű Links-re, avagy a félelmetesen bonyo-lult Nick Faldo's Golf-ra. Az **Ocean** sem állhatta meg szó nélkül az öldöklő iramot, és egy "a legjobb a maga nemében" címmel fémjelzett szimulációt, az **International Open Golf Championship**-et jelentett meg.

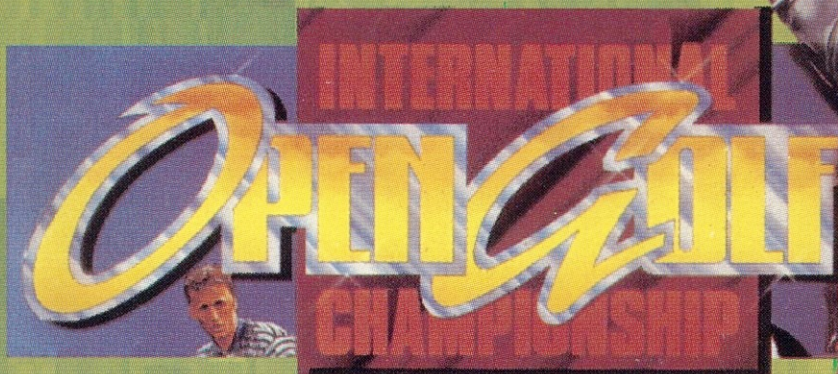
Természetesen az idézőjelben szereplő jelzőt a kiadó cég aggatta üdvöskéjére, ami nem meglepő, hiszen mindenki a saját portékáját tekinti a legjobbnak. De lássuk, hogy van-e mire alapozni az állításukat. Egy golfszimulátor esetében az egyik legdönthetőbb ismerv a talaj mozgatósa. Nos, meg kell hagyni, hogy itt egy forradalmi újítás került bevezetésre, ámbar ennek is megvan a maga története. Eredetileg egy repülőgépszimulátorhoz készült a talaj-mozgató 3D-s fraktál rutin, majd úgy gondolták a programozók, hogy próbára teszik, és erre egy golfprogram kiváló kísérleti nyúl-nak tűnt. Rendkívül részletes és félelmetesen gyors a rutin. Egy komolyabb repülőszimu-látorban is megállta volna a helyét, erre a célra pedig egyszerűen tökéletes. PC-n és A1200-en 256 színű, A500-on csak 32, de a felbontás és a gyorsaság ugyanaz. Szóval ezzel minden OK.

A második legfontosabb tulajdonság, ami próbára teszi a golfprogramokat, az az életszerűség. Itt már egy kicsit megtakult a dolog. Hiányoznak a hatás-növelő hangeffektek, a

figura ütőmozdulata nem a legolajozottabb, nem következetes a labda mozgása a lyuk közelében. Ezzel szemben a kiegészítők, mint például a ki-behúzható ikonok, az ütés nagyságát és pontosságát jelző célkereszt, a lyuk helyét jelző fehér zászlócska praktikusak és könnyen kezelhetőek.

Az ikonok közül a leghasznosabbak a labdamegütés erősségét jelző ikon, a térkép, a szél irányját és nagyságát jelző ikon, a visszajátzás és a kamera-állást módosító ikon. A labdát 4 féle erősséggel indíthatjuk újjára, ezt a labda melletti negyedívek segítségével állíthatunk be. Ezek után megjelenik a célkereszt, amelyen a labbilisan mozgó laszti látható. A labdát tudjuk erre-arra csavarni, vagy alá tudunk szedni, ha a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a gombot. Telitalálat esetén lesz a legerősebb az ütés, amit a célkereszt pirosra gyúlása is jelez. A célkereszt "holtjátéka" attól függ,

meztetés egyértelmű, a laszti vízbe esett. Ilyenkor vagy újból üthetünk a kiinduló állásunkról, vagy az ütésünkkel egymagasságban a partra ejthet-jük a labdát. Mindkét esetben büntetőpontot kapunk. Gyakorta előfordul, hogy olyan közel esik le a laszti a műtavakhoz, hogy emberünk a vízben áll, de ez teljesen szabályos. A "Gimme" azt jelenti, hogy a labda már annyira közel áll a lyukhoz, hogy a program feltételezi, hogy on-nan már talán bele tud-nánk lökni, ezért felajánlja az auto-



hogy milyen tisztán fé-rünk a labdához. Partoldalon nagyobbak a ki-lengések, mint egyenes, füves terepen. A térképen nemcsak felülnézetből nézhetjük meg a pályát, hanem végig is szállhatunk felette (ez tényleg kísértetiesen hasonlít valamilyen repülőgépszimulátorra), majd a zászlótartó botot megkerülve visszasiklunk a kiindulólhelyre. A kameraállítás is egy remek opció: beállíthatjuk, hogy a repülő labdát milyen szemszögből nézzük (a játékos szemszö-géből, a labdába "bújva", vagy mint a TV köz-vetítéseknél megszoktuk, mindig a leglátványosabb szemszögből).

A legnépszerűbb ikon valószínűleg a "The Mulligan" feliratú lesz. Erre klikkelve az az Amerikában elis-mert iratlan szabály lép életbe, amely szerint le-hetőség van arra, hogy az utolsó ütést töröljük (hibapont nélkül) és megismételhetjük azt. A szép suhintásainkat pedig az "R" feliratú ikonnal játszhat-juk vissza, méghozzá bármelyik kameraállást választva.

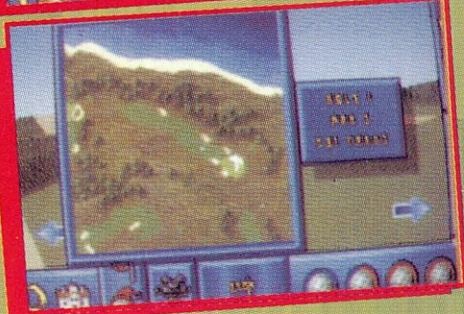
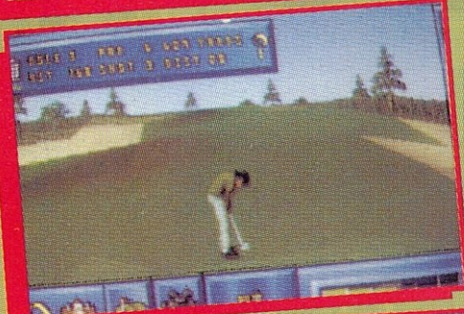
Végül néhány szó a megjelenő üzenetekről: az "Unplayable" figyelmeztetést akkor kapjuk, ha a labdánk nem megüthető, mert túl közel esett egy fához, vagy egyéb tereptárgyhoz. Az "Out of Bounds" akkor íródik ki, ha túlültöttünk a játékté-ren, vagy egy másik játéktérre csurog-tunk be. A "Ball in the Water" figyel-

matikus lyukba passzolást. Elfogadása nem jár büntetőponttal.

Zárszóként két összegző mondat. Az IOGC egy a sok közül: vannak rem-ek újításai, köny-nyen kezelhető, klasszikusan kivitelezett golfprogram. Viszont nem jelent áttörést sem hangu-latában, sem összehatásában.

Zolee

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	87%	82%	
HANG/ZENE	75%	75%	
JÁTSZHATÓSÁG	79%	79%	
ÖSSZEHATÁS	83%	81%	



576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

Az 576 KByte-ban eddig megjelent játékok összevont jegyzéke

Programnév:	Megjelenés:	Típus:	Programnév:	Megjelenés:	Típus:	Programnév:	Megjelenés:	Típus:
1000 MIGLIA	92/1	I	CHAS 'N' GRAB	90/3	I	F15 STRIKE EAGLE II.	91/9	L
1869	92/10	L	CHASE H.Q.	90/1	I	F15 STRIKE EAGLE III	93/3	L
3D CONSTR. KIT	91/11	L	CHESTER CHEETAH	93/6	N	FACE OFF	91/10	I
4D SPORTS TENNIS	92/11	I	CHIP'S CHALLENGE	91/5	L	FASCINATION	92/12	L
500CC MOTORMANAGER	91/7-8	I	CHUBBY CHESTER	91/7-8	I	FATAL FURY	93/6	S
A-TRAIN	92/11	L	CHUCK ROCK	91/6	I	FATE - GATES OF DAWN	92/1	L
ACTIONS SERVICE	91/9	I	CHUCK ROCK II.	93/5	I	FERRARI FORMULA ONE	90/2	L
ADVANTAGE TENNIS	92/2	I	CISCO HEAT	92/1	I	FEUDAL LORDS	91/5	L
AFTER THE WAR	90/1	I	CIVILIZATION	92/7-8	L	FIENDISH FREDDY'S CIRCUS	90/3	L
AGONY	92/5	I	CLICK CLACK	92/6	I	FIGHTER BOMBER	90/1	L
AIR BUCKS	92/11	L	CLOUD KINGDOMS	90/2	L	FIGHTING FOR ROME	91/7-8	I
AIR SUPPORT	92/11	L	COBRA MISSION	93/4	L	FINAL FIGHT	91/11	I
ALIEN BREED	92/1	L	COLORIS	90/2	I	FIRE FORCE	93/1	I
AMAZON	93/2	L	COMMANCHE	93/2	L	FIRST DIVISION MANAGER	93/4	I
AMBERSTAR	93/5	L	CONAN THE CHIMERIAN	92/10	L	FIRST SAMURAI	92/2	L
ANOTHER WORLD	92/2	L	CONDENAME ICEMAN	91/2	L	FISHI	91/4	L
APIDYA	92/4	I	CONQUEROR	90/4	I	FIGHT FIGHTER	93/5	I
AQUATIC GAMES	92/12	I	CONQUESTADOR	91/10	L	FLASHBACK	93/2	L
ARABIAN NIGHTS	93/6	I	COUNTDOWN	93/3	L	FLIGHT OF THE INTRUDER	91/12	L
ARACHNOPHOBIA	91/10	I	CRAZY CARS III	93/1	I	FLIMBO'S QUEST	90/4	I
ARCANA	93/5	N	CREATURES II	92/7-8	I	FLOOD	90/5	I
ARMOUR - GEDDON	91/7-8	L	CRIME TIME	91/7-8	I	FORMULA ONE GRAND PRIX	92/3	I
ARNIE II.	93/5	I	CRIME TIME	91/9	L	FRONT PAGE SPORTS	93/4	L
ASHES OF EMPIRE	92/10	L	CRUISE FOR A CORPSE	91/12	L	FULL METAL PLANET	90/6	L
ASSASIN	92/12	L	CRYSTAL KINGDOM DIZZY	93/2	L	FUTURE WARS	90/2	L
ASTRO MARINE CORPS	90/6	I	CUE BOY	93/4	I	FUZZBALL	92/10	I
ATAC	92/12	L	DAMOCLES	90/7	L	G.P. TENNIS MANAGER	91/4	L
ATOMIC	90/3	I	DAN DARE III.	90/6	I	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONT.	92/1	I
ATOMIC	90/5	T	DARIUS TWIN	93/4	N	GAZZA II.	91/4	I
ATOMIC ROBOKID	91/1	I	DARKSEED	92/10	L	GEM'X	91/7-8	L
ATOMIC RUNNER	93/6	S	DAUGHTER OF SERPENTS	93/2	L	GHOSTBUSTERS II.	90/3	L
ATOMINO	91/6	I	DAYS OF THUNDER	91/2	I	GILDED AGE	91/6	I
AUSSIE GAMES	90/1	L	DEATH KNIGHT OF KRYNN	91/9	L	GLOBAL CONQUEST	92/12	L
AV8B HARRIER ASSAULT	93/2	L	DEFENDERS OF THE EARTH	90/2	I	GOBLINS	92/2	L
AXELEY	93/4	N	DELIVERANCE	90/6	I	GOBLINS II	93/1	L
B.A.T.	91/5	L	DELUXE PAINT 2.99	90/1	L	GOLDEN AXE	91/1	I
BACK TO THE FUTURE II.	90/7	I	DELUXE PAINT 2.99 ANIMACIO	90/2	L	GORDIAN TOMB	90/4	L
BACK TO THE FUTURE III.	91/6	I	DEMON BLUES	92/10	I	GOTHIC	92/7-8	L
BAD BLOOD	91/6	L	DESERT STIKE	93/5	L	GRAEME SOUNNESS SOCCER M.	92/10	I
BADLANDS	91/1	I	DEVIOUS DESIGNS	92/2	L	GRAND NATIONAL	90/2	L
BARBARIAN II	92/1	I	DIABOLIC	92/11	L	GREATH COURTS TENNIS	90/2	I
BARGON ATTACK	92/11	L	DICK TRACY	91/2	I	GREG NORMANN GOLF	90/7	L
BASIL THE GREAT MOUSE DETECT.92/5	91/3	I	DIE HARD	90/2	L	GUILD OF THIEVES	91/5	L
BASKET MANAGER	91/3	I	DINASTY WARS	90/4	I	GULKORN EXPRESS	92/2	L
BATMAN RETURNS	93/3	I	DINO CITY	93/4	N	GUNBOAT RIVER COMBAT SIM.	91/6	L
BATTLE CHESS 4000	93/3	I	DINO WARS	91/3	I	GUY SPY	92/9	L
BATTLE COMMAND	91/4	L	DIPLOMACY	91/5	L	HAMMERFIST	90/2	L
BATTLE ISLE	91/11	L	DIRTY	92/2	L	HANNIBAL	93/5	L
BATTLE ISLE DATA DISC II	93/6	L	DIZZY - PRINCE OF YORKFOLK	92/3	L	HARLEY'S HUMOROUS ADV.	93/5	N
BATTLE SQUADRON	90/2	I	DIZZY IV -MAGIC LAND	91/2	L	HARRIER JUMP JET	93/3	L
BEACH VOLLEY	90/6	I	DOGFIGHT	93/6	L	HEAD OVER HEELS	91/12	L
BEAVERS	93/6	I	DOOMSDAY WARRIOR	93/6	N	HEART OF CHINA	92/7-8	L
BETRAYAL	91/7-8	L	DOUBLE DRIBBLE	90/6	I	HEATH WAVE	90/4	I
BIG GAME FISHING	92/6	L	DRACONUS	91/4	I	HEAVY METAL	90/7	L
BIG RUN	92/3	I	DRAGON STREKER	91/3	I	HEIMDALL	92/4	I
BILL AND TED EXCELENT ADV.	92/5	L	DRAGON'S FURY	93/6	S	HERO QUEST	91/7-8	L
BIRDS OF PRAY	92/4	L	DRAGON'S LAIR	93/5	N	HEXXAGON	93/6	L
BLACK CRYPT	92/4	L	DRAGON'S LAIR II: TIME WARP	91/4	L	HILL STREET BLUES	91/7-8	L
BLACK GOLD	92/2	L	DRAGON'S LAIR III	93/3	I	HISTORILINE 1914-1918	93/2	L
BLADES OF STEEL	90/3	I	DRAGONS OF FLAME	90/1	L	HIT THE ICE	93/5	N
BLOOD MONEY	90/4	I	DRAKKHEN	90/3	I	HOLIDAY GAMES	93/3	I
BLOODWICH (I.rósz)	91/4	L	DRAKULA ADVENTURE	91/5	L	HOOK	92/9	L
BLOODWYCH (I.rósz)	91/3	L	DRIVE HARDER	91/4	L	HOTEL MANAGER	92/2	L
BLUE ANGEL 69	90/2	I	DRUID	91/7-8	L	HUDSON HAWK	92/5	L
BLUE ANGELS	91/11	L	DUCK TALES	90/6	I	HUGO	91/4	L
BLUES BROTHERS	91/12	L	DUNE	92/7-8	L	HUGO II	92/4	L
BOBO	90/1	I	DUNE II	93/3	L	HUMANS	93/1	I
BODY BLOWS	93/4	I	DUTEROS	91/9	L	HYPBALL	90/2	L
BOSTON BOMB CLUB	91/11	I	DYLAN DOG	92/2	L	I PLAY: 3D SOCCER	91/7-8	I
BOXING MANAGER	90/1	L	E-MIION	90/2	I	IMMORTAL	90/7	L
BRUBAKER	92/7-8	L	EARTH DEFENSE FORCE	93/6	N	IMPOSSAMOLE	90/2	L
BUDOKAN	90/2	I	ECO QUEST II	93/4	L	INCA	93/5	L
BUFFALO BILL'S RODEO SHOW	90/5	L	ELF	91/10	I	INCREDIBLE MACHINE	93/4	I
BUNDESLIGA MANAGER	92/1	L	ELITE SQUAD II.	90/4	L	INDIANA J. AND THE FATE OF...	90/2	L
CADAVER	91/1	L	ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK	91/3	L	INDIANA JONES III.	90/4	L
CAMPAIGN	93/1	L	ELVIRA II	92/7-8	L	INDIANA JONES IV.	92/9	L
CAPTAIN BLOOD	91/10	L	EMPIRE	90/7	L	INDIANAPOLIS 500	91/2	I
CAR AND DRIVER	93/3	I	ENFORCER	92/12	I	INHERITS OF THE THRONE	93/6	L
CARCKDOWN	90/4	I	EPIC	92/6	L	INT. CHAMP. ATHLETICS	91/9	L
CARMEN SANDIEGO	90/7	I	ESCAPE FROM COLDITZ	91/6	L	INTERNATIONAL SOCCER CHALL.	91/1	I
CARNAGE	93/3	I	ESCAPE FROM COLDITZ	93/2	T	INTERNATIONAL SPORT CH. '92	92/9	L
CARRIER COMMAND	90/1	I	ESKIMO GAMES	91/5	I	INTERNATIONAL SQUASH CH.	93/5	I
CARTHAGE	91/3	L	ETERNAM	92/11	L	INTERNATIONAL TRUCK RACING	93/5	I
CASTLE MASTER	90/3	I	EX-MUTANTS	93/6	S	INTERPHASE	90/6	L
CASTLES	92/4	L	EXILE	92/1	I	INVEST	91/2	L
CASTLES II.	93/4	L	EXILE	93/2	T	IRON LORD	90/1	L
CELTIC LEGENDS	92/2	L	EYE OF BEHOLDER II	92/6	L	IVANHOE	90/3	I
CENTURION	91/7-8	L	EYE OF HORUS	90/5	L	JAGUAR XJ-220	92/7-8	L
CHAKAN	93/6	S	F-29 RETALIATOR	90/3	L	JAI ALAI	91/7-8	I
CHAMBERS OF SHAOLIN	90/1	I	F-29 RETALIATOR II.	90/2	L	JAWS	91/4	L
CHAMPIONS OF THE RAJ	91/10	I	F/A 18 INTERCEPTOR	90/3	L	JEEP JAMBOREE	93/6	G
CHAOS STRIKES BACK	91/10	L	F15 STRIKE EAGLE	93/5	L	JIMMY WHITE'S SNOOKER	91/11	L

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALIEN STORM
ALLEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS

COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ENFORCER
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTERME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM 'X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
I PLAY 3D TENNIS

IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD RACER
JONNY QUEST
JUGDE DREED
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBRED
NIGHT SHIFT

NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
NOBBY THE AARDWARK
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES

SLEEPWALKER
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSPHUS II
TEENAGE TITLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY

THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETIA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WRATH OF THE DEMON
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200.- amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: **PROSZOLG 1399 Bp., Pf: 636**
Ne felejtsetek a megrendelésre ráírn: KAZETTA!

PROSZOLG



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

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



VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

**1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636**

APRÓ

AMIGA CSERE

• A500 programcsere, kb 130 db. Cím: Tóth János, 6800 Hódmezővásárhely, Rudnay Gy. utca 20.

C-64 CSERE

• C64 programcsere lemezen! Listát kérek + küldök, írj!!! Cím: ifjabb Vanyó Tibor, 5800 Mezőkovácsháza, Nyírfa utca 26.

C-64 KERES

• Szerkesztőségünk megvételre keres jó állapotban lévő 1541/1-es drive-okat. Cím: Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf: 132. Telefon: 1126-415.

C-64 KÍNÁL

• C64-es játékprogramok és egyéb programok bőséges kínálata, lemezen és kazettán. Precíz és pontos és még gyors is a kiszolgálás

mindenki részére. Suvák Csaba, 7625 Pécs, Ignác utca 14. Tel: 06-(72)-330-103.

• C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 db joystick + 250 db 3M lemez (játékokkal) + 24 db programkazetta eladó 36.000 Ft-ért. Cím: Ribár Sándor, 2092 Budakeszi, József Attila utca 19.

Sürgősen eladó: C64/II + floppy 1541/II + magnó + joy + 150 lemez (lemezletörővel) + 18 kazetta + szakirodalom. Ár: 17.000 Ft. Jelenkezni lehet július 20. után. Cím: Rövid Márton, 1131 Budapest, Jász utca 90/A. Tel: 1490-053.

• Eladó Commodore 64/II + 1541 floppy + reset + 50 játék (minőségiek). Az ár szuper olcsó, csak 17.000 Ft. Cím: Bagó István, Budapest, XVII. ker., Uszoda utca 44.

• C64 programok kazettára! Olcsó árak. Utántöltős és egyrészes programok! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Ábrahám József, 2523 Sársíp, Annavölgy 195.

• Eladó: Comm. VC-20 programokkal + 1531 hangosított magnó + C64 + 1541 floppy + Philips 80 Computer Monitor + Junoszy 403 TV (monitor). Cím: Budapest, 1224, VII. utca 4. Telefon: 227-2260.

• C64 lemezre demok, felhasználói programok, játékok, a legújabbak is, eladók 40 Ft/oldal.

Válaszborítékért listát küldök. Farkas László, 3000 Hatvan, Apafi utca 28.

Eladó: C64 + floppy + cartridge (Aktion Replay MK4 + kézikönyv) + sok játék + könyvek + 2 darab joystick. Ár: 25.000 körül, megegyezés szerint. Cím: Karacsony Veronika, Budapest, 1055, Honvéd utca 24.

• C64/II számítógép, 1541/II drive-val, magnóval, 2 darab joystickkal, mouse-zal, 4 darab lemezzel, szakirodalommal eladó. Telefon: 06/76-351-845.

PC CSERE

• Hercules monitoron prg-csere. Válaszborítékra listát küldök. Cím: Balogh Péter, 7140 Bátaszék, Hunyadi utca 48.

• Szeretnél PC programokat? Cserélek is. Válaszborítékért listát küldök. Kövecses Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4. 2/6.

PC KÍNÁL

1 éves IBM PC/XT (HD nélkül) 1.2 M-es meghajtóval és 20 lemezzel valamint némi irodalommal eladó. Ár: 20.000 Ft. Cím: Komló, Gárdonyi G. u. 11. Farnosi Szabolcs.

EGYÉB

Eladó Game Boy dialog kábellel, trafóval, nagytítóval, 5 programmal. Ár: 20.000 Ft. Cím: Huszár Csaba, 1124 Budapest, Tamási u. 32. Tel: 202-2711.

• Game Boy-hoz olcsón stuffokat vennék. Minden érdekel! Steiner Balázs, 1221 Budapest, Rózsa R. utca 28.

Akarsz havi 1 Gigabyte-nyi programot ingyen? Adj fel postautalványon 300 Ft-ot, hogy válaszolhassunk. Csak ATARI, AMIGA, PCI Mix Info, 6701 Szeged, Pf: 1406.

• Eladó: C128 + magnó + joy + irodalom + játékkazetták. Irányár: 25.000 Ft. Cím: Csontos Péter, 2836 Baj, Bartók Béla út 20.

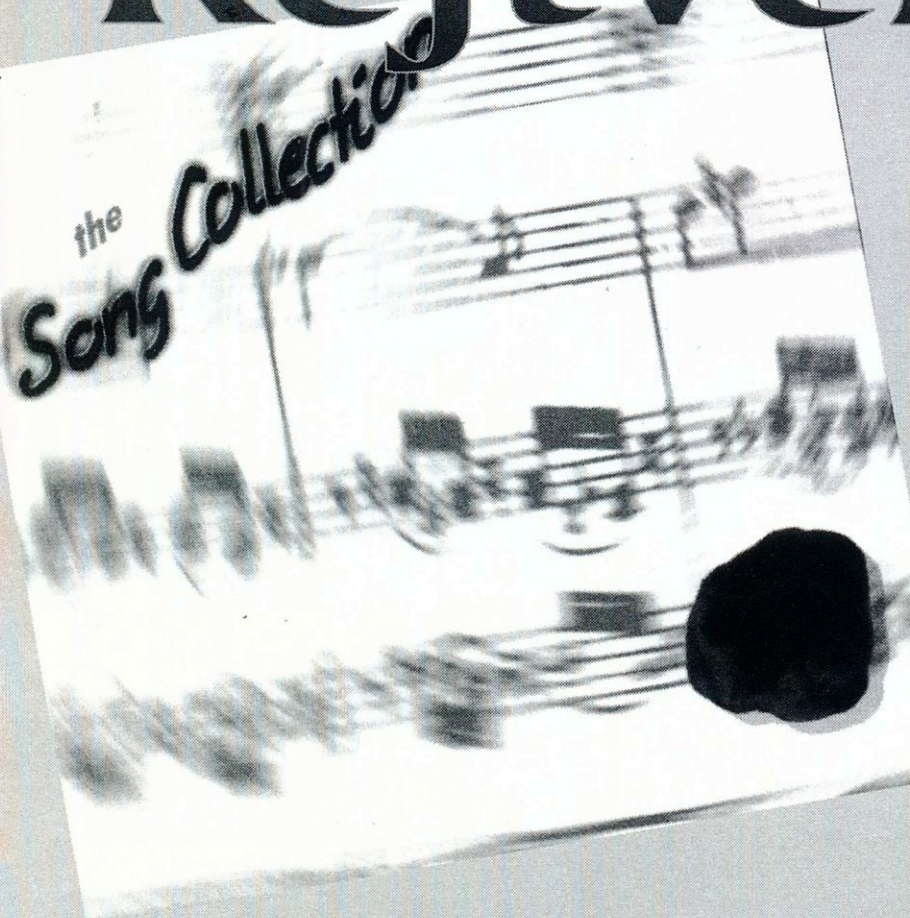
Vár-Party! Országos számítógépes találkozó és vásár. 1993. 08. 28. Várpalota. Helye: Várpalotai Művelődési Központ, Honvéd u. 1.

• Adatfeldolgozást, táblázatkészítést LOTUS-szal. Szövegszerkesztővel diplomamunkát, gépelést vállalok, mellékállásban vagy bémunkában. Bármilyen számítógépen elvégezhető otthoni munkát is. Tel: 252-39-64.

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

Rejtvény



Mint arról már beszámoltunk, a bravúrt bravúrra halmozó németországi software-cég, a Blue Byte egy CD-t dobott piacra, amelyen a legpopulárisabb játékaiknak átmixelt zenéi hallhatóak. A nagy érdeklődésre való tekintettel egy egyszerű feladványt készítettünk, amelynek megfejtői között 5 darab "Song Collection" című CD-t sorsolunk ki. A levelet az újság címére várjuk (1389 Budapest, Pf.: 132), a sorolás eredményét a szeptemberi 576 KByte-ban olvashatjátok. Kérjük a borítékokra írjátok rá: "BLUE BYTE". Most pedig következzen a megfejtendő talány: a felsorolt 5 játék közül melyik az, amelyik NEM a Blue Byte nevéhez fűződik, azaz melyik a kakukktojás?
 History Line 1914-1918
 UGH!
 Battle Isle
 Invest
 Twin World

Második rejtvényünk megfejtése három játékcím, a pótkérdés pedig az, hogy mi a közös mindháromban (gondolatok a címképernyőn felvillanó adatokra...). A négy szót az újság címére küldjétek (1389 Budapest, Pf.: 132), a borítékokra pedig írjátok rá "KERESZTREJTVÉNY". A főnyeremény egy eredeti program a nyertes géptípusának megfelelően. Ne feledjétek el tehát számítógépetek típusát is feltüntetni.

Vizszintes:

- 1. A beküldendő sor 12. Katonák lakhelye 13. Repül közepel!
- 14. ABI 15. Orsó egyneműi 16. Kitisztítat 19 Szerencsejáték
- 21. Igekötő 23. Leég 24. Orosz repülőgéptervező 26. UTZ
- 27. Egymást követő betűk 29. Német női név 31. Ismert kábítószer keverve 32. Air Force 34. Tartóállványok 35. Település Budapest határában 36. Átlátszó anyag 38. Orosz férfinév 40. A nitrogén és a rádium vegyjele 41. Megszégyenít 42. Hajába egyneműi 43. Vesd papírra! 44. Kérdemél 46. Iholya becézve 48. Honvédtábornok, a pákozdi csata győztese 49. Szétbont egyneműi 50. Közterület 52. Magyarországi település 54. Kivágó 57. Spanyol felkiáltó szó 58. Nyújtá régiesen 60. Csillag angolul 61. A beküldendő sor.

Függőleges:

- 1. Nemesfém 2. Etlulajdonít 3. Tanítja 4. Japán és thaiföldi gk-i jelzés 5. Fül angolul 6. Kincs keverve 7. Kettős betű 8. Fakard fele 9. Magányosan élő 10. Hősköltevény 11. Mesealak 17. A János vitéz egyik szereplője 18. Férfinév 20. Páros sűgun!
- 22. Díszes kezdőbetű 25. Füstköd idegen szóval 28. Nem emberi 30. Középkori katonai-feudális rend tagjai 31. A beküldendő sor
- 33. Énekesmadár 34. Alkoholtartalmú ital /+ ékezet/ 37. Borotva része 39. Afrikai folyó 41. Amerikai röv. 42. Arany Olivér 45. Saraz keverve 47. Kislányok kedvenc játéka 51. TZSK 52. Operációs rendszer visszafelé 53. Rovarölő szer 55. Ibrahim része 56. Időmérő eszköz 59. Földet forgat.

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

Érkezési

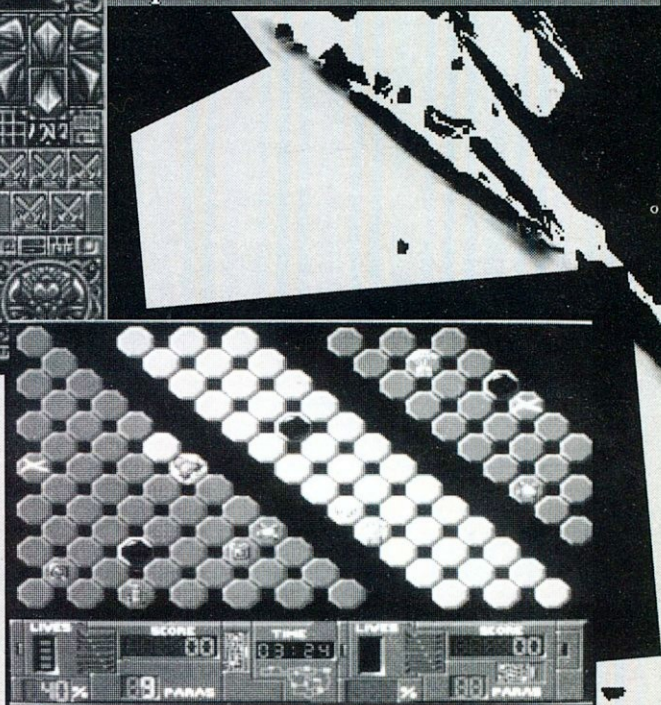
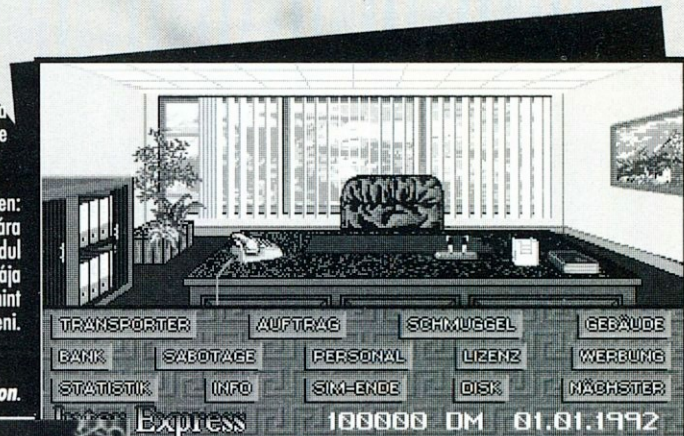
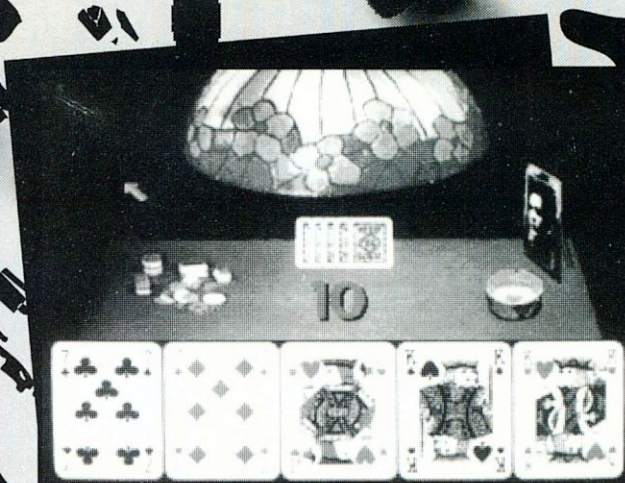
AMIGA

Sok kísérlet született már jó sztriptíz póker megírására, de a Hollywood Poker Pro óta nem sikerült áttörést hozni ebben a műfajban. Most egy újabb próbálkozás látott napvilágot *Strip Poker Live* címmel, de sajnos ez sem döntőget csúcsokat. Mondhatni egy átlagos kivitelezésű anyagról van szó, amibe csak egyetlen remek ötlet szorult: nemcsak kívánatos hölgyekkel lehet "ringbe szállni", hanem izmos és jöképű férfiakon is kipróbálhatjuk tudásunkat (természetesen a kártyajátékbeli tudásunkra gondoltam...). A játék ügyes megoldása, hogy a kezdéskor be tudjuk állítani a rajtunk levő ruhadarabok számát és ikonvezérelt a licitálás. A szabályokat egyébként elég korrektül betartja a gép, csaláson nemigen lehet rajtakapni, de ennek ellenére nehéz ellenfél.

Rendkívüli népszerűségnek örvendenek manapság a gazdasági szimulációk, ugyanis az élet minden terén a vállalkozásoké a jövő. A *Delivery Agent* című alkotás egy nem éppen hétköznapi foglalkozási ágat, a szállítmányozó cégek munkáját szimulálja. Elég kultúrált menürendszerrel megáldott a játék, amiben minden helyet kapott, ami ehhez a tevékenységhez szükséges lehet: transzport járművek vétele/eladása/javítása, épületek vétele/eladása, kémkedés, szerződés kötés, szabotázsakciók végrehajtása, szakemberek felvétele, reklámtévékenység folytatása, banki kölcsönök felvétele/törlesztése, statisztika. Végignézni is sokáig tart, hát még minden egyes pontra ügyelni, hogy minden olajozottan haladjon a vállalkozásunkban. A program egyedüli hátlütője, hogy a kevésbé népszerű német nyelven íródott, de csekély szótárazással ez az akadály is legyőzhető.

A nagyszerű első rész után megjelent az *Ishar II*, ami olyan csúcsokat döntöget, mint a Himalája! A sztori röviden: egy ismeretlen hatalom támadja meg a Hét Sziget Birodalmát, és minden eszközt felhasznál, hogy a Gonosz oldalára hódítsa el az emberek lelkét. Hogy ki, vagy mi ez a hatalom, azt hosszú ideje homály fedi. Ennek kiderítésére indul útnak 5 fős partinck, akiket akár az első részből is áthozhatunk. Minden egyes szigetnek sajátos és egyedi klímája és éghajlata van, kezdve a hőmezőtől, a hegységeken át, egészen a sivatagig. A területek háromszor akkora, mint az első részben voltak, és ezáltal sokkal több lehetőség nyílik kereskedni, ismerkedni, információkat gyűjteni. Ellenfeleink majd hetvenféle fajhoz tartoznak, az ellenük felhasználható fegyvertár pedig félszázra bővült.

A gondolkodtató játékok kedvelőinek is megjelent egy csemege a közelmúltban. Már a neve is árulkodó: *Oktagon*. Egy nyolcszögekből kirakott felületen kell emberünkkel az összes piciny téglát a pálya elején meghatározott színűre színeznünk. Egy kockára háromszor kell ráugranunk, hogy ismét az eredeti színében pompázzon. A felület három részre osztott, amelyek között egy fekete színű teleport segítségével közlekedhetünk. A terepet annyi nyüzsgő műtyúr borítja, hogy két napig kell tanulmányoznunk őket, hogy kismérjük a tulajdonságaikat. Egyesek megtordítják a joystick irányítását, mások lefagyasztanak egy időre, megint mások összekeverik az addig kialakított rendet. Egy újabb érdekesség, hogy nemcsak egyedül játszhatunk, hanem kettőn egymással karólva, vagy egymás ellen is.

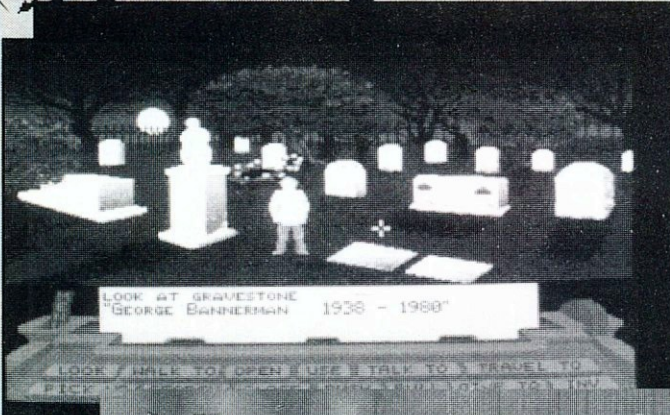


OLDAL PC

A könyvúrusok stand-jain a nyár egyik szenzációja a Stephen King által írt "Haldós Arnyék" volt, amely most számítógépes feldolgozásban is megjelent, a mű eredeti címén, mint

Dark Half. Egy lehetséges író rádöbben arra, hogy eddigi könyvsereit nem ő írta, hanem lelkének sötét oldala vezérelte kezét alkotás közben. Ezért "képletesen" elmei akkori önmagát és új könyvébe kezd. Ennyire könnyen azért nem megy a dolog, mivel a sötét lélek nem akar meghalni, és ezzel megindul a két lélek közötti küzdelem

azért, hogy melyikőjük birtokolja az egy testet. A játékban a jó oldalt alakítjuk és feladatunk, hogy végképp megszüntessük az időközben örült gyilkossá vált "ikerestvérünket". A végigjátszáshoz nem árt előolvasni a könyvet, hogy az egyfajta és gyakran követhetetlen sztori érthetőbb legyen



A Police Quest sorozat alkotója megráztta magát és egy olyan rendőrségi nyomozóprogrammal lepte meg a nagyközönséget, hogy a szemünk-szánk elálhathat. A **Blue Force** névre hallgató programban egy minden hajjal megkent zsarut alakítunk, akinek emberablakot, kábszerkereskedőket és egyéb bűnözőket kell jó útra téríteni, ha másképp nem megy, hat fegyverrel. Az amerikai bűnüldözési szokásokat és rendőri akciókat felvonultató program valószínűleg azért sikerült ilyen elrethűre, mert az alkotó maga is beállt egy rövid időre a rendfenntartók köteleibe, hogy reálisabb képet kapjon a misztikus rendőri életéről. 256 színű VGA grafika, "point and click" menük, digitalizált hangok, effektek és képek: ezek a legfőbb jellemzői az anyagnak.

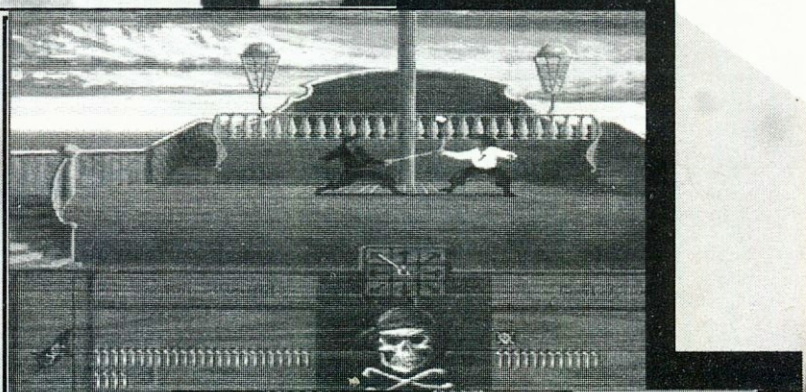
A Pirates név hallatán valószínűleg mindenki a régi szép időkre gondol, hiszen C64-en minden idők legnagyobb példányszámában eladott játéka volt, de a többi géptípus rajongói is szépen fogyasztották. Valószínűleg ez a tény inspirálta arra a MicroProse gárdáját, hogy **Pirates Gold** néven a régi változat feltuningolt változatát is kiadja. A dolog szépségihibája, hogy hűlenek lettek a nagy öreghez, hiszen C64-es verzió kiadásáról szó sincs. Viszont a PC tulajdonosok nyúszíthetnek az örömtől, mert a játék valóban eszméletlen. Mivel a programot mindenki ismeri, ezért inkább arról ejtenék szót, amiben változás történt. A háttér- és átvétele grafikák festmény minőségűek, a csatajelenetek animációi hullajók, de ami még ennél is jobb, hogy minden egyéb maradt a régi, megszokott "kalózos" stílusban.



A felszigazva várt Maniac Mansion második része, alias **Day of the Tentacle** végre-valahára megérkezett! A programról csak szuperrelativizusokban lehet beszélni, be-árás jó az anyag. Röviden a sztori: az első epizodból megismert lila tentacle valami furcsa folyadékot felhőrpintve egy kissé megbuggyan és mindenáron a világ ura akar lenni (!?) Prof. Fred még idejében összekötötte őt és a zöld társát, majd bevágja a laborja őket. A zöld "csap" levélben kér segítséget régi haverjától, Berhardtól, aki két ismerősével rögtön a segítségére is siet. Megérkezve Berhard lelkesen kibogozza őket a köteleikből, nem is sejtve, hogy ezzel milyen baklövést követ el. A kiszabadult csap elfogására a Prof egy saját fejlesztésű időgéppel az időben vissza akarja küldeni 3 fős csapatunkat. De a tákolmány feladja a talpát és hőseink 200 évvel vissza és előre repülnek az időben... A probléma adott, a megoldás a következő számban olvasható.

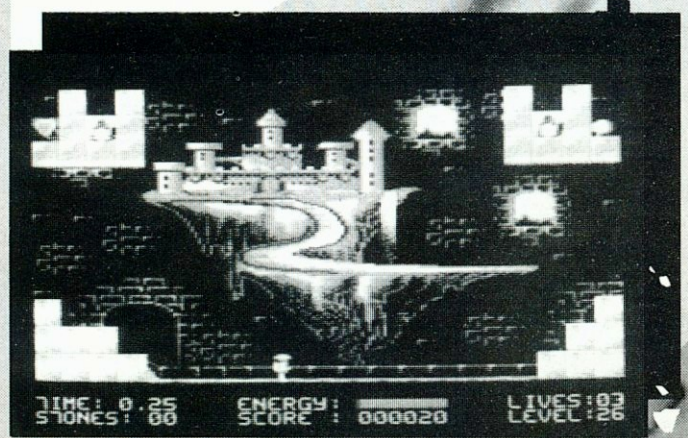


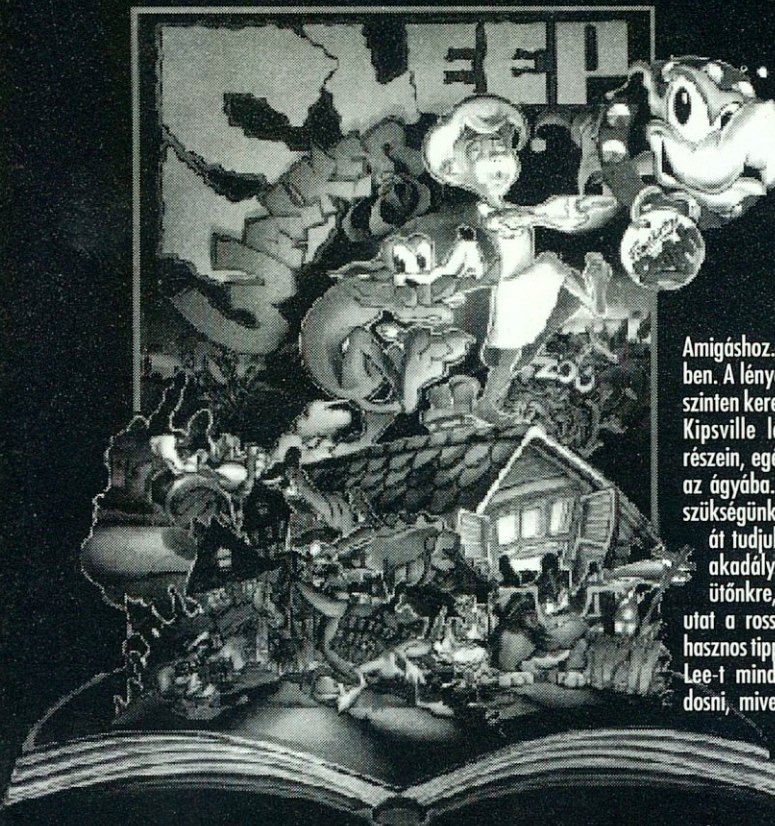
A többi mégis monstrumok mellett egy apróságrol is érdemes szót ejteni, ami a nemes **Silk** (Selyem) névre hallgat. Nemhiába kapta ezt a sikamlós nevet a program, hiszen valójában egy sztriptíz programról van szó. A kepernyőn kezdetben csak egy csábos kontúrú látunk, amit, abból darabkákat lekerítve, tudunk láthatóvá tenni (a 80-as években népszerű Sixx-hez hasonlóan). A kontúr alól előtűnik a női idomok, amelyből minimum 80%-nyit kell láthatóvá tennünk, hogy a következő szintre léphessünk. Abban természetesen már kissé lengőbb öltözetben bájolag a hölgy, míg a harmadik szinten pucéron ül a kanopén. A dolgunkat a pályán mozgó ellenfelek nehezítik meg, amelyek nem érhetnek az éppen húzott vonalunkhoz, mert ettől kinyílnak. A bekebelezhető ikonok nem jelentenek feltétlenül pozitívumot, gyakorlatilag csak hátráltatják munkánkat. Viszont a látvány minden fard-ságért kárpótol...



C-64

C64-re ebben a hónapban igen szegényes volt a termés, de azok legalább csúcs-minőségűek voltak (lásd EON, Sleepwalker, Nobby). Ezért nem maradt más program az Érkezési Oldalra, mint a **Moribound** nevet viselő logikai-mászkalós anyag. Ez is egy különösen szépen kivitelezett alkotás egy teljesen más stílusból. Hogy miről is van szó? Egy apró emberkével kell gyémántokat összeszedgetni a különböző magasságú platformokról. Felmászni úgy tudunk, hogy meghatározott számú követ magunk elé teremtünk, vagy elemeljük (felszipantjuk) onnan. A pályákat repdeső ellentelkek is benépesítik, amik igen előnytelen helyen mozognak; gyakran nem lehet fölülük elérni a kristályokat... Ellenük a pályán elszórtan heverő bónuszok alkalmazhatóak, amelyekből pl. felrobbannak, vagy pilálatokra lebénulnak. Az 50 pálya remek fejtrést ígér.





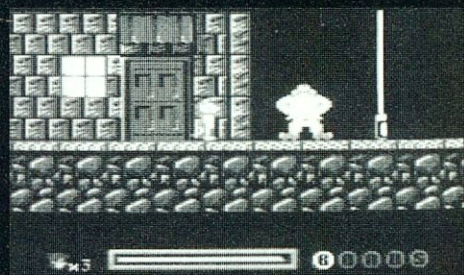
a "jó öregre" is. A főszerepben tehát ismét Ralph, a kutya, kinek alvajáró gazdáját, Lee-t kell megóvnia a különböző veszélyektől.

Először is nézzük, miben hasonlít a játék 8 bites változata az Amigáshoz. A válasz: szinte mindenben. A lényeg tehát változatlan: hat szinten keresztül kell Lee-t átvezetni Kipsville legveszélyesebb városrészein, egészen vissza a házba, be az ágyába. Ehhez két dolagra lesz szükségünk: a lábunkra, hogy Lee-t át tudjuk billenteni a különböző akadályok felett, s a baseball ütőnkre, hogy megtisztítsuk az utat a rosszarcú gazfikóktól. Egy hasznos tipp a játékhöz: nem muszáj Lee-t mindegyik rés fölött átrugdosni, mivel ha a keskenyebb nyílásokba egyszerűen csak besétálunk, Ralph hidat fog alkotni, s így a gazdi sérülés nélkül tud rajta áthaladni. Magának a

játéknak a kinézete egyébként egy kicsit megváltozott: az életeink számát, s Lee állapotát (azaz hogy milyen mélyen alszik) ezáltal a játéktér alatt követhetjük nyomon, s most nem a COMIC, hanem a BONUS szó betűi

lesznek a léggömbökre felfestve, melyeket a pályákon elszórva találhatunk. Ha az összes betűt begyűjtöttük, az adott pályával végezve egy bónusz pályára fogunk jutni. Ez a bónuszpálya tulajdonképpen ugyanaz a helyszín lesz, mint ahol előzőleg jártunk, viszont ilyenkor a pálya teli van piros léggömbökkel, melyeket ha igyekszünk felvenni, minden huszadik után egy extra próbálkozáshoz (élethez) jutunk. Extrákat persze a normál pályákon is találhatunk: a kicsi Lee-alakkal extra próbálkozást kapunk, a pajzsral sérthetetlen lesz az, aki felveszi, ha pedig Lee egy olyan ikonba botlik, mely egy akadályt ugró birkát ábrázol, miután felvette, mélyebben fog aludni.

A konverzió mindent összegezve nagyon szépre sikerült. A háttérgrafika - a sokkal kevesebb rendelkezésre álló szín ellenére - szinte majdnem olyan minőségű mint az Amigás változat. A figurák mondjuk szemmel láthatólag apróbbak lettek, de azt hiszem még mindig jobb így, mintha nagy, durva grafikájú alakokat raktak volna a játékba. A Sleepwalker tehát C64-en sem veszített semmit a varázsából, így nyugodtan ajánlhatom minden mászkálós, platform-játék rajongónak.



Nehogy elaludj! Soha nem tudhatod, hogy hol fogsz felébredni! - hangzik az Ocean jótanácsa immár a C64 tulajdonosoknak is. S hogy milyen apropóból? Természetesen abból, hogy a Sleepwalker végre megjelent

Egyszerűen nem értem, de úgy néz ki, mintha mostanában C64-re csakis idétlen logikai játékokat lehetne kiadni. Mintha már nem is lehetne erre a gépre olyan programokat írni mint pl. a Katakis, mely számomra még mindig az űrhajós, lövöldözős játékok koronázatlan királyának számít. Szerencsére azonban úgy tűnik, hogy ez a gondolat a KINGSOFT embereinek a fejében is megfordult, akik melleleg programozni is elég jól tudnak, s így létrejött hát az EON.

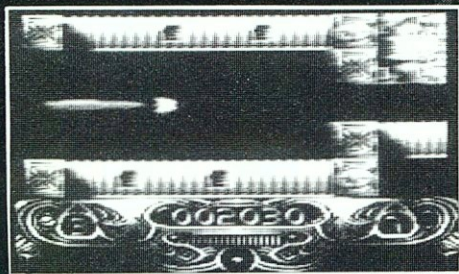
A játék előtörténete valami ilyesmi: Valahol a 2010-edik évben egy különös fény hatol be a naprendszerünkbe. A tudósok megpróbálnak valamilyen magyarázatot adni a jelenségre. Végül találnak egy asteroidot, mely a fény felvillanása előtt nem volt látható. Számos műholdat lönek fel, hogy adatokat gyűjtsenek a misztikus objektumról, ám azok csak kevés információt juttatnak vissza... A jelentések csak arról szólnak, hogy az asteroidot valakik alaposan kivájták. A tudósok szondákat küldenek a barlangokba, de egyik sem tér vissza. Minden próbálkozás csődöt mond, mivel az asteroidot egy igen határozott biztonsági rendszer védi. Csak egyetlen szondának sikerül bejutnia, amely végül négy barlangrendszerrel tesz jelentést az asteroid belsejében, de ezután az is eltűnik. A jelentés azonban

így is különös: az asteroid méretét ugyanis 500 km hosszúra becsülték, a szonda azonban már ekkor több mint 700 km barlangrendszert derített fel. Ezek után az asteroid rááll egy ellipszis pályára bolygónk körül. A földön megkezdődik a verseny a titok megfejtéséért. Minden űrkutatással foglalkozó nemzet megpróbál olyan űrhajót kifejleszteni, mely képes behatolni a barlangok védelmi rendszerén, hiszen tudják, hogy a titok segítségével jelentős technikai fölényhez juthatnának a földön. Természetesen a NASA is kifejleszt egy ilyen típusú gépet, az "Asteroid DT"-et, mely kapitányának minket neveznek ki. A küldetésünk: áthatolni a védelmi rendszeren, s érintkezésbe lépni a rendszer megalkotóival.

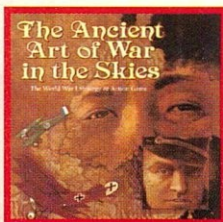
A program tehát nem egészen a szokványos síni-puhi, hiszen a legkülönfélébb alakban megjelenő ellenségeink irtásán kívül meghatározott feladatunk van: a védelmi rendszer reaktorait a megfelelő sorrendben kell megsemmisíteni. A megfelelő sorrendből következik, hogy a scroll ezúttal két irányú, mivel visszafelé is kell majd mennünk. Visszatérve a hajónkat úgy tudjuk, ha megnyomjuk a tüzet, s közben ugyanarra mozdítjuk a joy-t, mint amerre haladunk. A funkcióbillentyűkkel a fegyvereink közül válogathatunk, melyek közül a legfontosabb a bomba, mivel a reaktorokat csak azzal tudjuk kilőni. Ha épp a soron következő reaktornál járunk, azt a gép a kis kommunikációs ablakban fogja

külni. Egyébként a képernyő széleinél lévő ledék is jelzik, hogy merre van a következő megsemmisítendő reaktor, így tehát akkor vagyunk helyben, ha mindkettő ég. Azt, hogy még hány reaktor van hátra, a control panelen a jobboldali szám tudatja velünk. A reaktorok felrobbantásakor jelentős energiák szabadulnak fel, melyekkel a laserünket és a pajzsunkat tölthetjük fel. Találhatunk még kisebb kommunikációs toronyokat, amik elpusztításával energiátpontunk javítható. Egy pályán akkor végzünk, ha az ott található összes reaktort a levegőbe repítettük. Ekkor továbblépünk a következő szintre, de előtte persze még egy kellemetlenkedő főellenséget is le kell győznünk. Ha túljutottunk az összes barlangon, végül megtudhatjuk a nagy titkot, amit azonban most nem látok le.

Bár az EON nem éri el az igazi régi lövöldözős anyagok színvonalát, mégis a mostani mezőnyből messze kiemelkedik. Ha tehát ennek a stílusnak a megszállója vagy, akkor ennek a játéknak is feltétlenül a gyűjteményedben a helye.



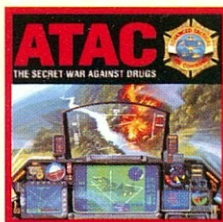
EON



ANCIENT ART

PC: 4.999.-

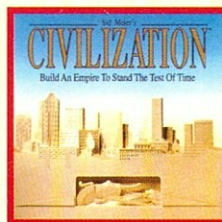
AMIGA: 3.999.-



ATAC

PC: 4.999.-

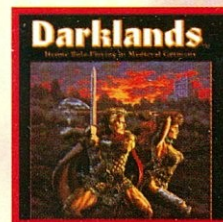
AMIGA: —



CIVILIZATION

PC: 4.999.-

AMIGA: 3.999.-



DARKLANDS

PC: 4.999.-

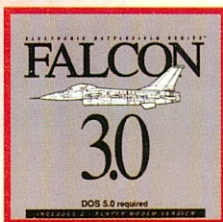
AMIGA: —



DOG FIGHT

PC: 4.999.-

AMIGA: —



FALCON MISSION DISC

PC: 2.999.-

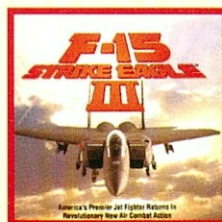
AMIGA: —



B 17 FLYING F.

PC: 4.999.-

AMIGA: 3.999.-



F-15 III

PC: 4.999.-

AMIGA: —



FALCON 3.0

PC: 4.999.-

AMIGA: —



F-117A

PC: 3.999.-

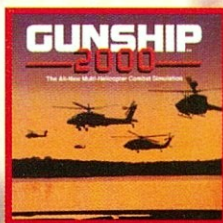
AMIGA: 3.999.-



GUNSHIP 2000 MISSION DISC

PC: 2.999.-

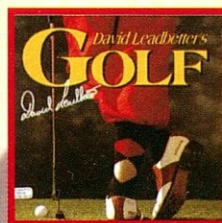
AMIGA: —



GUNSHIP 2000

PC: 4.999.-

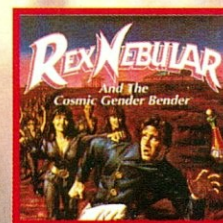
AMIGA: 3.999.-



GOLF

PC: 4.999.-

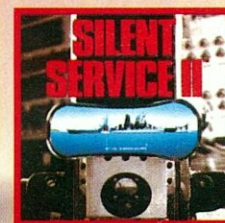
AMIGA: 3.999.-



REX NEBULAR

PC: 4.999.-

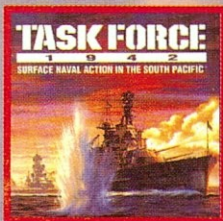
AMIGA: —



SILENT SERVICE II

PC: 3.999.-

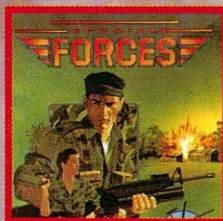
AMIGA: 3.999.-



TASK FORCE

PC: 4.999.-

AMIGA: —



SPECIAL FORCES

PC: 4.999.-

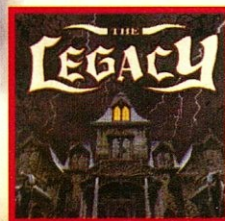
AMIGA: 3.999.-



GRAND PRIX

PC: 4.999.-

AMIGA: 3.999.-



LEGACY

PC: 4.999.-

AMIGA: —

Bp. XIII. ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415

Nyitva: hétköznap: 10-18h-ig
szombaton: 10-13h-ig

A

MICROPROSE

TELJES JÁTÉKSKALÁJÁT MEGTALÁLOD AZ
576 KByte SHOP-BAN

Mi is az a MEGADRIVE?

Amikor elkezdünk a SEGA MEGADRIVE rovatunkat úgy látjuk, egyből a mélyvízbe ugrottunk. Kaptunk ugyanis néhány levelet, melyben azt kéri érdeklődő olvasóink, hogy mutassuk már be ezt a gépet is. Azt írták, hogy sokan nincsenek tisztában azzal, mi is rejlik a csinos kis fekete dobozban. Így tehát vállalkoztam arra, hogy bemutassam a MEGADRIVE múltját-jelenét-jövőjét.

Ha videojátékokról vagy konzolokról esik szó, akkor óhatatlanul felmerül a SEGA név. Ez a Japán eredetű mamutvállalat már évek óta az élményben tartózkodik, de a pengeéles verseny soha nem engedi, hogy tartósan az élre kerüljön. Ezért aztán mindenki meglepődött azzal, hogy a SEGA és a NINTENDO együtt ült fel a dobogó csúcsára.

A SEGA többféle gépet készített, a 8 bites MASTER SYSTEM-et, a kézzel fogható színes képernyős GAME GEAR-t és a család legismertebb tagját, a 16 bites MEGADRIVE-ot. Az egyszerűség kedvéért a MEGADRIVE a SUPER NINTENDO-val és az AMIGA-val van egy súlycsoportban, de azért nem lehet egy lapon emlegetni őket.

Külsőre a MD egyből elárulja, hogy Japánból származik.



Mi is az a MEGADRIVE???

Csúcs design-ját, éjfekete színét, lekerekített formáit nézve egy Sony hi-fi torony és egy JVC TV mellé kívánkozik.

Technikailag a MD magában hordoz mindent, amit manapság egy konzolnak tudnia kell. Egy 68000 és egy 2808 processzor az agya, memóriája 74K alap + 64K video. A maximális felbontása 320x224. Palettája 512 színből áll, melyből a képernyőn egyszerre 64 lehet. TV-n is, monitoron is nézhető, megfelelő huzalok segítségével. Az audio tudása fantasztikus, 12 csatornás sztereo hang szólhat a különleges FM chip jóvoltából.

A MEGADRIVE játékok annyira széles skálát ölelnek fel, hogy szinte lehetetlen felsorolni. A Japán cégek leginkább lövöldözős és RPG stuffokat, az amerikaiak akció játékokat, az európaiak pedig sport programokat favorizálnak, így mindenki megtalálja a kedvérevalót. A híres játéktérmi játékok mindegyikének elkészül a MD verziója, és a fontosabb számítógép átiratok is megjelennek, de az igazi csemegék azok a játékok, melyeket csak és kizárólag csak MEGADRIVE-on élvezhetünk. Mivel minden hónapban hatalmas a játéktér, ezért természetesen nem minden anyag felelhetően - ezért próbál az 576 Kbyte segíteni a megfelelő játék kiválasztásában.

Mint mondtam, a SEGA eredetileg Japán székhelyű volt, de mára már Amerikában és Európában is saját központjuk van. Ezen központok nem mindig működnek szorosan együtt: néha egy-egy játék előbb jelenik meg itt vagy ott, néha egy játék más néven kerül a tőlvkeleti és az európai vásárlók elé (a különböző földrészekén más elvárásokat állítanak a stuffokkal szemben), és az is előfordul, hogy egy játéknak a két változata lényegesen különbözik (az Aliens vs. Predator című játéknál például a japán verzióban lehetünk az idegenekkel is, az amerikai változat ehelyett több pályát tartalmaz).

A MD játékok grafikája szinte minden alkalommal nagyon klassz, de hát mit is várhatunk egy olyan géptől, amely kizárólag játékcélra készült. Még az olyan problémás stuffok is, mint a vektorgrafikás szimulátorok, szuperul működnek. Eredetileg MEGADRIVE-on szinte kizárólag akció játékok léteztek, de mára már ez a koncepció is megdőlt - egy MD tulajdonos semmilyen típusú anyagról sem marad le!

A MD joystick 3 'tűzgombot' tartalmaz, ezért a legtöbb akciójáték tökéletesen kezelhető. Mivel az irányító az európai kezeknek kicsit szokatlan, számtalan joy gyártó cég, többek között a QUICKSHOT is készít speciális irányítókat, melyek olyanok, mint a 'normális' botkormányos joy-ok, csak MD gombokkal felszerelve.

A MEGADRIVE valamivel öregebb konstrukció, mint a SNES, ezért technikailag több szempontból elmarad mögötte. Ezért jó hír, hogy a SEGA piacra dobta a jövő századi újításokat tartalmazó gépét, a MEGA CD-t! Ez a speciális CD lejátszót az alappéphez kell kapcsolni, s máris beláthatatlan távlatok nyílnak meg a játékosok előtt.

A gépben többek között egy szuper Motorola MC 68000 chip bújik meg, amely együtt dolgozik az alappéppel. Ez a chip segít abban, hogy a MD tudja kezelni a MCD-ről érkező adatot. A rendszer sebessége így 7.6 MHz-ről 12.5 MHz-re növekszik. Ez a PC-seknek biztos nem jelent sokat, de aki egyszer látja, hogy SONIC milyen sebességgel száguld az alappépen, az el tudja képzelni a CD változat sebességét. Az SNES tulajdonosok idáig azzal dicsekedtek, hogy gépük milyen jó a sprite nagyítás-

kicsinyítés és a forgatás terén. Nos a MCD ezeket a trükköket magas szinten tudja, s a CD lemez által biztosított mérhetetlen hely által magasan túszárnyalja az SNES trükköket. Képzeliük el, egy lemezre több mint 100 kártyányi adat fér!

Amellett, hogy játszunk a MEGA CD-vel, normál lejátszóként is tökéletesen alkalmazhatjuk. Csupán annyi a dolog szépséghibája, hogy mivel a gépen nincsenek kezelógombok, a TV-re kötve kell irányítanunk a lejátszást (ilyenkor a kezelőpanelen egy kurzor segítségével ügyködhetünk). Lehet, hogy ez a módszer körülményes, de nagyon elegáns és tuti szájtátást eredményez látogatóink részéről!

Mivel az alappép lehetőségei azért kötöttek, a MCD sem képes egetrengető csodákra. Több szín például nem lehet a képernyőn, és a felbontás sem változik. Az adathalmaz azonban, amit egy lemez tárolni tud, olyan eredményt produkál, amit nehéz egyelőre túlszárnyalni: megszámlálhatatlan pálya, ellentét, képernyő lehet a játékokban, hosszú rajzfilmszerű intrók, átvezető képsorok, és animációk



(akár digitalizált szereplőkkel) minden mennyiségben.

A játékok igazi hangulatát a CD nyújtotta audio élmény adja. Képzeliük el, hogy játék közben CD minőségű zene szól, nem pedig 'computer muzsika'. Jean barátom jegyezte meg egyszer, hogy amikor a MCD-vel játszott, rendesen furcsán érezte magát a megrázó zenei élmény miatt!

A jelenleg kapható MCD játékok általában a digitalizált elemek tömegére épülnek. Élő szereplők és helyszínek, reális hangok, zenék - vannak már golf, kaland és szimulátor-szerű stuffok is. Létezik pár normál MD átirat is, ezekben sokkal több pálya van, mint elődjeikben. A különlegességek szintén megjelentek a piacon: úgynevezett 'Make Your Own Video', azaz 'Csináld meg a saját klippedet' programok is vannak, melyekkel a Kris-Kross vagy a C&C Music Factory bandák számára készíthetünk klippeket. Mérheteilen mennyiségű képi anyag áll rendelkezésünkre, eredeti klippek, más együttesek számai, melyek segítségével mi állíthatunk össze (vágás, keverés, lassítás, kimerévítés, stb) egy anyagot. Nehéz erről a 'Játékról' beszélni, látni kell!

Azt senki ne várja tőlem, hogy kijelentsem: MEGADRIVE-ot vagy más gépet érdemes-e venni. Szerintem mindenki jöjjön el az 576 Shop-ba, és döntse el saját maga!

MARTIN



SONIC THE HEDGEHOG



go SONIC go

...Hooo, mi ez? Egy kék sündisznócska tűnik fel a távolban, piros futócipőben, hátracsapott tüskékkel. Nem is száguld, inkább suhan a pálmák alatt, most átugrik egy dombot, összegömbölyödik, leüt egy mechanikus darazsot, a darazsból boldogan tovaszaladó nyuszi lesz, s a sün csak jön, jön, forgószél a nyomában...

Most adóér a 360 fokos loop-hoz, csinál egy fordulatot, egy halálkanyar jön, aztán egy tüskebokor...és megsúzza, már csak egy kék gömblyag látszik belőle, begurul egy alagútba, hogy aztán ágyugalyó módjára robbanjon ki a végén. És már el is tűnt a szemünk előtt, elrugaszkodva egy dobantóról...

Nos ez nem egy rajzfilmből volt részlet, aki játszik a SEGA szupersztár játékával, a SONIC THE HEDGEHOG-gal, az maga is hasonló dolgokat láthat. A Nintendo-nak Mario, a SEGA-nak SONIC a sztárja, s mindkettő klasszis a maga nemében.

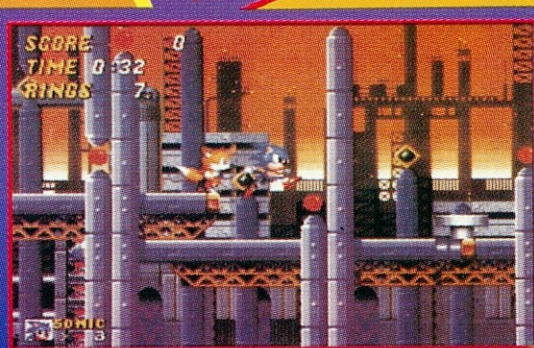
Stílusát tekintve a STH nehezen behatárolható: akció, ügyességi és verseny játék is egyben, de a három tényező olyan tökéletes ötvözet, hogy bátran állíthatom, hogy a legjobb Sega stuffról van szó, ami eddig készült! A legszebb grafikai, legaranyosabb, legváltozatosabb és leggyorsabb játék, amiért már magában érdemes MEGADRIVE-ot venni: SONIC THE HEDGEHOG.

Picit kínban is vagyok, amikor a SONIC-ról írom ezt a bemutatást. A stuff annyira szokatlan, sőt sokrétű, hogy nem is tudom, hol kezdjem, a megszokott 'dramaturgia' nem jön be. Megpróbálom ömlesztve összegezni a tapasztalataimat. A feladatunk csak egyszerűen annyi, hogy eljussunk a pályák végére. Időlimit nincsen, az óra azt mutatja, hogy milyen gyorsan tudtuk befejezni a szintet - ez már alapjában véve ösztönöz a gyorsaságra. Minél gyorsabbak vagyunk, a játék annál veszettebb. Sonic száguld, ugrál, s mi már nem is tudjuk, hogy hol vagyunk valójában. A pályákon hosszú egyenes részek vannak, ahol csúcs sebességgel mehetünk, lejtők, ahol gyorsíthatunk, emelkedők, ahol lelassulunk. Mozgó padlók, tüskék, szakadékok lassítanak minket, de Sonicnak semmi sem állhat útjába. Ez az a játék, melyben nem lehet kétszer egymás után ugyanúgy teljesíteni egy pályát, s

ez az, melyet mindenki vérmérséklete szerint nyomhat. Utközben gyűrűket lehet gyűjteni. Ezáltal a játék végcélja máris megváltozik, hiszen nem csak a gyorsaságra, az eredményességre is törekedhetünk. Ha egy ellenfélnek szaladunk, elveszítjük a gyűrűket. Ha úgy megyünk neki valakinek, hogy nincs nálunk gyűrű, egy életnek kampez!

Ugrás közben SONIC sérthetetlen. Ilyenkor tudjuk az ellenfeleket kiirtani, és megszabadítani az általuk rejtett állatkákat, amiket a gonosz Robotnik ejtett fogjul - nem is említettem: hát végig ellene küzdünk!

A pályákon elvéve TV-eket találunk, melyeket szétcsapva gyűrűket, pajzsot, gyorsítót kaphatunk. Ezek a TV-k néha a pálmák levelei között vannak, így plusz mókát je-



lent ezeknek a kesregésle.

Vannak rugók is, melyeknek szaladva extra sebességre kapcsolhatunk, dobantók, melyekkel magasra jutunk fel, és még számtalan tereptárgy, felsorolni is nehéz a játék nyújtotta változatosságokat. A későbbi pályák között vannak nyugisabbak is, látványok, tüskés ingák között kell lavírozni, alagutakban, háztetőkon, víz alatt.

A szintekről nagy számú gyűrű begyűjtése után egy speciális pályára jutunk. Ebben a 360 fokban forgó űrületben el kell jutni a középpontba, anélkül, hogy idő előtt kiesnénk, és meg kell szereznünk a gyémántot. Ez mondjuk nem létkérdés, de fantasztikus móka.

A grafikáról csak és kizárólag a legjobbkat tudom mondani. Szuper, elsőosztályú, színes, éles, változatos - minden más elbújhat mögötte! A háterek eredetiek, a tereptárgyak szokatlanok, a fák mintha vektorgrafikából lennének, és egyébként is, hány szín van a képernyőn (vagy csak a szemem csal)? A sprite-ok tökéletesen animáltak, szuper aranyosak, de valahogy mégsem gyerekesek. A scroll extra finom, és a leggyorsabb. A zene beindulás, száguld, zakatol - fantasztikus.

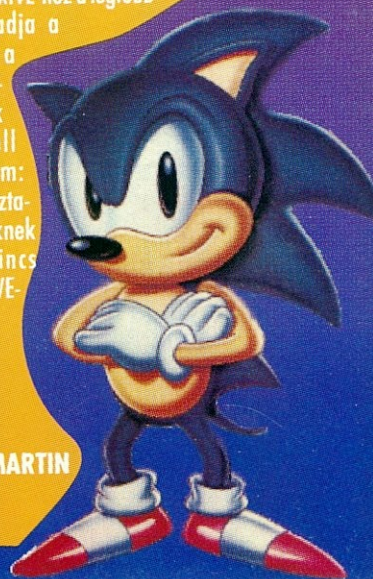
A játéknak nemrég megjelent a folytatása is, amely egy igazi folytatás: minden megvan benne, ami az elődben, és még egy jó adaggal több is! Segítőtársunk akad, TAILS (egy kuki rókuca) személyében, akit vagy gép, vagy a másik játékos irányít (ilyenkor oszlik a képernyő). Új pályák, új űrűletek, új ötletek - a SONIC THE HEDGEHOG 2 az aktuális király!

Mivel SEGA-éknál a MEGA CD az új űrület, ezért nem árulok el titkok: a játéknak a CD verziója is rövidesen várható. Ez a két rész keveréke lesz, de sokkal több és újabb pályával, új megoldásokkal. Rebesgetnek valamit arról, hogy ha majd csúcs sebességgel száguldunk, átkerülhetünk a múltba vagy a jövőbe. A CD verzió címe ezért SONIC THE HEDGEHOG 'TIME ATTACK' lesz!

Nem véletlen, hogy a MEGADRIVE-hoz a legtöbb

cég ingyen adja a SONIC-ot (úgy mint a Nintendo a Super Mario World-öt). Ezért akinek MD-ja van, annak

nem kell ajánlanom: azokat biztatom, akiknek még nincs MEGADRIVE-juk!



MARTIN

Kicsit faramuci helyzet, de ebben a számunkban két Batman játékot is bemutatunk. A főszereplőn kívül azonban nincs sok közül egymáshoz, hiszen az SNES verzió a film folytatása alapján készült, a MEGADRIVE változat viszont egy teljesen új történetet dolgoz fel.

Joker már kiheverte a legutóbbi zuhanása okozta sérülését (lásd a filmet) és új ördögi tervet eszelt ki: olyan anyagokat lopott el Gotham City kémiai laborjából, melynek segítségével félelmetes bombát gyárthat. Mint már sokszor, ismét a 'Köpenyesen' áll vagy bukik a város sorsa!

A ROTJ egy olyan 7x2 pályából álló mászkálós stuff, amely mindenki számára szórakozást nyújt, aki kedveli ezt a műfajt. Ennek több oka is van: a főszereplő egy közkedvelt hős, akinek szíve-

BATMAN

THE REVENGE OF JOKER



sen bújunk a bőrébe; a játékmenet csábítóan könnyűnek és nyugodtnak indul; van időnk a figyelni a grafikára, nem törnek ránk ezrével az ellenfelek. Ezek után minél jobban belemerülünk a játékba, rájövünk, hogy nem is olyan könnyű, s már csak az lebeg szemünk előtt, hogy végre megpillantsuk a következő szintet.

Mivel a játékot egy nekifutásból nem sűrűn lehet végignyomni, kódszavas folytatási lehetőség áll rendelkezésünkre. Ahhoz pedig, hogy a kódszavakat kicsikarjuk, örök continue opció.

A legtöbb pálya egy balról-jobbra scrollozó helyszín - Gotham város háztetői, hámező vagy barlang - melyekben közös, hogy rendesen szét vannak szabdalva, így denevéreinknek jócskán próbára kell tennie ugró tudását. A keszkesza tereptárgyak mögött alattomosan megbúvó ellenfelek vannak, akik mindig a legrosszabb pillanatban használják fegyverüket. Mivel a szinteken nem kell ész nélkül végigrohanni, óvatos avágzatással elérhetjük, hogy előbb pillantjuk meg a palikat, mint ők minket, ilyenkor már csak egy jól irányzott lövés kell. A liftek, ál-padlók, fűrészek, hegyes tüskék és mozgó platformok mind arra hivatottak, hogy megkeserítsék a Denevéremler sorsát.

Hősünk ezúttal is a denevérfegyverek széles arzenáljával rendelkezik. Ezeket a ládák szétlövése után tudjuk felvenni, de úgy vettem észre, hogy a 'C' jelű lövésen kívül a többi szinte használhatatlan. Az ellenfelek kinyírása után feltűnő kapszulákat érdemes gyűjteni, 8 darab után sérthetlenséget kapunk.

Néhány pálya után főellenségekkel kerülünk szembe, melyeket szinte lehetetlen legyőzni - addig, amíg rá nem jövünk a taktikájukra. Ez után már ők sem jelentenek akadályt. Addig azonban, amíg Joker-ből nem lesz más, csak egy 'bánatos, hullámokon hanyódo másnapos bálnafos', sok idő fog eltelni.

A játék grafikája nagyon klassz, teljesen sötét tónusú, éjszakai beállítottságú. A sprite-ok nagyok, szépen rajzoltak, de az animációt nem vitték túlzásba. A zenék igazi 'denevéresek'. Mivel a játékmenet fokozatosan nehezedik, egészen a 'mindjárt széttröröm a gépel' szintig és stratégiai elemekben sem bővelkedik, csak mászkálós akció rajongóknak ajánlom. Nekik viszont bátran!

GADGET TWINS

Nagyon ritka az olyan játék, amelyre rá lehet akasztani az 'eredeti' jelzőt, illetet produkálni még a nagy

cégeknek sem mindig sikerül. Ekkor jön egy olyan ismeretlen csoport, mint a GAMETEK, és kiad egy totálisan örült, totálisan humoros és totálisan jó szórakozást ígéró stuffot!

Első ránézésre a GADGET TWINS egyszerű lövöldözős anyagnak látszik. De csak elsőre! Már a cím is sejtet valamit, hiszen a 'gadget' jelző mókás, butuska figurát jelent. A főszereplők nem emberi formák, hanem egy olyan világban élnek, ahol a pufi Jumbo-Jet-ek a menők! A többi szereplő aztán szintén ez alapján alakul - 'Szédült' világ hat szédült tájékozatlan bohókás lakói.

Hőseink, Bop és Bump felkerekedtek, hogy cseresznyeörös boxkesztyűkkel felszerelve visszaszerezzék a király gyémántját. A kesztyűk 4 irányba tudnak ütni, s ezzel az irányítás egy teljesen új formájával ismerkedünk meg - máris egy eredeti ötlet. Ellenfeleink leküldés után pénzeket hagynak hátra, melyekből az időnként felülő boltokban okos cuccokat vehetünk. Ezek lehetnek fém álkapszok, bombák és súlyok is, persze

minden csak gyagyás stílusban. Szétszórva a szín-

teken ládák hevernek, melyekben mindenféle bonus dolgok rejlnek.

A játék varázsát számomra az adta, hogy kicsit hasonlít a régi szuper, felülmúlhatatlan, 'alap' C64-es anyagokra: egyszerű, de mégis szórakoztató. Nem

akar több lenni, mint aminek kinéz, nincs túlbonyolítva. Pont '93-as színvonalú, a hülyésce

grafika és hanghatások stílusosan vannak kidolgozva. Min-

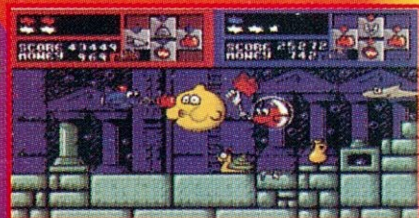
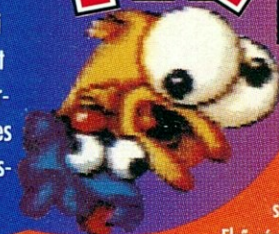
den, a kövektől a felhőkön át az utolsó növényig 'Gadget'. A főellenségek csúcs jópofák: forgó szemek, csattogó álkapszok, minden játszik.

A mókát csak fokozza a 2 játékos opció, melyben barátként és ellenségként is tevékenykedhetünk. Ez a játék tökéletesen alkalmas, hogy 'konzolidégen' haverjaink vagy ismerőseink is elszórakozzanak vele. Egyszerű kezelhetősége miatt mindenkinek

nyújt sikerélményeket - az amatőröknek pillanatnyi örömeket, a profiknak a pályák teljesítésének örömét. Nincs köitött haladási útvonal, nincsenek pengeéles helyzetek, leküzdhetetlen ellenfelek. Csak kézbe kell fogni a joy-t, aztán had szőljoni! Gondoljuk csak el, hányszor van olyan helyzet, hogy vizitáló barátunk megkér - mutassunk

valamilyen MEGADRIVE stuffot. Aztán csak néz, amikor magyarázzuk, hogy azért az RPG-nek is vannak szépségei 6 óra varázsolgatás után, és hevesen tiltakozik, amikor felszólítjuk, hogy próbálkozzon a MEGALOMANIA-val. Ezen esetekben kell bedobni a GADGET TWINS-t! Ha a játék kicsit nehezebb lenne, a profiknak ajánlanám. Így viszont a könnyű szórakozást kedvelők fegyelmét hívom fel rá.

MARTIN



576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

A számos játéksztílus-megnevezés között van egy, amelyet angolul 'hack and slash'-nek hívnak, ez kb. a 'szúrd és vágd'-nak felel meg. Nos azt hiszem, hogy a GOLDEN AXE-nél jobban egy stuffra sem illik rá jobban ez a jelző. Az első rész minden gépen, beleértve számítógépeket és konzolokat is, bomba siker volt, várható volt tehát a folytatás megjelenése.

A játék varázsát nem tudom mi adja, de az tuti, hogy minden arcade rajongót magával ragad. A folyamatos, véres akció, vagy a három szimpatikus hős, netán a megismételhetetlen varázslatok használata a vonzerő? A lényeg, hogy a második részben ezekből szintén nincs hiány!

A játék kezdetén az az érzésünk támadhat, hogy nem is a folytatást látjuk, hiszen minden kísértetiesen hasonlít - az opcióképernyő, a hősök beállása. Az egyetlen újítás, hogy a 'MAGIC' használata kétféle formában történhet: az első a szokásos - minél több varázsüveget gyűjtünk össze, annál erősebb istencsapása megy az ellenfélre, de az összes üveg elhasználódik. Az új verzió - ahány üvegünk van, annyszor varázsolhatunk, állandó erősséggel. Szerintem ez a praktikusabb megoldás, viszont kevésbé látványos.

Harcosaik: Ax-Battler a szél ura, Tygris-Flare a tűz hercegője és Gilius-Thunderhead a kövek mestere ezúttal is káprázatos varázslatokkal rendelkeznek. Ez aztán az egész játékra ráteszi a bélyegét, és a veszett vadgalkozás mellett veszett üveggyűjtögetés is folyik. Egy játéknál sem éreztem még olyan felemelő érzést a varázslat használatokor, mint a GOLDEN AXE 2-nél: szinte újjongtam, amikor a hatalmas tűzmadarak vagy a forgószelek lersaptak az ellenfelekre. Természetesen az első részhez képest a varázslatokat újrakreálták, tehát az 'öreg' játékosoknak sem kell aggódniuk: a három elem mágiája, 6 féle erősségben, az összesen 18 teljesen különböző show-műsor!

Maga a játékmenet maradt a régi, a hátterek sem változtak túl sokat (ez mondjuk nem a legjobb). A karakterek ugyanazokat a támadásokat tudják, de az ellenfelek ezúttal ügyesebbek lettek (szinte másodpercenként használják a 'felöklelőfutás' nevű vezércselt, ezért még a képzett 'Szekercések' is meg fognak izzadni a megnyerés megpillantásáig. Mondjuk, amellet, hogy az ellenfelek igen kemények, annál birkábbak! Egy-egy kiálló falrész mögé bújva baj nélkül le lehet kaszabolni a helyben toporgó, úgymond 'beszoruló' alakokat (persze ez merőben sportszerűtlen megoldás, csak vészesetben kérem használni), és ha esetleg feltűnik egy szakadék, ne tétovázzunk nekifutásból betaszajítani a manusokat (joy kétszer egymás után a megegyező irányba).

A sztori, melyben a rossz szerepét ezúttal Dark Guld játssza, 7 pályán keresztül folyik, melyek között egy klassz scrollozó térkép és némi mese vezet át. Természetesen a szinteken találkozunk a meglovagolható szörnyikkel, melyek nagy segítséget nyújtanak, de mire a főellenségekhez érünk, rendszerint úgyis elveszítjük őket.

A grafika szinte teljesen azonos az elődével - ugyanolyan szép. A zenék nagyon betaláltak, jó hangulatot adnak. Igazán csak annyi negatívumot tud-

nék említeni, hogy a folytatás nem ugrik ki semmiben az első részhez képest. Aki a GOLDEN AXE rajongója volt, az nem fog csalódni a második részben sem!



A SEGA MEGADRIVE tulajdonosok rendre alul maradnak a Super Nintendo-val rendelkezőkkel szemben, ha verekedős játékokról van szó. A FLYING

EDGE programozói megpróbálták

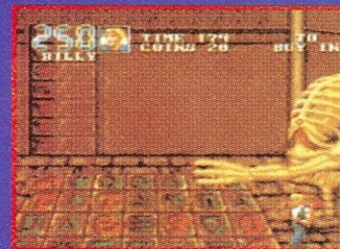
egy olyan játéktérmi konverziót készíteni, amelyre végre igazán büszkének lehetnek a MEGA-sok.

A két utcai harcosnak, Billy és Jimmy Lee-nek ezúttal egy Hiruko nevű jövedőmondó ad megbízatást. A híres Rosetta köveket kell visszaszerezniük, melyeket egy kiterjedt hálózattal rendelkező bűnszövetkezet kaparintott meg. Ebben az 1-2 személy által játszható vérbeli verekedős stuffban (még jó, hogy vérbeli, hiszen a DO a veredős anyagok nagyapja) a világ 5 helyszínén kell végigverekedni magunkat. A pályák és ellenfelek sokszínűsége imponáz: ezúttal egy kicsit elrugaskodunk a valóságtól, és különböző időkből is küzdeni kell, nem csak emberek, hanem képzeletbeli lények ellen is.

Amerikában, Kinában, Japánban, a középkori Rómában és Egyiptomban kell bizonyítani tudásunkat, nem is akármilyen ellenfelekkel szemben - az ellenbanda tagjai kemény harcosok, s ráadásul sportszerűtlenek is, szinte alig engednek felkelni a földről, ahová gyakran kerülünk.

Ki tudja miért, de a MEGADRIVE verzióból hiányoznak a megve-

hető fegyverek. A boltokban extra életeteket és támadó fogásokat vehetünk, így a harcokban csak kezünkre és lábunkra vagyunk utalva. Érdekes opció viszont, hogy ha egy emberünk elveszik, 3 másik szereplő léphet helyébe; összesen tehát 8 különböző figura harcol a jó oldalon. Az átlagosnál egy kicsit nehezebb megbirkózni az ellenfelekkel, főleg a főnökkel. Szert



tehetünk viszont különböző összegekre a bunyók során, amit aztán CONTINUE lehetőségekre válthatunk be.

A játék grafikája, ha a háttereket nézzük szuper, de a sprite-ok terén hagy némi kívánnivalót maga után. Ha az animációt kicsit jobban kidolgozták volna, és nem hagyják el a fegyverszerzési opciót, igazi klasszis lenne a DD 3. A zene nem túl változatos, a szokásos 'Dupla Sárkány' szerű. Némi hiányosságok vannak a játékban, de azért a jobb 'beat' em up'-ok között még megállja a helyét.

MARTIN

DOUBLE
DRAGON III

Mérföldkő az SNES történetében! A STAR FOX-ot messze megelőzte a híre, a legjobb űrháborús játék címet akasztották rá, hiszen ez az első olyan SNES kártya, amely magában foglalja a legendás FX chipet! Lássuk, mit rejt ez a kis szürke doboz...

Gyúrjuk össze az ELITE-et, az EPIC-et, az X-WING-et és a STARGLIDER-t. Mi lett belőle? STAR FOX!

A történet a szokásos. Más idő, más univerzum. Az emberek errefelé még hírből sem ismertek, hiszen a bolygókat mindenféle fajú állatok népesítik be - főszerelőnk példának okáért egy ravasz róka! Egy eszement tudós, Andross (valami majom fajta) odáig merészkedik, hogy elfoglalja a Venom bolygót, és ott titkos kutatásokba kezd. Addig nem is zavar sok vizet, amíg egy napon vissza nem tér, hogy halált és pusztulást hozzon a békés galaxisra...

Fox McCloud, a STARFOX szakos parancsnoka kapja a veszélyes feladatot, hogy könnyű vadászai-val szálljon szembe az ellenséggel. Falco Lombardi a forrófejű kakas, Peppy Hare a szuperagyú nyúl és Slippy Toad a félnék béka fogja követni a bátor parancsnokot, hogy négyőjük erejével térdre kényszerítsék a gonoszt!

A SF első ránézésre szimulátornak látszik, de nem az: inkább egy szuper grafikájú, verhetetlen játszhatóságú űrhajós-lövöldözős stuff, amely az Arwing vadászgép pilótáulékéjébe szegezi a játékosokat!

A játszhatóság, mint mondtam felülmúlhatatlan, de mégis a grafika az, amely az igazi show-t nyújtja. A játék vektorgrafikát használ, de olyan szépségűt, összetettséget, gyorsaságot, amelyet még szem nem látott. Ezen csodákat a SUPER FX chip produkálja!

Az FX chip-en már évek óta dolgozik a NINTENDO. A chip egy olyan matematikai co-processor

amely a hardware rendszer 'feltuningolásával' az aritmetikai számításokat 6-szoros sebességgel végzi.

Az FX által produkált grafika polygonokat használ sprite-ok helyett, amihez köztudomásulag több memória szükséges. Az FX rendkívül gyorsan forgatja és mozgatja a tárgyakat, s mindezt 'Real Time' módban, ami azt jelenti, hogy mi ugyan nem látjuk minden lapját egy térben lebegő tárgynak, de az a képen mégis létezik. Ezért ha közelebb repülünk valamihez, és helyzetünk megváltozik, más oldalait is láthatjuk.

Szintén profi módon kezeli az FX a vektor és 'rajzolt' grafika keverékét. Ez azt eredményezi, hogy bármely polygon felületére képes rajzokat 'feszíteni', így azok sokkal élethűbbek lesznek. Természetesen ahogy a tárgy mozog (forog) a képen, az FX folyamatosan újrarajzolja a látványt, így mondjuk egy 6 különböző 'arcú' kocka minden oldalát megszemlélhetjük!

Eddig nem sűrűn láthatunk konzolon 'fényforrásos' árnyékolást. Az FX az SNES palettájának 32.768 színét használja arra, hogy a tárgyak mindig az adott irányból legyenek megvilágítva, és árnyékuk is tökéletes legyen.

A játékban két fő nézet váltakozik: leginkább a hajó mögötti szemszög a jellemző, amely a bolygófelszíni harcnál elengedhetetlen, de az űrben is hasznos néha. A másik a saját nézet, ahol közvetlen a pilótafülkében ülünk, és egy célkereszt segítségével irányítunk. Létezik még 2 különböző hátsó nézet, amelyeknél csak a hajótól mért távolság eltérő.

Az audio élmények, melyek játék közben érik az embert, fenomenálisak. Digitalizált beszéd, hangok, robbanások, szírének, lézervijjogás és még felsorolhatatlan különböző hang szédíti meg a pilótát.

A játék minden pozitívuma ellenére sem kezdőknek való. Kezdekör 3 út választható (változó pályákkal), melyek 3 nehézségi fokozatot jelentenek (a legkönnyebb a középső út, a másik az örületbe kergeti még a

legbirkább játékost is). A pályák után néha bonus CONTINUE-kat kapunk, kódszavas folytatás nincs, tehát a SF-ot mindenképpen csak egy nekifutásból lehet megnyerni. A számos pálya mellett van egy

'fekete lyuk' is, melyhez a titkos utat előbb meg kell találni, és van egy rejtett útvonal is - kihívásban tehát nincs hiány! Andross hajói között a rombolóktól kezdve a vadászokig minden megtalálható, így játék közben számtalan gyönyörű ellenféllel kerülünk szembe. Minden pálya végén főellenfél van, amely lehet óriásrobot-dinoszaurusz vagy akár anyahajó is.

Harc közben gyakran feltűnnek társaink is. Legtöbbször ugyan segítséget kérnek, vagy tanácsokat adnak, de előfordul, hogy egy-egy komolyabb ellenfelet segítenek hidegre tenni. Leginkább Falco-t, a kakast lehet feldühíteni, ha lelőjük előle a kiszemelt áldozatokat.

A játék irányításához az összes gombra szükség van, de pár óra gyakorlás után minden tökéletesen kézre fog esni. A gyorsítás/lassításán kívül a hosszanti tengely körül is tudjuk forgatni a hajót, ami a szűk helyeken való átjutáshoz ideális. A játék elején a TRAINING opcióval begyakorolhatjuk a repülést.

A küldetések során extra cuccok is szerezhetők, de ezekkel nem dobálózunk túl bőkezűen a játék. Speciális ellenfelek kilövésével pörgő, háromszögekből álló gyűrűk jönnek létre, melyeken ha átrepülünk, energiát kapunk. A kis kék-piros saturnusz alakzatok a bonus atombombák, de lehet dupla lézerre és még erősebb blasterre is szert tenni. Nagyon ritkán extra élet és sérthetlenség-pajzs is felszedhető, de nem tudnám megmondani, hogy ezeket mi rejti.

Mindent összevetve a STARFOX az eddig készült játékok legjobbjika! Ha nem vesszük figyelembe a grafikát és az audio-t, még akkor is ott a hangulat, ami elmondhatatlan: mi is együtt dőlünk a hajóval egy-egy éles fordulóban; szemünket mereszítve keressük a szűk átjárókat, mindezt csúcsebességnél; haggosan káromkodunk, ha nem sikerül valami és ugyanakkor visítunk az akadályok sikeres leküzdése után. Nem engedheti meg magának senki, hogy kihagyja ezt a játékot!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARFOX

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Mit is vár az ember egy ugrálás ügyességi játéktól? Szuper grafikát, mozgalmas zenét, és folyamatos veszett akciót. Nos, aki tényleg erre vágyik, az pillantson bele az PCH-ba! A bolond család (Addam's Family) főszerkesztésével készült második stuff mérföldekkel jobb mint elődje. Ezúttal Pugsley-t irányítjuk, kinek feladata, hogy 5 tárgyat (poliptinta, sajt, pókháló, sárkánytűz, óságotya) gyűjtsön össze, melyeket a pályák végi foellenfelek birtokolnak. Az 5 cucc beszedése után léphetünk a 6., utolsó szintre, ahol a varázsló késztyűjének megkaparintása a cél.

Puggi útja során az Addam villa minden lényeges helyiségét végig kell hogy járja. A szobák, melyek rendeltetésükből adódóan a pályákat jelzik, olyan rémségekkel vannak tele, mint bőfogó békák, gyilkos kacsák és sajtodobáló egérkék.

Az, aki ezen a játékon akarsza kifejleszteni 'ugráló' tudományát, jól válasz! Szinte egy percse sem lehet megállni, hiszen mindig azt kell vizuálni, mikor adódik alkalom egy kis ellenfél-fejpuhításra. Közben meg dolgozik az emberi kapcsiság: kilászára igyekszünk gyűjteni a dollár ikonokat, melyekből bőven akad!

Persze nem lenne a játék teljes a logikai elemek nélkül: a pályán elhelyezkedő zöld kapcsolókat megfelelő sorrendben kell megfajlani ahhoz, hogy egy-két trükkös helyet vagy kijáratot elérjünk. Időbe telik, mire ezek működését betanuljuk. Nem könnyű játék, de ez nem is baj. A tipikus Addams zene és a végtelenül humoros grafika az ugrálós-ügyességi stuffok legjobbjai közé emeli a PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT-ot!



BLAZEON

Ebben a számban két Japán stílusú űrháborús játék is szerepel, mégis teljesen különbözőek. Míg a CYBERNATOR egy nehezen kategorizálható valami, addig a BLAZEON-ra nyugodt szívvel akasztom a 'lövöldözős' jelzőt.

A stuff leginkább az R-TYPE-ra hasonlít, de ezúttal nem egy idegen faj ellen kell megküzdeni - a galaxis legfélelmetesebb fegyverének, a Bio-Cyborg-oknak a birtoklásáért folyik a harc. A Bio-Cyborg-ok olyan szerkezetek, melyekre egyszerű vadászgépekkel lehet rákapcsolódni. Ilyenkor életre kelnek a robotok, és félelmetes tűzerejű gépek válnak belőlük.

A játékos egy Garland TFF-01 típusú hajót vezet. A gép fegyverzete egy Vulcan ágyú az ellenség megsemmisítésére, és a Triangulander, amely megbénítja a Cyborg-okat, elősegítve az összekapcsolódást. A kapcsolat akkor jön létre, ha hajónkat a megbénított Cyborg-ra irányítjuk. A pályákon 7 különböző Bio-Cyborg-gal tudunk összekapcsolódni, melyeknek tulajdonságaik is különbözőek. Azt, hogy mik a gyenge és erős pontok, mindenkinek magának kell megtanulnia. Mivel a vadászgép igen gyenge, érdemes mindig valamely Cyborg-ot irányítani.

A BLAZEON grafikájában semmi kivételtől sem mentes: szép, de nem túl eredeti. Az, hogy többféle robor bőrébe is bele tudunk bújni, változatosságot visz a játékba, meglehetősen eredeti ötlet. A shoot'em up fanatikusok nyugodtan próbálják ki!

Martin



Eddig minden számunkban szóltam a japán RPG-ről, és most egy olyan játékot mutatok be, amely a műfaj csúcsa: nagyságában is, bonyolultságában is viszi a pálmát. Leginkább a kaland-RPG jelző illik rá.

A KOEI cég játéka történelmi alapokon nyugszik, hiszen az IGA ninják valóban léteztek. Az eredeti RPG stílusú játékoknál (mint például az Uncharted Waters), melyek történelmi hűséggel készültek, hiányoznak a látványos grafikai megoldások, ezért valamivel többet nyújt ez a stuff: hetekig tartó kalandot és stratégiát ígér.

A főszereplő egy ifjú Iga ninja, kinek klánját elpusztították Nobunaga lord emberei. A sztori tehát a klasszikus japán vereség-felkészülés-bosszú háromszög alapul.

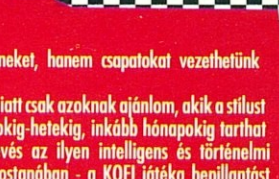
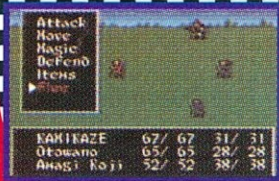
A fő cél, hogy egy hatalmas területet bealyongva felfejlesszünk ninja tudásunkat, minél több stexet gyűjtsünk, követőket toborozzunk és eljussunk a rettegett ellenfél, Nobunaga váráig. Közben számtalan csatát kell vívniuk szamurájokkal, banditákkal, mesebeli szárnyekkel.

Ki kell vívniuk a terület vezető urainak elismerését - kém és szabotázs akciókat kell számukra végrehajtaniuk - hogy később seregeikkel segítsék győzelmüket. Mivel egy vérbeli PRG-vel állunk szemben, ne vágyjunk gyors sikerre: napokig kell játszani ahhoz, hogy egyáltalán minimális sikert tudjunk aratni egy egyszerű kocsmatólétek szamuráj felett! Borzasztó sok tapasztalat pontot kell gyűjteni a magasabb szintek eléréséhez, s szintén sok arany kell, hogy megfelelő felszerelést vásároljunk. A kapcsolatteremtés is fontos elem a játékban, szinte mindenkiel hosszú beszélgetéseket folytathatunk, ezért az angol nyelv ismerete szükséges a játékhöz.

A kezelés menürendszerrel történik, mint minden valamirevaló RPG-ben. A parancsok kiválasztásakor újabb menük tűnnek elő, ezért minimális 'előképzettség' szintén nem árt. A harcok körönként folynak, megfontoltan, minden eszközt, mágia, fegyverek - bevetve. Ilyenkor a nézet is megváltozik, felsorakozik az ellenség, szembe velünk, és utolsó vérig megy a harc (persze ha időközben el nem szelelünk). A játékban előre jutva igazi stratégiai háborúba is kerülünk, ahol nem egyéneket, hanem csapatokat vezethetünk hadba.

A játékok bonyolultsága miatt csak azoknak ajánlom, akik a stílust kedvelik, hiszen nem napokig-hetekig, inkább hónapokig tarthat a megnyerés elérése. Kevés az ilyen intelligens és történelmi hűségre törekedő stuff mostanában - a KOEI játéka bepillantást enged az ősi ninják viszontagságos életébe!

ININDO



CYBERNATOR

Van egy videokazetta a polcomon, melyen a GAL FORCE című Japán űrháborús rajzfilm van felvéve (Magyarországon 'Űramazonok' néven ismert). Amikor megláttam a CYBERNATOR ember irányította robotjait, egyből erre a fantasztikus filmre gondoltam.

A játék annyira kemény, hogy látni kell. Áki 5 percnél tovább játszik vele, azt egy különös érzés keríti hatalmába - maga is az általa irányított robot részévé válik és minden áron meg akarja védelmezni azt! Mégsem mondom, hogy a CYBERNATOR egy shoot'em up; inkább a Street-Fighter 2 jövőben játszódó mása.

A főszereplő különös valami - egy ruha, melyet ember irányít. De milyen ruha az, amely több méter magas, jobban felfegyverzett, mint egy tank, és leginkább egy robotra hasonlít? Nos ezt a gépstílust először Yoshiyuki Tomino japán rajzfilmkészítő találta ki ('Gundam' című sorozatában), de később számtalan rendező, író, rajzoló felhasználta: hasonló volt az Aliens rakodó robotja, vagy a Battletech játékok házmagas gépei.

Csak azért mentem bele a robot körülírásába, hogy mindenki rájöjjön, egy japán stílusú stuffról van szó. A történet lényegében: egy kozmikus űrháború szereplői vagyunk, melyet ember vív nem ember ellen. A hatalmas űrlották nem képesek eldönteni a csatákat, ezért kisebb, egy személy által irányított szerkezeteknek kell megvívni a végső csatát.

Küldetéseink tényleg olyan változatosak, mint egy igazi háborúban: az ellenség bázis belsejébe elpusztítást, űrzónák megtisztítása, harc robotok ellen, harc ágyúk ellen, harc meatoritok ellen.

Ami igazán megfogott a játékban, az a hatalmas tüzere, amit a robot képvisel: a mindent elpusztító gépágyú (repkedő hüvely aláfestéssel) működtetése állati móka, főleg ha hozzávesszük az ügyködésünk során keletkező robanásokat, tüzfelhőket, szerteszét szálló alkatrészeket. Átválthatunk egy 'kéz' fegyverre is, ilyenkor hatalmas ütések mérhetünk az ellenfelekre. Felszedhetünk rakétákat, melyek a foellenségek puhítására alkalmasak és még egy pajzsunk is van, amely állja a legerősebb lézerágyúkat is.

A játék grafikája több szempontból is nagyszerű. Az egyik, hogy nagyon szép, a másik, hogy a képen minden mozog: menekülő pilóták a robotokból, lévegatoryok, liftek és minden irányba cikázó lövedékek. A hanghatások igazi gyilkos hangulatot adnak. A pályák előtt mindig kis közjátékok vannak, ilyenkor egyik pillanatban még azt látjuk, hogyan alakul a sztori, a másikban már részesei vagyunk. A szintek igen rövidek, éppen ezért változatosak - soha nem kell kétszer ugyan azt a hátteret bámulni.

Aki szereti a japán űrháborús stuffokat, az el fog olni a CYBERNATOR-tól!

MARTIN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

576 KByte

BATMAN RETURNS

A Sötétség Lovagja visszatért! Méghozzá nem is akárhogyan: egy bombasztikus, elsőosztályú, játéktérmi szintű veredős játék főszereplőjeként!

A KONAMI mindig híres volt jó játékaival, de ezúttal különösen a közepébe talált. A BR egy olyan veredős stuff, amely bármely játéktérben megállná a helyét, nem csak extra szépségű és méretű grafikája miatt, hanem az atmoszférikus zenei aláfestés és hibátlan játszhatóságnak köszönhetően is. A digitalizált képek és sztorivezetés pontosan követik a film cselekményeit.

Hősünknek, akárcsak a filmben, egy perc nyugalmat sem engednek ellenfelei: Penguin és a Catwoman. Hét pályán keresztül kell ütni, rúgni, repkedni, melyek között Gotham város utcái, Penguin állatkertje, egy cirkuszvonal, és még az örült motorosokkal teli autópálya is megtalálható. Ez egyébként egy olyan 'egyszerű mellékpálya', melyet a Test Drive játékok is megirigyelhetnének!

Kezdetben Penguin bohóc embereivel vesszük fel a harcot. Talán nincs is még egy ilyen játék, ahol ekkora élvezettel verhetjük a pasikat - azt sem tudom hány fajta támadó és védekező mozgást használhatunk. Falhoz kenhetjük, a kirakatba és a villanypóznákhoz vágathatjuk és egymáshoz csapkodhatjuk a bohócokat, melyekből ritka sok féle létezik - ezt figyelembe véve nem akasztható rá a BATMAN RETURNS-re az unalmas jelző. A pályák végén természetesen főellenfelek várnak ránk, akik szintén a filmben szerepeltek.

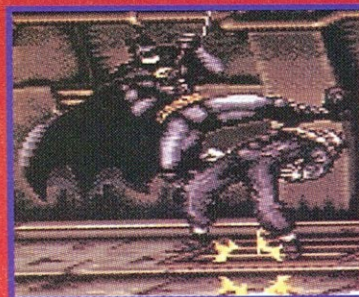
BATMAN igazán nem az a legény, aki néhány egyszerű pofon kiosztásával beéri: a mindenkit lesöpörő köpenypörgetés, a sodrógrás, a repülőrugás, és a szupertitkos robbanó-kémcső is fegyvertárába tartozik. Ezen mozgásokat különböző joy+gomb kombinációkkal hozhatjuk elő.

Mindezekhez még jönnek a fegyverek, a bumeráng és a huzal, melyekkel még változatosabbá tehető a játék (még azt a trükköt is alkalmazhatjuk, amikor Batman belövi ellenfele mögé a falba a huzalt, és azt megrántva a faldarabbal hátbaveri a fickót!).

A BR grafikája osztályon felüli. Sötét, de gyönyörű filmszerű háttérrel láthatunk, a sprite-ok hatalmasak, és jól animáltak. A digitális képek szinte video-minőségűek.

A zene szintén egyenesen a mozi-téma átírata, kissé drámai számokat hallhatunk, melyek tökéletes aláfestést nyújtanak a képernyőn folyó akcióhoz. A játékban 5 nehézségi szinten küzdhetünk, melyek közül csak a MANIA változat mutatja a teljes és csodás megnyerést. Mire ezt végigjatszunk, lemegy a nap!

MARTIN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



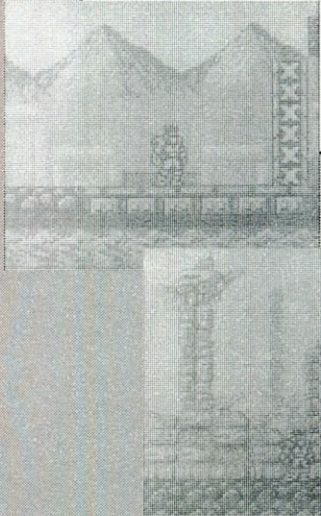
GAME BOY

BIONIC COMMANDO

Ez az a játék, melyet senkinek sem kell bemutatnom. A kommandós játékok között hamar unikummá vált Bionic Commando-ban a főszereplőnek "teleszkópos" karja van, s ennek segítségével tud mozogni, kapaszkodni, mászni, teljesen új dimenziókat nyitva meg az irányításban. A végtelenül sikeres számítógép-verziók után most a Game Boy-osok is élvezhetik a CAPCOM szuper kommandós játékát. Meglepetés, de ez a stuff is úgy van átdolgozva, hogy veri a "nagy" verziókat. Az eredeti komputeres változatokban kizárólag harcolni kellett; itt különböző tárgyakat is meg kell szerezniük, kontaktust kell létesíteniük előretolt felderítőinkkel, s többek között arra is lehetőség van, hogy az ellenség termináljaira rákapcsolódva lehallgassuk a csatornáikat. A pályák között majdnem tetszőleges sorrendben mozoghatunk - ilyenkor egy monitoron kell utasítanunk harci helikopterünk robotpilótáját, hogy vezessen az adott területre (transfer), vagy szálljon le (descend). Azért rögtön az utolsó szintre nem lehet eljutni - a teljes sikerhez majdnem minden területet meg kell tisztítanunk, 4 video-adót megszerezve.

A híres "teleszkópkar" GB-on is klasszul működik, jól kezelhető, az irányítás praktikus. Az ellenséges katonák tömeges megszárlása mellett még reaktorokat is fel kell robbantanunk, így meghiúsítva az Albatross-tervet. Ha mindez kevés lenne, akkor ne felejtjük el megmenteni a fő társunkat, Super Joe-t sem!

A játék grafikája első osztályú! Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a sprite-ok, a hátterek, az intro is rendkívül jó. Vérbeli kommandós játék, igazi klasszikus!



Na most aztán elő a zsebpénzzel!

Ebben a hónapban olyan Game Boy stuffokat találtam, hogy lementem pamutba: félelmetes, hogy hol tart a "kis fekete-fehér"! A játékok nagysága és tartalma semmiben nem marad el a nagyoktól, ma már minden anyagot gond nélkül át lehet tenni GB-ra, legyen az ügyességi, kaland vagy stratégiai játék. A következő négy anyag különböző stílust képvisel, de mindegyikre büszkék lehetnek a Game Boy tulajok.

KID DRACULA

Félelmetesen beindult mostanában a KONAMI, egyre-másra adja ki a szuper stuffokat. A legújabb GB anyag, a Kid Dracula oly jól sikerült, hogy a 3 napos folyamatos "drakula-kúra" után már nem izlett a SNES, nem kellett a Megadrive, csak a kis fekete-fehér bébil! Ha nem tudnám, hogy GB-t látok, azt hinném, hogy ez egy SNES játék, Junoszty tévéen előadva!

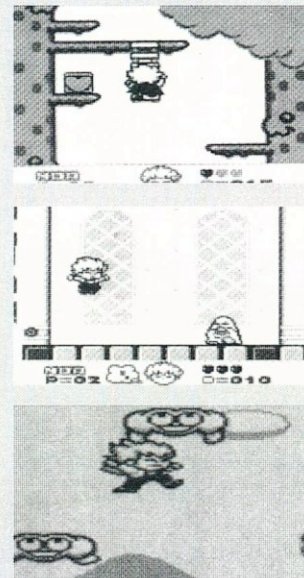
Ifjú drakulánk, akinek a távoli rokoni szálakon kívül semmi köze sincs vérszopó őseihez, boldogan él birodalmában, amikor is egy gyík-lény, Garamoth elkezdni terrorizálni ökelmét. Hősünk útra kel, hogy három veszett ügyességi pályán megleckéztesse az ügyefogyott gyikuszt.

A játékban Kid Dracula-t irányítjuk. A kastélyban kezdünk, ahol belekóstolhatunk a ránk váró borzalmakba: mafa-zombik, lökött denevérek között ugrádozva kell eljutni a trónteremig, ahol elnápángolhatjuk az első fő ellenfelet, egy szellemet. Ezek után egyre nehezebb pályák következnek: a "Bolondok Erdeje", a "Villámvasút", a "Szellemhajó", "Garamoth Világa", a "Szörnyvulkán", a "Sötét Barlang", és a "Robotgyár Zóna".

Emberünk segítője a "Bandzsza Lökődék", aki minden pálya előtt hasznos tanácsokkal lát el. Ilyenkor mindig eszünkbe jut egy újabb varázslat, amit a későbbiekben alkalmazhatunk (SELECT-tel lehet váltani a megszerzett varázssokat) - "denevértanszformáció", "denevértámadókör", "denevér-követőrakéta", "óriás denevérbomba", "fejfel lefelé manőver", "Lagosi esernyője".

A pályák után izgis mellékjátékok közül választhatunk (még hozzá 5 féleből, ha elég érdemét szereztünk), ahol a nyereségünk bónusz élet lehet!

Rendesen ki vagyok akadva ezen a játékon! A "nagy" konzolok bőven elbújhatnak mellette, hiszen kevés az ilyen óriási játszhatóságú, humoros, ötletes játék, csúcs grafikával és hanghatásokkal - s mindez Game Boyon! Még arra is teltett a KONAMI-nak, hogy a szintek közé animált, halál nevétséges átvezető sztorikat tegyenek, ami azért a GB-tól nem kis teljesítmény.



Ez a CAPCOM anyag sajnos elég szégyenletesre sikeredett annak idején C64-re is, Amigára is, ezért kíváncsian vártam, mit alkottak ezúttal. Végtelenül kellemes csatlós volt, hogy egy teljesen átdolgozott játékot tesztelhetek, amely kaland-, és akcióelemekben bővelkedik, klassz a grafikája, tartalmas - szóval szórakoztató. A sztori egy telefontal és egy gyilkossággal indul, ezek után már lavinaszerűen peregnek az események. Roger-rel kell végigszágalszunk a város utcáit, beszélgetni a lakosokkal, infókat gyűjteni, tárgyakat szedgetni. A fő cél az, hogy fényt derítsünk az ördögi Judge Doom üzelmeire.

A stuff filmszerűen van összerakva: ahhoz, hogy egy újabb "fejezetbe" kerüljünk egy meghatározott feladatot kell elvégezni, persze hogy ez micsoda, csak az adott pillanatban derül ki. Először pl. az "Ink and Paint" klubban leszünk Jessica elrablásának szemtanúi, de később még Benni, a taxi "száguldó tudását" is igénybe kell venni.

A WFR intelligensebb, komolyabb játék, mint az átlag. Grafikája átlagos, zenéje a filmből kölcsönzött. Tele van "mozi-közjátékokkal", melyek még jobban színezik a történetet. Igazából a "interaktív" nyomozás kategóriába tartozik, s azoknak fog kellemes időtöltést nyújtani, akik a fejtörő-feladatok kibogozásának szeretik szentelni idejüket.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE

Ez az impozáns című játék annak a T.H.Q Inc. cégnek a munkája, melyet a Game Boy tulajdonosok már jól ismerhetnek, hiszen szinte kizárólag (már bocs!) "ökör" stuffokat adnak ki. Főszereplőik amerikai rajzfilmfigurák, de az alternatív fajtából - minden szereplő úgy fest, mintha egy erősen bekábítószerezett karikatúrista csúcs "feeling" közben rajzolta volna. Bevallom, hogy betűről betűre végigolvastam az eredeti gépkönyvet, de semmit nem értettem belőle - s azt hiszem ezúttal nem a nyelvtudással volt a gond!

Egyébként a játék az ugrálás-ügyességi fajtából való, kizárólag gyakorlat és türelem kell hozzá. Akit esetleg érdekel, hogy mit csinál ennyi lökött figura egy játékban, annak a sztori: a Rocky & Bullwinkle múzeumból ellopták a kincseket, mághozzá Boris Badenow és Natasha Fatale, a két nemzetközi gonosztevő. Embereink elindulnak, hogy mindegyikük egy pályát vállalva visszaszerezze, ami a múzeumba való.

A pályákról és a játékménatról nincs mit mondani - az egész anyagra a gyagyás humor jellemző. A szintek között itt is lehetőség van mini "bel-játékok" (ez mostanában igen divatos) űzni, ami lehet jóvendőmondás vagy magasugrás; extra életet lehet szerezni velük. Mivel a stuff alapvetően az amerikai piacra készült, ahol ismerik az eredeti rajzfilmet, kis hazánkban valószínűleg csak azok veszik meg, akik az ilyen stílusú dolgokat eszik. Mondjuk aki megnézi a dobozon lévő képet, az egyből tudni fogja, mire készüljön.



WANTED

Számtalan levél érkezett az elmúlt néhány hónapban, hogy komolyabb játékokról is közöljünk teljes leírást a Wanted hasábjain. Példaként legtöbbször a Maniac Mansion került említésre, ezért kapva kaptam az alkalmon, és a második rész (sajnos csak PC-re való!) megjelenésével közel egyidőben előbányásztam a ládafiából a megporosodott MM-lemezeimet, meg egy réges-régi Power Play Magazint, ami irányításként szolgált, ha elakadnék valahol és nekilátam, hogy felelevenítem emlékeimet.

A komplett megoldás minden figurával lehetséges, egyedül Berhardot kell mindenképpen beválasztanunk a csapatba. Nekem Syd és Berhard volt a legszimpatikusabb, ezért őket választottam főszereplőnek. Kezdő lépésként állítuk Dave-et a postaládához, majd ha megszólal a csengő, azonnal vetessük ki vele a benne lévő csomagot és egyből bontsuk is fel. Berhard ezután nyugodt szívvel kinyithatja a bejárati ajtót a lábtörő alatti kulccsal. Ezután irány a nappali, ahol az öreg rádióból szereljük ki Berharddal a csövet, majd nyomuljunk a pinceajtó elé és Syddel nyomjuk meg a jobboldali markolatgombot. Berharddal osonjunk be észrevétlenül és kapcsoljuk fel a villanyt, és nagy sebességgel tegyük zsebre a pofás ezüstkulcsot. Irány a konyha, ahol ÓVATOSAN oldozzuk el Edna-t, majd pedig Syddel zsákmányolunk a hűtőből egy üveg Pepsit és egy kis sajtot, a tárolóhelyiségből egy doboz gyümölcslevet és a korsót, illetve a festőszobából lovasítunk meg vele a viaszvirágokat és a festékdótot. Caplaskunk ezután Syddel fel a másodikra, ahol adjuk oda a "csápnak" (továbbiakban tentacle) először a gyümölcsöket, aztán a dzsúzt. A rádiós szobában mászassuk meg vele a létrát és szedjük össze a megtalált sárga kulcsot és a lemezt, majd teperünk a könyvtárszobába, ahol az ágy mögött egy üres kazettát találunk. A zeneteremben csajunk egy kis ricsajt: tegyük be az ott található lejátszóba a lemezt és a kazettát, majd indítsuk el a

be ha beletesszük a kazettát és lejátszuk, akkor a lámpa nem bírja a gyűrődést és a földre esik, ahol darabokra törik. Elégedetten leállíthatjuk a magnót és a cserépdarabkák közül egy rozsdás kulcsot tudunk előbányászni, ami a börtön ajtaját nyitja. Ezek után adjuk oda Berhardnak a korsót, aki a tárolóhelyiségben lévő fémajtót a sárga kulccsal most már ki tudja nyitni, és a korsót a bent lévő radioaktív vízzel feltölti. Ezután Berharddal várjunk türelmesen a létránál, míg Syd a Kraft-O-Mat-os szobában tréningezik egy kicsit a következő fontos feladatsor előtt. Ezután szaladjunk Syddel a ház elé, az ajtó mellett balra lévő cserjebokrokat távolítsuk el és a mögöttük felbukkanó rácsot nyissuk ki. A láthatóvá váló főcsapot nyissuk meg, aztán sebesen végezzük a következő dolgokat: Berhard ugorjon villámgyorsan a medencébe, vegye magához a rádiót és a kulcsot, aztán uzsgyi kifelé. Syddel ezek után FELTÉTLENÜL zárjuk el a főcsapot. A rádióban hasznos dolgot találhatunk: egy elemet. Syddel ezután vegyük magunkhoz a zseblámpát a konyhában, nyomuljunk vissza vele a medencéhez, ahol nyissuk ki a kaput és a garázsajtót. A sárga kulcs segítségével a csomagtartóból szerszámkészletet és egy vízcsapot vehetünk kölcsön. A cuccoktól roskadozva keressük meg Berhardot és adjuk oda neki a szerszámokat, a zseblámpát, a festékdótot, a pepsit és a vizesüveget. Menjünk együtt a tornácra, ahonnan Berharddal küldjük le Sydet a pincébe, vele pedig indulunk fel, a rádiós szobába. Itt barkácsoljuk az adó-vevőbe a csövet, amit még a régi rádióból zsákmányoltunk, majd hívjuk azt a számot, ami a poszteren olvasható. Miután megérkezett a rendőrség, váltsunk át Sydre, menjünk be vele a börtönbe, és tegyük zsebre a rendőrségi azonosítókártyát. A pincében nyissuk ki Syd segítségével a biztosítékok dobozát. Ezután Berharddal nyomuljunk be a "növényes" szobába és távolítsuk el a falról a festékfoltot. Nyissuk ki az ajtót, majd öntözzük meg a növényt vízzel majd a pepsit is locsoljuk rá. Ne sokat késelkedjünk

ezután, hanem húzzunk ki az ajtón bekapcsolva a zseblámpát. Syd ekkor kilövi a villanyt, és Berhardnak széleseben neki kell látnia a vezeték szerelésének a nála lévő szerszámmal. Ha megjelenik a tentacle, akkor Syd hidegvérrel mutassa fel a rendőri kártyát és kapcsolja be ismét az áramot. Dave álljon ekkor Edna ajtaja elé.

Ne hagyjuk Berhardot sokat lustálkodni, hanem reparáljuk meg vele a könyvtárban lévő telefont, miután Syd következik: menjünk vele el a Kraft-O-Mat utáni fürdőszobába és szereltesük meg vele a csapot. Amint végzett, engedje meg a vizet, majd tárcsázza a számot, ami a múmia mögött láthatóvá válik. Dave ezután sietve viharozzon át Edna szobáján, dugja be a megfelelő helyre a kis kulcsot, majd induljon el fölfelé. Kapcsolja fel a villanyt és nyissa ki a képet. Syddel várjunk ezalatt a tudományos laborszobában. Berhard nyomuljon le a ház elé és csöngessen be, mire Ed lecszog. Míg Ed lent időzik, Syddel rohanjunk be a szobájába, vegyük magunkhoz a hörcsögöt és a keycard-ot, nyissuk fel a malacperselyt és csenjük el az összes pénzérmét. Menjünk ezután a növényes szobába, másszuk meg a nagyra nőtt virágot, a fent megtalált kis nyílásba dugjunk egy pénzdarábot és nyomjuk meg a jobb gombot. Mindezt ismételjük meg még egyszer! Ha most átnézünk a sztetoszkópon, akkor láthatóvá válik a széf száma, és Dave ki tudja venni a trezorból a borítékot. Várjunk vele, míg Berhard ismét telefonál neki, addig is nyitassuk ki neki az ajtót Syddel. A telefonhíváskor Dave-vel hagyjuk el Edna szobáját és kérjük el Berhardtól a kancsót, majd töltsük fel a konyhában. Ezután tegyük a teli kancsót és a levelet a mikrohullámú sütőbe, és rövid "főzés" után vegyük ki megérdemelt jutalmunkat a borítékból: egy érme. Ennek a meteor-mérő-automatánál vesszük majd hasznát, amibe betéve három számsort (high-score) olvashatunk. Ezek közül az egyik a nagy labor ajtajának a kódja. A kis kulccsal lehet az automatát kinyitni. Keressük meg Dave-vel Sydet és Berhardot és gyűjtsük be tőlük a kulcsai-

Várjunk addig, amíg a váza el nem törik, kapcsoljuk ki mindkét berendezést és a kazettát ismét vegyük magunkhoz. A nappaliban a szekrényben, amin a rádió áll, található egy magnó, ami-



MANNIC MANSION®



kat és a card-key-t. Ezután irány a pince, pontosabban a börtön, ahol a csillogó kulccsal nyissuk ki mindkét lakatot. Adjuk be a kódszót és nyomuljunk be a laborba, majd a szobán áthaladva a következő helyiségben egy pénzért cserébe nyakaljunk be egy üveg pepsit.

A szekrénykében egy sugárbiztos ruhát találunk, amibe bújunk is bele. A key-card-ot használva a következő szobába jutunk, ahol a legendás meteor is található. Oldozzuk le és vágjuk zsebre. Már csak két szűk percünk van, úgyhogy nyomás! Tépjünk ki a következő ajtón, dobjuk a meteort a csomagtartóba, indítsuk be a motort a sárga kulccsal és... és itt a vége, fuss el véle.

Attól függően, hogy melyik karaktert választjuk, a megoldás néhány pontban különbözik a fentiekől. Az eltérések nevekre

bontva a következők:

Michael:

A csöngetéskor vegyük magunkhoz a csomagot, bontsuk ki és adjuk Ednek, ha kikukucsál. A ház előtt találunk egy előhívatlan filmet. Ha a tárolóhelyiségben található előhívó edényt megpróbáljuk hasznosítani, akkor az sajnos darabokra törik, de semmi pánik: előhívó folyadékot a pincében lévő főcsap mellett is találunk. A fürdőszobai szivacs segítségével felitathatjuk a lötytyöt, majd a fotólaborban a piros lámpát bekapcsolva, ha használjuk az ott található tablettát a szivacson, majd a tablettát a filmen, kész fotókat kapunk eredményül. Ha ezeket odaadjuk Ednek, akkor máris a mi oldalunkra áll.

Bernhard:

Építsük be a csövet a rádióba, majd ha a belső laborajtó nyitva áll, hívjuk rádión a rendőrséget. 5 perc múlva húzzunk le a zárkába, vegyük fel a rendőrségi azonosító kártyát, amit ezek után a laborban fel tudunk majd mutatni a tentacle-nak.

Wendy:

Gyűjtsük fel a lámpát Dr. Fred dolgozószobájában, csenjünk el a kéziratot a fiókból majd a növényes szobában az írógéppel készítsünk egy másolatot. A zenesobában nézzük meg a TV adást, majd címezzünk meg a borítékot az írógéppel és forrósítsuk meg vízzel. Tegyük bele a kéziratot, tegyünk rá bélyeget és dobjuk a ház előtti postaládába, nem feledve a jelzőkét magasra állítani. Kábé 15 perc múlva csöngetnek, ekkor vegyük ki a szerződést a ládából és adjuk oda a lila tentacle-nak a laborban.

Általános tippek:

Mikor elzárjuk a főcsapot, senki nem tartózkodhat a vízben. A zöld tentacle-nak nem szabad semmilyen idegen szerződést, vagy iratot mutatni. Semminemű zenét sem hallhat meg. A mikróba mindent beletehetünk, csak radioaktív vizet nem. Az uszodában a piros gombot semmi esetre se nyomjuk meg. A víz és az áram maximum 2 percre lehet kikapcsolva.

Zolee

A320

A.I.R.B.U.S

Hogyan lehetsz a valóságban A320-as pilóta?

Először is meg kell felelned a felvételi alapkövetelményeinek:

- Érettségi bizonyítvány
- 167-193 cm közötti testmagasság
- Jó egészségi állapot
- 100%-os látás
- Kifogástalan színlátás
- Tökéletes hallás
- Zajtűrés
- 19 és 27 év közötti korhatár
- Katonai vagy fegyver nélküli szolgálat letöltése
- Repülőorvosi alkalmasság

Ha a különböző alkalmassági tesztek is jól telted ki, és a keretbe is beférsz, részt vehetsz egy kétéves alapkiképzésen (a németországi Bremen-ben és az arizonai (USA) Phoenix-ben. Bremenben a három és fél hónapos elméleti képzés után le kell tenned a magánpilóta (Private Pilot Licence -PPL-) szakszolgálati engedélyhez és az általános rádiós (-AFZ-) működési engedélyhez szükséges elméleti vizsgát. Ezek birtokában utazhatsz az USA-ba.

A következő öt hónapban 105 óras repüléssel készülsz a -PPL- gyakorlati vizsgádra. Ha ezen sikeresen túl vagy, még 5 órát kóstolgotod a műrepülés szépségeit, majd kivetheted a megérdemelt 3 hét pihenődet.

Bremenben ismét egy 4 hónapos (290 óras) tanfolyamon veszel részt, ahol a kereskedelmi pilóták (Commercial Pilot Licence -CPL-), valamint a műszeres repülés (Instrument Flight Rating -IFR-) elvét tanulod. Ezt követően Phoenixben 65 órát repülsz egy ikerhajtóműves B58-on, és az elmúlt két és fél hónap alatt további lépéseket teszel a -CPL- és -IFR- szakso megszerzéséhez.

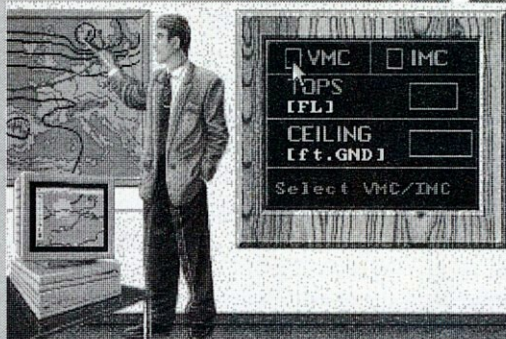
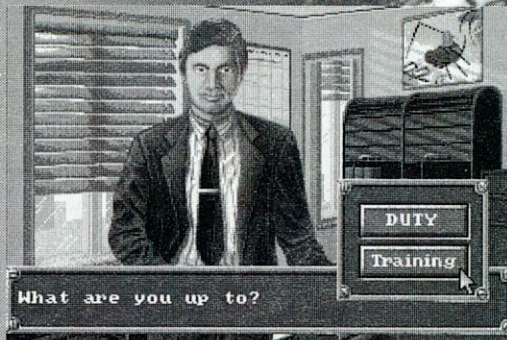
Az utolsó és leghosszabb fázisát alapkiképzésednek ismét Bremenben töltöd nyolc és fél hónapig, 40 órát repülsz egy Piper Cheyenne szimulátoron, majd 20 órában egy valódi Piper Cheyenne 3-on fel- és leszállásokat végzel valamennyi német, valamint különböző európai polgári repülőtereken. Ekkorra már mintegy 530 órai elméleti képzés áll a háta mögött.

Az utolsó gyakorlati vizsgád után az Állami Légügyi Hivataltól megkapod a -CPL- kereskedelmi pilóta szakszolgálati engedélyt, és az IFR műszeres repülésre szóló jogosítást.

A sikeres vizsgát további gyakorlatok követik Frankfurtban, amíg első tisztté (Co-Pilot) nem válsz. Végre karnyújtásnyira kerülsz korunk egyik technikai csodájához, az Airbus A320-ashoz. Ismét iskolapadba ülsz és hat héten át keményen magolod a gép sajátosságait tárgyaló anyagot. Ne számíts könnyed kerti mulatságra! Ez a gép sokkal precízebb vezetést igényel, mint előd típusai. Az igen bonyolult kormányberendezéssel ellátott gépből eddig három példány zuhant le "pilóta-hiba" következtében. (Mintán egy A320-as lezuhant egy Mulhouse (Franciaország) melletti légibemutatón, a tapasztalt kapitányt nyilvánosan eltölték, és azonnal fel is függesztették az állásából anélkül, hogy megvárták volna a vizsgálat eredményeit. Mellesleg a kapitány a számítógéppel vezérelt kormányberendezéssel kapcsolatban többször is élt panasszal, de előtte már mások is kifogásolták annak állapotát.)

A földi kiképzést, egyhetes repülés követi Airbus-on. 10 óra rep. tréning, és az azt követő tesztvizsga után típusvizsgát teszel.

Másodtisztként menetrendszerű járatokon egy "oktató" kapitány felügyelete mellett gyarapítod rep. tudásod. 130 reptül óra letelével egy vizsgarepülést követően elnyerheted az első tiszti címet, mely a jövőben jogosultá tesz a pilótafülke jobb oldali helyének elfoglalására. Miközben első tisztként kereszül-kasul repülsz Európá, a Közel-Kelet és Észak-Afrika egét, 5000 reptül óra után (kb. 12-14 évi) válhatsz kapitánnyá, s ülhetsz át a bal oldalra. Szerencsére nekünk, (számítógépen repülőknék) nem kell éveket várnunk, amíg elfoglalhatjuk helyünket a baloldali székben. Igaz, mi nem kockáztatunk semmit. Nem törjük össze a csillagzati összeget érő technikát, nem veszélyeztetjük a magunk, és mások testi épségét, nem rakunk máglyát a csomagtérben felhalmozott értékekből. Legfeljebb bosszankodunk saját bénaságunkon, esetleg rádöbbenünk, a valóságban miért is indokolt az a sokéves tanulás. Az A320-as programban kb. negyedórás ismerkedés után bárki a levegőbe tud emelkedni, de onnantól megáll a tudomány, a szükséges háttérinformációk nélkül képtelenség értelmes dolgokat produkálni.





A "játék" lényege, gépünket elvezetni (A)-ból (B)-be úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, repülőterkép(ek), és rádió navigációs eszközök felhasználásával. Eppen ezért található a program mellékletében két darab kétoldalas (fél-fél lepedőnyi Hight Altitude Enroute Charts) térkép, egy 228 oldalas (Pilot Manual) kézikönyv a program kezeléséről, és egy 244 oldalas ún. ILS Approach Charts, melynek minden oldalán egy-egy nyugat-európai repülőter közvetlen környezetét ábrázoló térkép, és valami irdatlan mennyiségű navigációs információ található. Képtelenség tehát a programról - a fenti okmányokat kiváltó - átfogó leírást készíteni. A szándékom egy repülési terv elkészítési menetének, majd végrehajtásának a bemutatása. Ebből aztán (remélhetőleg!) mindenki el tudja dönteni, hogy "Nekem ez magas, felejtük el", vagy "Ez az amire évek óta vágytam, már ragadom is a tollat, hogy írjak a Mikulásnak!".

Első utunk (több okból is) vezessen először Hamburgból Hannoverbe. (Az okok: az ILS A.C.-ben egymás mellett található, nem kell sokat keresgélni, lapozni; Hannover majdnem egyvonalban helyezkedik el délre Hamburg alatt, nem túl bonyolult a megtalálása; viszonylag közel vannak egymáshoz, nem fogunk megöszülni az út alatt.) Lapozzuk fel a Pilot Manual könyv hátulján található AIRPORTS fejezetet, majd jegyezzük fel a Hamburg után található adatokat. Prefix:EDDH; N53.37.9; O09.59.4. Lapozzunk egyet, s tegyük ugyanezt a Hannover utáni adatokkal. Prefix:EDVV; N52.27.7; O09.41.1. Ha kész, indíthatjuk a programot TRAINING módban.

A Flight Plan repülési táblán válasszunk látva repülési feltételeket (VFR), aztán a FROM felirat utáni mezőbe írjuk be a hamburgi repülőter kódját: EDDH. A TO mezőbe Hannover kódja kerüljön: EDVV. Az indulási időpontnak (ETD) válasszuk mondjuk a reggel 08:00 órát. Utasokat (PAX) és csomagokat (FREIGHT) első utunkra talán ne vigyünk magunkkal, tehát a beírás:00. Az üzemanyag mennyisége legyen 35x100 kg. OK-ra clickelés után kerülünk a gép fedélzetére. A műszerfal bemutatásával nem bajlódom, az eredeti leírás megteszi - enélkül egyébként is használhatatlan a program -, a nehézségeket meg egyébként sem a műszerek funkciójának megfejtése okozza.

Felszállás előtti teendők: A navigációs műszerünket (m.fal bal alsó sarka) hozzuk programozható állapotba: click right mouse button. (A beviteli sorban megjelenik a piros kurzor.) Az egérrel az okker színű jelzést vezessük az (N1) feliratú gombra, majd nyomjunk bal egérszemet. Az okker szín kékre vált. Írjuk be a Hamburg VOR DME frekvenciáját az ILS APPR. Charts-ból: 11310, majd ENTER (vagy bökés a műszer (E) gombjára).

Az előzőkben leírtakhoz hasonlóan nyomjuk meg az (N2) gombot, majd írjuk be az "ELBE" adó VOR DME frekvenciáját: 11510, és ENTER. A numerikus billentyűzeten a 4-es és a 6-os billentyűvel indítsuk a bal, majd a jobboldali hajtóművet. Az alapjáratú fordulatszám elérésekor (17%) a műszerfal jobb oldalán található digitális kijelzés zöld színűre vált. A nyolcas billentyűvel növeljük a hajtómű teljesítményét 30%-ig, az F3-mal pedig állítsuk a féklapokat 2-es pozícióba. (Egy kicsit meglepő, hogy az egyébként talán túlságosan is bonyolult program, a féklap állításával meglehetősen nagyvonalúan bánik. Ha nem állítunk rajta semmit, akkor is képes gépünk a felszállásra, holott a valóságban - "még" a MALÉV TU-154-es szimulátorában is! - egy kellemetlen hang figyelmezteti a pilótát katasztrófához vezethető mulasztására.) Gördülünk fel a kifutópályára úgy, hogy a pörgettyős iránytű 51 fokos irányt mutasson. Fékezzük le a gép mozgását a SPACE billentyű folyamatos nyomva tartásával, majd a (Tab) billentyűvel kapcsoljuk be George-ot (az angol-amerikai repülőszlengben így hívják a robotpilótát.) A hajtómű teljesítményét növeljük 100%-ra. A felszállási sebesség (137 knots) elérése után húzzuk hátra a joy/mouse-t. Húzzuk be a futóművet (F9) és kapcsoljuk be az Electronic Flight Control System-et (E). Vegyük vissza a hajtómű teljesítményt 92-94%-ra. Amikor a sebességünk elérte a 180-as értéket, a numerikus billentyűzeten az 5-ös billentyűvel kapcsoljuk be a HOLD SPEED rendszert. Az emelkedési szögünk 10-12 fokos legyen, és tartsuk az 51 fokos irányt mindaddig, amíg a NAV1-es irányadó mellett balról el nem repülünk. (Ezt a NAV1-es -ILS- műszeren jobbról-balra átúszó sárga csík mozgásából, vagy a DME felirat alatti szám csökkenő értékének növekvőre váltásából vehetjük észre.) Ekkor a (J) billentyűvel a "SEL" felirat alatti számot pörgessük fel 158-ra, a gép jobbra bedöntve fordulóba kezd. Miután kijött a fordulóból, egy újabb 90 fokos fordulóba visszük a gépet, SEL:248 fokon. Ha túlpörgetnénk 248-on, a (/) billentyűvel tudunk visszafelé lépni. 12000 láb magasság elérése után az emelkedést hagyjuk abba. A NAV2 "ELBE" irányadó elhagyása után forduljunk (/) SEL:189 fokos irányra. A már ismert módszerrel hangoljuk át navigációs műszerünket NAV1:10830 frekvenciára. Amikor az "ELBE" irányadótól 40 tengeri mérföldre távolodtunk, a NAV2 DME display változása (jelzése) után ereszkedünk 3000 láb magasságra.

Az ILS A.C.-ről leolvasható, hogy éppen ennyi Hannover előlirt megközelítési magassága. Az "ELBE"-től 60 mérföldre rövidesen elkezdjük utolsó manőverünket Hannover O9L jelű pályája felé, mihelyt a NAV1 -ILS- display-en megjelenik a 92 fokos leszálló irány. Forduló balra, (/) SEL:92. Vigyázat! Az első repülőter, ami a szemünk elé kerül, még nem a mi célrepülőterünk. Az egy katonai repülőter, - miközben a futóművet kiengedjük (F10) -, repülünk át felette. A kifutópálya most már remekül megfigyelhető, a szükséges korrekciókat - az ILS műszerre támaszkodva - végezzük el. A leszállás szokásos kímáin túljutva, ha valaki tüzijátékot és pezsgődurogást vár, az most családini fog. Semmi ünneplés, még a fogadó épület elé való begurulást is megspórolták a program készítői. Helyette egy zord táblán olvashatjuk "hűtöttünk" szigorú értékelését, aztán uccu neki, mehetünk tovább...

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	82%	78%	
HANG/ZENE			
JÁTSZMÓDOK	80%	75%	
ÖSSZTARTÁS	82%	79%	

EPILÓGUS:

A computeres navigációs rendszer, a "számokkal való repülés" teljesen kiöli az izgalmat a szakmából. Az emberek csak be kell pötyögnie, hol van és hová akar menni, aztán a csodadobozok mindent elvégeznek helyette. A modern műszerekbe vetett vakhit azonban nem egyszer vitte aknamezőre áldozatát. A pilótának figyelnie kell a műszerrendszereket, és minden pillanatban tudnia kell, merre jár, mert ha önleégültségében valami rosszul sül el, már nincs idő visszatérnie a kályhához.

SzJVC

NÉGY OLDAL A NINTENDÓÉ ÉS NEM HISZEM, HOGY EZÉRT A 4 OLDALÉRT A NINTENDÓSOK MEGVESZIK A LAPOT... PENCZER GYULA, KESZTHELY." Válaszom pontokba szedve a következő: 1. A tisztánlátás végett el kell mondanom, hogy az újságban kétféle beszámoló létezik játékokról. Az egyiket LEÍRASNAK, a másikat ISMERTETŐNEK nevezük. Az elsőben komplett végigjátszást, vagy az ahhoz feltétlenül szükséges segítségeket olvashatjátok. Ilyenek például

közelmúltban, és egyben kedvet csinálunk hozzájuk. Semmi más, csak figyelemfelkeltés. Ha jó az anyag, akkor a későbbiekben visszaférünk rá, és apró trükköket, fogásokat adunk hozzá a Hókusz Pokeszban. Ennyi az egész.

2. A Nintendo, Sega és GameBoy témakörével kapcsolatban: igen is marha nagy az érdeklődés iránta, és nem csak a "rötsild" gyerekek

körében, hanem azok is élvezik, akik csak ábrándoznak ezekről a gépcsodákról. Ők a frankószövegeket, a szép képeket, a merész desing-t értékelik ezekben az oldalakban. Nem titok, eleinte mi is egy kicsit kuriozumnak, szí-

nesítésnek szántuk a dolgot, de olyan jól sült el, hogy meghagytuk, sőt!

KÖZKIVÁNATRA AZ ÚJSÁGI RÓI GÁRDA

Befejezésül egy nyúl-farknyi beszámoló következik az 576 KByte stábjáról, ugyanis megszámolhatóan levelet kaptunk, melyben azt kérdezték, hogy "mikor lesz ismét stábfotó", vagy "milyen zenét szeret T.J.", avagy "igaz-e, hogy Martin továbbszolgáltó lett és nem is akar leszerelni". Ezért elhatároztam, hogy a legfontosabb fejleményeket az egyes szerzőkkel kapcsolatban lescikkelem vázlatoszerűen.

Lássuk először mindenki kedvencét, Martint: remélem nem árulok el titkot, ha elmondom, hogy azt a haláli södért, amit a sokak által vitatott/imádott (a megfelelő aláhúzendő) Sega és Nintendo rovatban olvashattok, Martin nyomja, bár ezt az őt ismerők már

valószínűleg gyanították. Átnyergelt a játékgépekre, hiszen mindig is az arkádok világa állt legközelebb a szívéhez. Már olyan öreg katona, hogy az egész kopasz bagázs vigyázottságban fogadja, mikor hajnali négykor betámolyog hőt álmosan a laktanyába. A továbbszolgálás említésére egy olyan ízes körmondatot fogalmazott meg, hogy még a szemhéjam is belevörösödött. Egyszóval ismét a régi.

Második a sorban Gazsi, azaz Koronczi Gáspár. Ő végképp kibérelte magának az újság utolsó három oldalát, ahol mindig egy bővebb lére eresztett leírással örvendeztetni rajongóit. Általában egy éjszaka alatt nyomja végig a legbonyolultabb Sierra anyagokat is, aminek csak az anyukája nem örül, mert ezzel szemben se a matekot, se a törít nem nyomja olyan szorgalmasan.

Harmadikként az egyik legnagyobb spíler, Mr T.J. következik. Totális AD&D fanatikus lett, mindig valamilyen éjdi endi-partit emleget, ahová neki azonnal el kell sietnie, mert egyébként kimarad egy körből, és akkor 20 ponttal esik az MP-je, vagy mi a fene. Ezen kívül imádja a focit, kedvence a magyar válogatott, főleg amikor az izlandiak ellen szívnak.

Itt van még Vári Zoltán barátunk, aki egyike a legaktívabb újságíróknak. Még olyan elvetemült dologra is rá lehet venni, hogy hétvégén jöjjön be a szerkesztőségbe képet konvertálni Amigáról PC-re. A leírásai gyakran nagy port vernek fel (lásd Body Blows, Desert Strike), de ő legalább nem titkolja el véleményét, ha valamiről úgy gondolja, hogy trágya.

Következik a sorban Herr Temesvári Tibor, aki apai örökök elé néz. Hamarosan hármaskrelé születnek (de ezt hivatalos forrásokból nem erősítették meg), vagy ha nem is egy hármas, de egy mono Tibi vagy Timi már biztos. Lehet, hogy utána inkább bőfizetéssel fog foglalkozni, mint játékleírásokkal.

Végül maradt a legszerényebb egyén a lapnál, aki a lap tulajdonos Balogh Zsolt mellett az egész újságot a vállán hordja, aki éjt nappallá téve iparkodik, hogy időben eljusson az olvasókhöz az újság, akisasszemmel örködik azon, hogy nehogy valami irodában kerüljön a gépezetbe, aki állandóan új ötleteken tör a fejét, hogy még többen megszeressék ezt a lapot, és aki itt ül a kies irodában egy láda Coke és két kiló földimogyoró mellett és ezt az átkozott duplaoldalas Csevegőt próbálja valamilyen frappáns befejezéssel asztalra vágni, egyszóval én, Zolee. (Ugye mondtam, hogy én vagyok a legszerényebb...)

a Legends of Valour, vagy a Freddy Pharkas típusú oldalak. A második fajta, mint a neve is mutatja csak ismereti a program legfontosabb ismérveit (stílusa, miről szól a game, érdemes-e megszeretni, stb). Ezek körébe tartozott például a Desert Strike, vagy ilyen a Beavers, a Lost Vikings, a Goal és miniatűr formában az Érkezési Oldal. Az a célunk ezekkel az ismertetőkkkel, hogy röviden bemutassuk mindenkinek, hogy milyen új donságok jelentek meg a

PREMIER MANAGER

Úgy látszik ez a hónap a szakvezetőké. Persze, hiszen nyár van, vége a bajnokságnak, s kedvenc csapatunknak legfeljebb a képernyő előtt szurkolhatunk. Most például az angol bajnokság területi csoportjában találjuk magunkat, s csak vágyakozva tekintgetünk a Premier League felé. Na de ábrándozás helyett kezdjünk munkához, mert a csapat elég cudar állapotban van.

A játékban megtalálunk szinte minden, a hasonló programokból megismert tevékenységet. Ahogy azt már megszoktuk, nekünk kell

irányítanunk a pálya korszerűsítését és bővítését, szerveznünk a hírdetéseket, vásárolnunk és eladnunk a játékosokat, összeállítanunk a kezdőcsapatot és a taktikát és persze rendben kell tartanunk a költségvetést.

Eltér viszont a többi játéktól a csapat összeállítása. Itt a játékos neve után sorakozó számok, az emberke védő, szerelő, passzoló és lövő képességeit mutatják. Tehát nincsenek rögzített posztok, s az edzésen bárki átképezhető valamilyen más feladatra (az edzésen is azt kell beállítanunk, hogy az előző négy feladattól melyiket gyakorolják az egyes játékosok). A lista első tizenegy embere lesz a kezdőcsapat, a következő két játékos pedig a cseré. Azt, hogy közülük ki védekezik és ki támad, a csapat felállításával szabhatjuk meg.

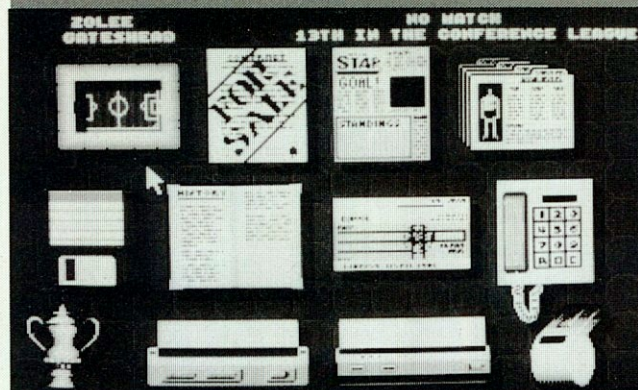
A másik érdekesség a telefon. Telefonon érhetjük el ugyanis a csapat orvosát, az edzőket (lehet külön kapus-,

sőt csatáredzőnk is), a játékosügynököt, az igazgatót (itt mondhatunk fel a klubnak), s végül itt vehetjük fel, illetve rúghatjuk ki az edzőket és az orvost.

Meccs közben a labda helyzetét egy keskeny csíkban ugráló pötty mutatja, mellette pedig az események teljesen összefüggéstelen kockái váltják egymást. A lejátszás sebességét a + és - billentyűkkel változtathatjuk, cserélni pedig az S-sel tudunk.

A játék elég egyszerű, így főleg azoknak ajánlom, akik kezdők a műfajban. Az viszont már nagyobb probléma, hogy a grafika és a hangok is ehhez a szinthez mértek, így a játék nem haladja meg a jobb C-64-es programok niveljét. Ezt csak tetézi néhány hiányosság: az egyik, hogy meccsek lejátszását bár fel lehet gyorsítani, de kikapcsolni nem sikerült, így egy bajnokság végigjátszása hihetetlenül nagy türelmet igényel. A másik, hogy úgy tűnik, a csapatok nem rúghatnak három gólnál többet (talán azért, mert csak három góllövőnek van hely az eredményjelző táblán).

Temesvári Tibor



PC-BASKET

Az elmúlt hónapban még a Főbika fantasztikus mozdulatait csodálhattuk, most pedig már a spanyol bajnokság rájátszásának küzdelmeit izgulhatjuk végig. Bár ez a játék nem olyan izgalmas, mint a Michael Jordan in Flight volt, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, hiszen a szerzőknek szokatlanul kis méretekbe sikerült fantasztikus grafikákat és téménytelen sok adatot becsúfolniuk.

A program fele tulajdonképpen nem is játék. Ebben ugyanis a nyolc spanyol élcscapat játékosainak képét, az emberek összes adatát, az eddig lejátszott mérkőzések statisztikáit és rengeteg érdekes listát nézhetjük végig. A kis rajzok olyan jól sikerültek, hogy az oldalak végigböngészésében még a spanyol nyelv ismeretének hiánya sem okozhat problémát (két fontos szó a Sequir - tovább és a Volver - vissza). Magához a játékhoz a menü harmadik pontjában jutunk el. Itt a bajnokság rájátszásos rendszerben folyik, azaz négy pár alakul, melyek egyenes kieséssel döntik el az elsőket. Nekünk természetesen először egy csapatot kell választanunk, majd kezdődhet is a küzdelem.

A mérkőzéseket háromféleképpen játszhatjuk le. Az első formában csak a kezdőcsapatot kell

kijelölnünk, s ezután máris megtudjuk a végeredményt. A másodikban ugyancsak a kezdőket adhatjuk meg, majd a fotelban hátradólva nézhetjük végig a meccset.

Beavatkozásra legtöbb lehetőségünk Interactivo módban van. Itt kezdéskor és időkérés, illetve csere közben a képen a kezdő ötös jelenik meg. Minden ember neve alatt egy piros csík jelzi annak erőnlétét. Az emberek között a nagy piros jobbra- és balra nyílal válogathatunk. A cseréhez e nyílak segítségével álljunk rá valamelyik fáradt emberünkre, majd a bal alsó sarokban jelöljük ki helyettesét (itt csak az ugyanolyan poszton szereplő játékosok közül válogathatunk). Végül nyomjuk meg a Cambio gombot. Ezen a képen még egy fontos dolgot állíthatunk be: a csapat taktikáját. Itt nyolc előre megadott formát használhatunk, s csak a megfelelő sorszámot kell kijelölnünk.

A mérkőzésen már sokkal kevesebb dolgunk van. Ekkor ugyanis csak a kép alján

megjelenő gombokat nyomogathatjuk. Ezek segítségével pedig csak időt kérni, cserélni, védekezni, illetve dobni tudunk, az embereket viszont nem mi irányítjuk.

Szóval a játék izgalmaiban senki nem fogja tövig rágni a körmét. A grafika viszont gyönyörű (bár a védekező játékosok elég furcsán botladoznak hátrafelé), a statisztikák pedig a kosárrajongók számára igazán érdekesek lehetnek.

Temesvári Tibor



SPACE HULK

Már régen született igazán megkapó akcióprogram PC-n, s most ezt az űrt igyekeznek pótolni a Space Hulk. Az Elektronik Arts-nak sikerült ezúttal valami nagyszabásút összehoznia: pattanásig feszült hangulat, rémisztő hanghatások, váratlan fordulatok egyvelegével találkozhatunk a Space Hulk-ban. A játék leginkább a Wolfensteinhez hasonlít egy kis Alien hangulattal fűszerezve. Egy labirintusrendszerben bolyongunk néhány fős csapatunkkal, s az ott garázdálkodó szörnyekre kell kimondani a halálós ítéletet.

A játék persze a kaland sokszor fordítva sül el. A játékot az emeli ki a többi hasonló jellegű anyag közül, hogy csapataink mozgását előre megtervezhetjük, beállíthatjuk ki merre menjen, s mit csináljon. A program kezelhetősége egyébként kimagaslóan jó, a grafika telitalálót, a hangok pedig egész egyszerűen tökéletesek.

A bejelentkező képernyőn háromféle küldetéstípusból választhatunk: A Mission Training-el gyakorolhatunk; ennek a menünek három alpontja van. A Start Basic Tutorial-lal egy 5 küldetésből álló gyakorlaton vehetünk részt. A Continue Basic Tutorial-lal a megkezdett gyakorlat következő küldetésére mehetünk, s végül az Advanced Tutorial-lal már élesben gyakorolhatunk. Ekkor már örvendhetünk a gyanús szörnyek társaságának.

A startképernyőn még két küldetéstípussal találkozhatunk: a Space Hulk-kal már komolyabb küldetéseket kell teljesítenünk, ami még három menüpontra oszlik: a Space Hulk Originals, a One Squad Missions és a Two Squad Missions. Az utóbbi kettő között az a különbség, hogy az utolsóban 2x5 embert kell irányítanunk, ami igen jó körültekintést és szervezőkészséget igényel. Miután kiválasztottuk valamelyiket a három típus közül, ki kell jelölni a nekünk jutó labirintus térképét a képernyőn, ahol kéverni fogunk.

Ahová nincs térkép rajzolva, s csak egy Unmapped feliratot találunk, az azt jelenti, hogy nem térképezték fel. A legutolsó küldetéstípus a Deathwing, ami aztán borotvaélesben megy. Ismeretlen terepen, egy idegen bolygó labirintusaiban kell bolyongani, felkészülve minden rosszra és szörnyűségre. Ekkor már a falon keresztül is kitörhetnek az ellenfelek.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus küldetést, belekerülünk a játék forgatagába. A képernyőn 5 ablakban figyelhetjük (egy nagyban és 4 kicsiben), hogy mit látnak embereink maguk előtt. A tagokat külön irányíthatjuk billentyűzetről, vagy egérrel. A jobb gombot megnyomva a négy kis ablak valamelyikén az felcserélődik a nagy ablakkal. A Freeze ikonnal lefagyaszthatjuk a játékot, s ezalatt tervezhetjük

meg az útvonalát, s a "!" ikonnal pedig az 5-ös csapatok között válthatunk (Ez csak akkor érvényes, ha 2x5 emberünk van). Az ablakok bal felső sarkában a fegyverfajta olvasható (Pg Sb az ágyú; Pg Fl a lángszóró), és a csapat száma. A kis csik azt mutatja, hogy mennyi ideig lehet lefagyasztva a játék, ugyanis ez idő alatt nem mozognak az ellenfeleink. A képernyő bal sarkában láthatjuk a térképet, s ha erre clickelünk a jobb gombbal egy tervezőmenübe kerülünk. Ilyenkor érdemes lefagyasztani a játékot, s elgondolkozni, hogy milyen stratégiát érdemes használni. A képernyő nagy részét a térkép nagyított mása foglalja el, rajta embereink beszámolója és az ellenfelek. Miután kiválasztottuk, hogy kinek jelöljük ki az útvonalát, jöhet a tervezés: a térképen valahová clickelve tudjuk beállítani, hogy hová menjen, a nyíl ikonokkal lehet olyan parancsot adni, hogy állóhelyzetben megforduljon valamilyen irányba, a lámpa ikonnal lehet tűzparancsot adni a tagnak (ne felejtjük megmutatni a térképen, hogy hová löjjön). Az utolsó ikon leginkább egy dobozhoz hasonlít, s ha kivan nyitva, az annyit jelent, hogy emberünk állandó készenlétben van, s tüzel, ha észlel valamit. Összesen öt mozdulatot programozhatunk be egy robotnak, az X-szel törölhetünk egy már beprogramozott akciót, a térkép ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy az illető mekkora területet tud belőni. A Go-ra clickelve elindulnak a program szerint a robotok.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.



meg az útvonalát, s a "!" ikonnal pedig az 5-ös csapatok között válthatunk (Ez csak akkor érvényes, ha 2x5 emberünk van). Az ablakok bal felső sarkában a fegyverfajta olvasható (Pg Sb az ágyú; Pg Fl a lángszóró), és a csapat száma. A kis csik azt mutatja, hogy mennyi ideig lehet lefagyasztva a játék, ugyanis ez idő alatt nem mozognak az ellenfeleink. A képernyő bal sarkában láthatjuk a térképet, s ha erre clickelünk a jobb gombbal egy tervezőmenübe kerülünk. Ilyenkor érdemes lefagyasztani a játékot, s elgondolkozni, hogy milyen stratégiát érdemes használni. A képernyő nagy részét a térkép nagyított mása foglalja el, rajta embereink beszámolója és az ellenfelek. Miután kiválasztottuk, hogy kinek jelöljük ki az útvonalát, jöhet a tervezés: a térképen valahová clickelve tudjuk beállítani, hogy hová menjen, a nyíl ikonokkal lehet olyan parancsot adni, hogy állóhelyzetben megforduljon valamilyen irányba, a lámpa ikonnal lehet tűzparancsot adni a tagnak (ne felejtjük megmutatni a térképen, hogy hová löjjön). Az utolsó ikon leginkább egy dobozhoz hasonlít, s ha kivan nyitva, az annyit jelent, hogy emberünk állandó készenlétben van, s tüzel, ha észlel valamit. Összesen öt mozdulatot programozhatunk be egy robotnak, az X-szel törölhetünk egy már beprogramozott akciót, a térkép ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy az illető mekkora területet tud belőni. A Go-ra clickelve elindulnak a program szerint a robotok.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

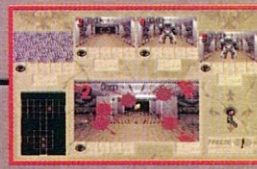
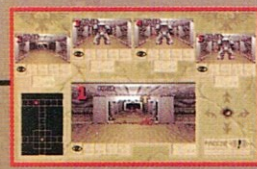
Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minnek is szaprítanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytálljon a komolyabb küldetéseknél is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

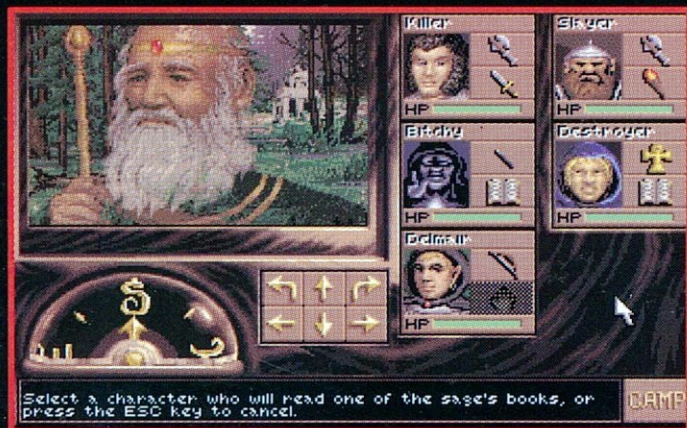


Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENE	85%		
JÁTSZHATÓSÁG	68%		
ÖSSZTARTÁS	75%		

Eye of the Beholder III

Assault on Myth Drannor



Bizonyára mindenki, aki végigjátszotta az EOB II-t, félreírta a kimentett állását, és türelmesen/türelmelenül várta a folytatást. Végre valahára, a harmadik epizód megérkezett - úmbár kissé gyengébb minőségben, mint azt elvártuk volna.

Csapatunknak ezúttal Myth Drannort, a Forgotten Realms ősi városát kell meglátogatnia, és az ott lakozó gonoszt kiűznie. Szinkronizálás itt már nincs, varázslóink és papjaink a legmagasabb szintű varázslatokat is használhatják. Az előző részből természetesen áthozhatjuk karaktereinket, de nem a PC-ke, mint várnánk, hanem az első négy kalandozót. Így, ha esetleg az első sorokban a második rész utolsó mentésekor egy-két gyenge NPC is áll, újra fel kell installálnunk az EOB II-t, betölteniünk az állást, és, miközben a város sárkány előtt ugrádozunk, előrállítani a négy legjobb karaktert és

kapcsoló megnyomásával juthatunk hozzá. A labirintusokban a fiókok visszatöltésével szüntethetjük meg az élőhullak szüntelen támadását. A kulcsok megszerzése a négy labirintus közül háromban jelenthet bármi problémát. Az egyikben le kell ugranunk a lyukon, így találjuk meg a kulcsot. A másikban öt korong-kapcsoló van a padlón. Ha nem akarjuk, hogy a folyosó végéről visszateleportoljunk, tegyünk egy-egy tárgyat (pl. nyilat) a második, harmadik és ötödik korongra. A negyedik labirintusban egy rakás kapcsolót kell megfelelő állásba kapcsolnunk ahhoz, hogy a kijárat megnyíljon. A kapcsolók egy részéhez csak akkor férhetünk hozzá, ha korábbi karaktert ős állásba állítunk. Ez nem jelenti azt, hogy ezen kapcsolóknak így is kell maradniuk a végleges megoldáshoz! Ha arccal észak felé állunk, a kapcsolók helyes állása: alsó sor: lent, fent, fent. Egytel északra: lent, fent. Egytel északra: fent, fent. Legészakibb kapcsolók: lent, lent. Ez utóbbi két rejtvény megoldása csupasz próbálkozás volt. Ha mind a négy labirintus kapcsolója lenti állásba kerül, megnyílik a továbbjárt a kezdeti szinten. Két újabb lépcső nyílt. A délin elindulva, egy varázspálcát három darabjára bontjuk meg. Az, hogy melyik darabot tartalmazó folyosó nyílik meg, attól függ, hogy észak felé éppen melyik lépcsőn jártunk (legalábbis azt hiszem). Így háromszor kell oda-vissza mennünk, míg mind a

ugrálva végtelen sokat termelhetünk belőlük) rengeteg XP-t gyűjthetünk.

Erdő:

A tisztás északkeleti csücskében levő úton elindulva bejutunk az erdőbe. Egy új típusú ütvestővel találkozhatunk: a fák között, minden falon 1-3 nyílás van, amelyek egy-egy ösvényt jelölnek. Az egérrel választhatunk. A tájékozódás itt nagyon egyszerű: a középső ösvényre clickelve egyenesen előre megyünk két mezőt, a szélsőre clickelve ferdén, az adott irányba, egy mezőt. Az EVERBURNING TORCH kézbevételevel és fegyverként való használatával néhol leégethetjük a fákat, így nyitva utat. Az ütvestő délkeleti csücskében összeakadunk egy apókéval, aki felajánlja, hogy megmutatja a kivezető utat. Az általa kínált könyvek mindegyike egy bizonyos kaszt számára azonnali szintlépést jelent. Először próbáljunk ki, hogy melyik könyv melyik kasztnak jó, azután válasszuk azt a könyvet, amellyel a legtöbb XP-t szerezzük.

Myth Drannor:

A romváros térképezése igen szórakoztató lehet, ha valakinek a birtokában van egy lepedőnyi kockás papír, egyébként azonban nem ajánlom. A romvárosban - a hevenyészve elszórt varázstárgyakon és a felaprításra kinálkozó szörnyeken kívül - három érdekes dolgot találhatunk. Az egyik a mágusok tornya, középen, északon találjuk a bejáratát. Középiját, egy kulccsal nyitható helyen van egy Lathander-szentély. Ezt a romváros egyik északnyugati romjában találhat kulcs nyitja. A gyémánt, majd egy WAND OF COLD (???) behelyezésével néhány varázstárgyhoz juthatunk. A harmadik helyszín Lathander temploma. Ezt kezdetben nem lehet megtalálni. Ha a mágusok tornyát végigjárjuk, akkor a lich ez elé fog teleportálni.

Mágusok tornya:

A mágusok tornyában feltétlenül végig bekapcsolt TRUE SEEING-gel máskáljunk! Rengeteg ugyanis az illúziófal. Az összes kapcsoló



átpakolni nekik az értelmes tárgyakat. Kicsit egyszerűbb lett volna, ha az EOB III-ban egy menüből választhatjuk ki, hogy melyik négy karaktert szeretnénk áthozni.

Teljes leírást egy ilyen stílusú játékról természetesen nem lehet leadni, térképeknek pedig sajnos nincs hely, de talán nyújthatok segítséget azokkal a részekkel kapcsolatban, ahol el lehet akadni.

TIPPEK

Starthely:

A starthely egy hatalmas erdei tisztás, amely egyben temető is. A fák között fejszecsapással (támadás a kézben levő AXE típusú fegyverrel) nyithatunk utat. A kijáratot az északkeleti csücsökben találjuk meg, de előtte esetleg meglátogathatjuk a mauzóleumot, amely egy kisebb fapostort közepén van, kb. 17 lépésre nyugatra és 15 lépésre délre a kijáratától.

Mauzóleum:

A mauzóleum bejárása a játék teljesítése szempontjából nem szükséges, kizárólag XP szerzési lehetőség. Kezdetben négy lépcsőn indulhatunk el, amelyek mindegyike más-más labirintusba vezet. Mind a négy labirintusban egy ún. holy key-t kell megtalálnunk, kinyitunk vele a kereszt alakú zárat, és mögötte átkapcsolunk egy kart alsó állásba. A karhoz sokszor a fal jobb alsó sarkában levő apró

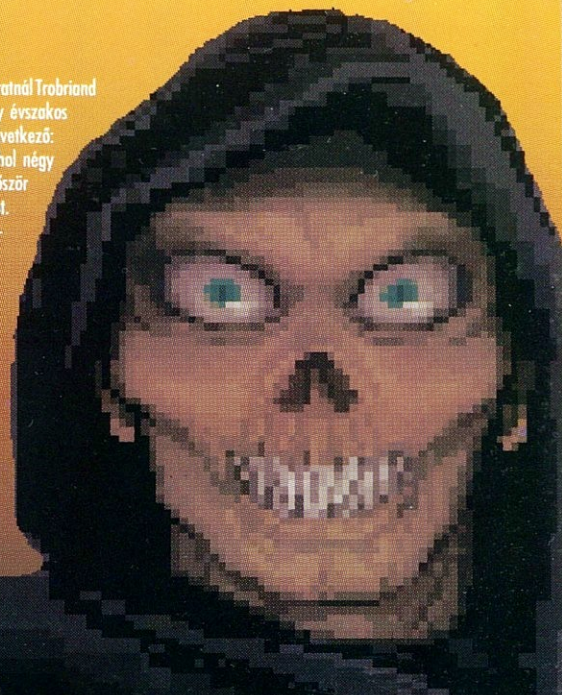
három darabot megszerzzük. Északra, a pálcá gömbjét találhatjuk meg egy pici-kapcsolós fal mögött. Egy nagy köoszlopba (meg fogad ismeri) berakva a négy darabot, majd ráclickelve a táblára, kapunk egy ROD OF RESTORATION-t.

Nem igazán hasznos tárgy, hiszen a számítógépes AD&D-ben, ha a karakterünkről szintet szívnak, a legegyszerűbb visszatölteni a kimentett állást. Ha a ragacsos trutyik mögött talált névtáblával meglátogatjuk az ide-oda mozgó vermek mögött lakó szellemet, egy NECKLACE OF FRIENDSHIP-et is kaphatunk. Ha ezt viseljük, nincs szükség az EVERBURNING TORCH-ra (ld. erdőnél). A mauzóleum egyetlen értelmes lehetősége az, hogy az undead beast-ek halomra gyilkolásával (néhány helyen ide-oda





megnyomkodása és a torony bejárása után (a Lure of the Beast feliratnál Trobriand gyűrűjét kell berakni) keressük meg azt a helyet, ahol a négy évszakai teleport van (valahol az alsóbb szinteken). A trükk itt a következő: bármelyik teleporton belépvé, egy olyan helyiségbe jutunk, ahol négy újabb, elemmentál-képekkel díszített teleport van. Lépünk át először mondjuk a nyár-teleporton, és aztán használjuk a nap-teleportot. Visszakerülünk az évszakai-teleportokhoz. Menjünk át a tél-teleporton, majd a hegyekkel díszített kép mellett. Végül jöhet az ős-tájfű, majd a tavasz-tenger párosítás. Ha valamit elrontotunk, akkor jön egy szellem. Ilyenkor elől kell az egészet kezdeni. A "véletlen rontások" sorozata így egyébként egy jó tippelési lehetőség - tetszőleges számú szellem leölése, tetszőleges XP! Ha jó volt a sorrend, csőrömpölő lovagokkal telj, új helyszíre jutunk. Azt hiszem, hogy itt a különböző kötelek meghúzására és a rácsokon való átfutásra nem fog senkinek sem nehézséget okozni. Az első akadály leküzdése a következő szintre: vegyünk varázslóknak egyszerűen a kezébe a piros és a kék követ. Vigyázat, a folyosó végén a kapcsoló nemcsak két állású! A padlórácsokon levő zárat a megfelelő színű kulcsokkal nyithatjuk ki, a közép-északon levő zárhoz az összes kulcs szükséges! A rácsokat úgy nyithatjuk fel, hogy a bejáratnál találunk kampóval rájuk clickelünk. Mielőtt azonban lemerülne a csatornába, nem árt egy WATER BREATHING varázslat. A víz alatt az első számú kellemtelenséget az odébsodró (de inkább teleportáló) mezők jelentik. Azt, hogy ezek közül melyik aktív, a különböző helyeken található karok váltják. Amikor egy helyen egy ilyen vízköpő belök minket egy zsákutamba, akkor a továbbjutást egy piciny kapcsoló fogja jelenteni. A kapun bejutáshoz a kálkucsat kell beraknunk a falmélyedésbe. Ahhoz, hogy az anti-magic utáni kapunál az örvény ne lődjön vissza, egészen a labirintus legelső kapcsolójáig kell visszamennünk, és állítsunk! Az utolsó kapun való bejutáshoz a visszalökő mező elé egy WALL OF FORCE-t kell varázsolnunk. Megjegyzés: a víz alatt is lehet varázslatokat visszatulni, ha a pihenés kezdetekor van rajtunk WATER BREATHING. Amikor kímázzunk a szárazra, és a korábról megmaradt kulcsainkat újra használjuk, földementálak hosszú



menetoszlopa között. Ez talán az egyetlen igazán kemény csata a játék folyamán. A mérleg bal serpenyőjébe és jobb serpenyőjébe is plusz négynyi és minusz négynyi PROTECTION RING-et rakjunk a falon található köbök. A lich, akit néhány csapással könnyedén kivégzünk, elteleportál minket Lathander temploma elé.

Lathander temploma:

Ez talán a játék legkönnyebb része. Könnyen térképezhető, és Lathander szobrai lépten-nyomon felgyógyítanak. Az induláskor a megfelelő oltárokat rakjunk egy kaját (ugye, van nálad?) és egy kardot. A megnyíló fal mögött akad víz és tömjén, ami a másik két helyre kell. A középső, kelet-nyugat irányú folyosóból nyíló négy lépcső közül három szent szimbólumok szerzésére szolgál. Az egyikben az összes fiókot kell becsuknunk, a másodikban mindkét tömjénezőt meggyújtunk, a harmadikban minden kapcsolóra rakunk kell egy tárgyat. Ezután ki kell cserélni a három oltáron a három fekete szimbólumot a szerzett szimbólumokra. Ha valaki ki akar próbálni egy nagyon erős gonosz varázslatot, akkor varázsolta a papját a gonosz szimbólummal. A hatás annál jobb lesz, minél régebben mentettünk. Felmászva a következő szintre, néhány shambling mounddal kell szembenéznünk. Vigyázat, a termetek összekötő mezők forgatnak! A déli terem középső oszlopának déli falán van a kapcsoló, ami a további utat megnyitja. A következő szintre felmászás előtt szedjük fel Dhauzimert, a kardot, amely minden élőholtat egy csapással megöl. Nagyon hasznos, ha még nem voltunk a mauzóleumban, visszamehetünk, és nagy mérszárást rendezhetünk vele. Az utolsó előtti szint már csak lazítás. Rézkulcsokkal kell ajtókat kinyitnunk, és az EMBER OF HOPE-okat a helyükre beraknunk. Ezenkívül, ha a négy sarleget berakjuk a helyére, részesei lehetünk egy HEROES FEASTnek is. Ha minden a helyén van, az oltáron megjelenik egy KEY OF FAITH, amelyet a teleportba kell dobunk. (A teleporthoz való bejutásnál van még egy kapcsolójáték. A megoldás a szokásos, dobjunk be a szobába egy tárgyat.) A teleportba lépve, megérkezünk az utolsó szintre. Az utolsó szinten látunk el egy DISPEL MAGIC-et az ajtók megnyitására. Néhány kris-

"Hahahaha! The Codex is now mine. I have this city and soon the entire world will join it!"



tálykulcsot kell összeszednünk. Az egyiket az északnyugati csücsökben található COIN

átváltásával szerezhettük meg, amikor berakjuk a szökőkút melletti falmélyedésbe. Az északi zárt ajtón úgy menünk be, hogy ittunk a Lathander egyik kelyhéből (piros csik a karakterek körül). Az itt talált Staff of Life-al szaladjunk le a másik zárt ajtóhoz, és érintsük hozzá a falon látható szellemképhez. A két kelyh által körülzárt helyen eltűnt egy fal. Az itt megjelent ajtóba rakjuk be a nap-pojszot, amit a falról szedtünk le. A teleporton átugorva, néhány szép kép után lekaszálhatjuk a sötét istenséget. Ez a szint sokkal érdekesebb lenne, ha a halállovagok használnák POWER WORD, KILL képességüket.

Összegzés a játékról:

Ahelyett, hogy a játékot fejlesztették volna a programozók, sok mindent kihagytak, ami még megvolt az előzőben, és hasznos segítséget

nyújtottak. Elfjeink és törpeink most már nem figyelmeztetnek az illúziófalakra, titkos kapcsolókra, mint korábban tették, emiatt állandóan a falakat kell bogarásznunk, és bekapsolt TRUE SEEING-gel mászkálnunk. Az NPC-k szinte a nullával egyenlő segítséget jelentenek, nem szívesítik a játékot megjegyzéseikkel. Egyetlen NPC-t se vegyünk be a csapatba, legfeljebb addig, amíg a tárgyait el nem vesszük, mert csak az XP-t szívják el. A tolvaj karakter végleg értelmetlen lett, egyetlen zárat sem tudunk zárnyitó készlettel kinyitni. A játék ezenkívül nagyon lassú lett, minden varázslat elmondásakor vagy új grafikai elem megjelenésekor másodpercek kell várakoznunk. Az objektum-orientált programozás nagyon szép és jó dolog, de azt hiszem nagy bűnyűség egy játékot "C++"-ban megírni. Jó néhány hibát is találhatunk, bár ezek csak apró bosszúságok: pihenéskor papjaink nem használják a legkézenfekvőbb megoldást, a HEAL-t; a WALL OF FORCE-ba beleyalogolhatunk; a falak néhol "átlátszóak". Egyetlen új motívum van a játékban, ami viszont nem rossz ötlet: az ALL ATTACK funkció. Ha egy karakter nevére clickelünk a bal gombbal, akkor jelenik meg. Az ALL ATTACK-ra clickelve, minden kiválasztott figuránk egyszerre támad a kezében levő fegyverrel.

Mindezek ellenére, nem hiszem, hogy bármely Beholder-rangú ellent tudna állni az újabb kihívásnak. A harcok ugyan nem jelentenek igazi erőpróbát, a legtöbb szörnyet - a föld elementáloktól kezdve, a Halállovagokon keresztül, egészen a Sötét Istenig - le fog darálni az elől álló két harcos egy-két ALL ATTACK clickéssel.

A játéknak továbbra is hátránya, hogy az AC-n és a mágikus védelmen kívül az ide-oda ugrálás lehetősége is gyakorlatilag lehetetlenné teszi, hogy ellenfeleink komoly kárt tegyenek bennünk. A programozók mindezt azzal próbálták ellensúlyozni, hogy sok szörnyen negyedelődik a sebész, ill. van olyan, amelynek csapása egyszerre több csapattagot is érhet. A játékot azzal tehetjük igazi kihívássá, ha egy vagy két karakterrel játszunk végig, 12-13-as tulajdonságokkal.

A fejtörőket inkább próbálgatással, mint gondolkodással lehet megoldani. A táblákra írt kriptikus szövegek annyira elvontak, hogy többnyire egy lépéssel sem visznek közelebb a megoldáshoz. A térképezés, mivel ez az egymillió plusz egyedik ilyen játék, nagyon monoton és unalmas. Bár munkás dolog lett volna, azért megcsinálhatták volna az EOB III-hoz is az automatikus térképezést, mint az sok más, mostanában megjelenő játékban már benne van.

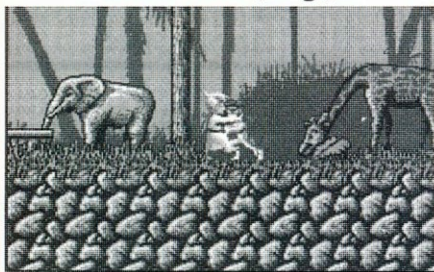
Mike Murphy



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88%	-	-
HANG/ZENE	65%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	78%	-	-
ÖSSZHATÁS	79%	-	-

h ó k U

SLEEPWALKER (Amlga)



A címképernyőnél gépeljük be: DINGADINGDANGMYDAN-GALONGLINGLONG, minek következtében - ha nem hibáztuk el - Lee és Ralph addigi piros orrának át kell változnia világos zöldé. Ezután a játék közben RETURN-nel pályát léptethetünk, a TAB hatására pedig Lee maximális mélyen fog aludni, 9 próbálkozás (életet) kapunk, és felgyullad a COMIC szó összes betűje.

LETHAL WEAPON (Amlga)

A játék közben használható billentyűk:

- Alt+Y+I - Sprite ütközés letiltása/engedélyezése.
- Alt+Y+K - Extra munió.
- Alt+Y+L - Extra élet.
- Alt+Y+M - Az összes sprite és platform kivonása.
- Alt+Y+N - A sprite-ok és a platformok visszaállítása.
- Alt+Y+Q - Szint továbbléptetés.

A mission code-ok:

- KUIFRF - 1. küldetés.
- BEIFCF - 2. küldetés.
- RSRKBA - 3. küldetés.
- LYLSUA - 4. küldetés.

B. C. KID (Amlga)

Lépünk be az OPTIONS menübe, s ott tegyük a következő joystick mozdulatokat: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA. Ezek után a játékot elindítva örök életünk lesz.



VIZ (Amlga)

A karakter szelektálásnál gépeljük be: WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS és egy ENTER. (Ekkor a képernyőkeret fehérre vált.) Ezután ugyanennél a képernyőnél az 1-5 billentyűkkel állíthatjuk be, hogy hanyadik szinten akarunk játszani.

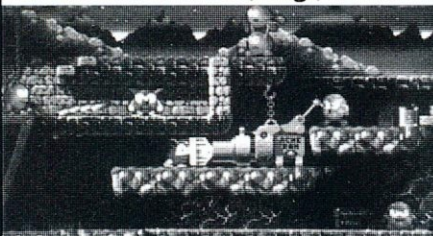
TOKI (Amlga)

Játék közben írjuk be: KILLER. A képernyő ekkor egyet villanni fog, innentől örök continue áll a rendelkezésünkre, valamint a funkcióbillentyűkkel pályát tudunk léptetni. Ha még egyszer beírjuk, hogy KILLER, a képernyő fejjel lefelé fordul (s így elég nehéz lesz játszani).

BODY BLOWS (Amlga)

Mindkét portra csatlakoztassunk egy joystickot, majd lépünk be az OPTIONS menübe. Húzzuk az egyes porton lévő joy-t balra, a másikat pedig jobbra, s tartsuk így őket kb 6 másodpercig. Egyszer csak hopp, elsőjétől a kép, és egy CHEAT menü jön elő.

CREATURES (Amlga)



Az örök élethez a következőket kell csinálnunk: állítsuk le a játékot a pause-zal, majd gépeljük be, hogy A FINE KETTLE OF FISH. Ezek után néhány billentyű is aktív lesz:

- C - A cheat mode kikapcsolása.
- F10 - Pályaléptetés.
- F1-Stage 1.1 F2-Stage 1.2 F3-Torture 1 F4-Stage 2.1 F5-Stage 2.2 F6-Torture 2 F7-Stage 3.1 F8-Stage 3.2 F9-Torture 3

PITFIGHTER (Amlga)

Játék közben írjuk be: LOBSTERS. A számokat használva a program a megfelelő pályára ugrik.

DESERT STRIKE (Amlga)



Íme egy speciális pályakód: **HARDCASE**. Hatására végtelen mennyiségű muniót kapunk, viszont a páncélzatunk sajnos elég gyenge lesz.

Most pedig következnek néhány top secret adat, a speciális felszerelések helyei:

1. küldetés

Gyors csőrő: a térkép közepétől kicsit keletre, a négyes barakkcsoport egyikében található.

Extra élet: a térkép távoli, keleti oldalán lehetjük, ott ahol az út egy teret vesz körül. A téren a legnagyobb házat látjuk ki.

2. küldetés

Gyors csőrő: az északi börtön csoport délnyugati részén található. A fehér "L" alakú épületet keressük.

Extra élet: a jobb felső sarokban találhatunk egy lezuhant F15-öst. Robbantsuk fel, s máris megvan amit kerestünk. Mellesleg itt találhatjuk meg Tug Gurney-t, az eltűnt második pilótát is.

3. küldetés

Gyors csőrő: ezúttal egy zöld tetejű boltíves épületet kell keresnünk annak a városrésznek a keleti felén, ahol az ENSZ megfigyelőket kell felvennünk.

Extra élet: a rakétakilövő silóknál, az egyik hamokbucka alatt található.

4. küldetés

Gyors csőrő: az olajmezőkön, északra keressük.

Extra élet: két extra élet is található a déli városban. Az egyik az északi szektorban, egy boltíves házban, körülötte fűvel, a másik pedig a délnyugati szektorban a hosszú, derékszögű házban. Egy harmadikat az előnk városában, a palotától északra egy szürke épületben találhatunk.

LIONHEART (Amlga)

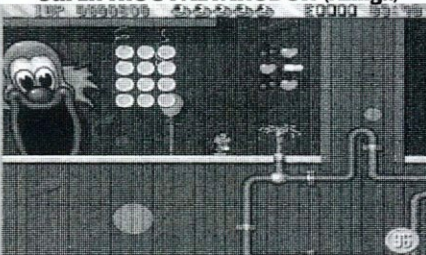
A fantasztikus játékhoz hadd adjunk néhány még fantasztikusabb tippet. Indítsuk el a programot a szokásos módon, majd amikor bejön maga a tényleges játék, húzzuk a joystickot a bal-alsó átlóba. Továbbra is elhúзва tartva a botkormányt nyomjuk meg a P billentyűt, mire egy PAUSE felirat jelenik meg. Engedjük el a botkormányt, nyomjuk le a CTRL-t és annak ellengedése nélkül a HELP-et! A játéktér egy kis

rázódása figyelmeztet, hogy megtaláltuk a rejtett trainer opciót a programban. A továbbiakban

Sörök éle-tünk van, ha be-szorulunk valahova, a D billentyűvel lehet egy életet feladni. A gép funkció, -/F1-F10/, valamint az alattuk található számbillentyűvel

tudunk tetszőleges szintre ugrani. Akár a meggyerésre is, ami ezúttal nem csak egy szokásos "Gratulálunk!" felirat, ezért érdemes megnézni. Végül egy különlegesség: a programnak két (!) meggyerése is van! Az elsőt akkor kapjuk, ha csak simán végigmegyünk a pályákon, a másodikat akkor, ha megtaláljuk az amulettet, amivel kedvesünket fel tudjuk éleszteni. Az amulett a vulkán szinten van elrejtve és egy trükkös módon juthatunk hozzá: a nagyobb látványokat ugyanis nemcsak átugrani tudjuk a kötiömbök segítségével, hanem egy kis trükköt ismerve közlekedni is tudunk hozzájuk. Álljunk mindig a kőnek az átellenes szélére, mint amerre menni akarunk, ugorjunk fel, és a kardunkkal magunk alá mutatva essünk vissza. Amint "követ" érünk rögtön ugorjunk fel ismét ezúttal átlós irányba, mivel a kő elmozdul alattunk. Néhány órai kitarító gyakorlással lazán átjutunk a legrefináltabb helyek alatt is. Az egyik tő egy barlangba jutott minket, itt bátran menjünk be az ajtón, egy titkos szintre jutunk, aminek a végén ott az amulett. Végül még egy tipp: sokan ott akadnak meg a játékban, hogy nem tudjuk a hintákat belengetni. Egyszerűen ugorjunk rá, álljunk közel valamelyik széléhez és amikor a hinta középre lendül, guggoljunk le, majd amikor átlandul a haltponton álljunk fel. Gyakorlással könnyen átérezhetjük a megfelelő ritmust s így már túljutunk az eddig megoldhatatlannak látszó akadályokon is.

SUPER FROG PÁLYAKÓDOK (Amlga)



A Super Frog ugyan jól játszható, ám miután a kódokat csak szerencsésjáték útján kaphatjuk meg, ritkán van részünk abban a szerencsében, hogy nem előlról kell kezdenünk minden egyes pályát. Ehhez adunk egy kis segítséget:

234644, 447464, 747822, 392822, 46364, 984448, 477444, 343522, 882311, 992334, 091332, 467464, 818234, 182394, 298383, 452234, 984841, 383772, 093152, 387211, 981122, 017632, 398112, 37122

Laura Bow - gyilkosok (PC) VI. felvonás - Az azonosítás

1. Who murdered Pippin Carter? O'Riley. Why? Financial gain.
2. Who murdered Ziggy? O'Riely. Why? To cover another crime.
3. Who murdered Ernie Leach? O'Riley. Why? To cover yet another crime.
4. Who murdered Yvette? O'Riley. Why? Jealousy.
5. Who murdered the Countess? O'Riely. Why? Cover another crime.
6. Who was the skeleton? Carrington.
7. Who murdered Carrington? Watney Little.
8. Who impersonated Carrington? Watney Little.
9. Who murdered Watney Little? O'Riely. Motive? To cover another crime.
10. Who stole the dagger? Watney Little.
11. Who manipulated Little? O'Riely.
12. Who stole the paintings? The Countess.
13. Who was the art theft middle man? Ziggy.
14. Who is the high priest? Rameses Najear.
15. Who was in fencing business? Ernie Leach.

Az összeállítás Vári Zoltán, Aster és Koronczai Gáspár készítette

p o

k e

u s z

Championship MANAGER

"Minden idők legélethűbb focimenedzser programja", ezzel a szerénynek a legjobb indulattal sem nevezhető szlogennel hirdette a Domark legújabb játékát, a Championship Manager 93-at. Ezt persze eleinte nem vettem túl komolyan, mivel egyrészt a hirdetésekben fűt-fűt ígérnek a különböző cégek, másrészt pedig a Domark szerény véleményem szerint kifejezetten ritkán szokott igazán jó anyaggal kirukkolni. A játékba jobban belemerülve azonban rá kellett jönnöm, hogy ez egyszer nem holmi reklámszövegről van szó. Ez a program tényleg baromira élethű... és legalább ennyire játszhatatlan. Jó néhány lassú játékkal hozott már eddig is össze a balsors, de olyannal, ami az elindításkor 30 percet tölt, még nem találkoztam (na jó, mondjuk C-16-on). Ez persze még nem is olyan hosszú idő, mert pl. egyszer a szezon végén nem kevesebb, mint másfél órát tökölt valamin a program. Nem akarok kényeskedni, de azért ez egy kicsit sok. A játék maga egyébként egyáltalán nem rossz, sőt, kifejezetten jó, csak hát ez a rengeteg töltőgetés...

A játékban egyébként egy angol focicsapat (ez lehet akár 3. ligás is) menedzselése a feladat, fő célunk persze természetesen a bajnokság és a kupa megnyerése. Ugyiszolván az egész klubot mi irányítjuk, mi vehetünk új játékosokat, mi állítjuk össze a csapatot stb. Az egyetlen ránk leselkedő veszélyt az állandóan sikerre éhes klutulajdonos jelenti, aki egy-egy gyengébb szezon végén az edzőtől kezdve a menedzserig (ezek vagyunk mi) mindenkit kirughat.

A "címképernyő" megsodálása után meg kell adnunk, hogy új játékot kezdünk-e (New game), egy régit folytatunk (Continue season), vagy pedig a szokásos félórás töltőgetést megkerülve egy előre megadott csapattal játszunk (Quick start).

A főmenü

Continue season: ugrás a következő hétre. Ilyenkor kapunk néhány lényegtelen infót a csapatról, megnézhetjük az átigazolásokat, a többi meccs eredményét, s persze lejátszhatjuk a saját mérkőzéseinket.

View tables: statisztikák, itt nézhetjük meg a góllövő listát, a bajnokság és különböző kupák állását, a nézőszámot, a menedzserek sikerességét és még néhány lényegtelen adatot.

Fixture info: a különböző európai kupák sorsolását és az angol bajnokság következő fordulóját nézhetjük itt meg.

Club details: infok az angol csapatokról.

Match reports: itt nézhetjük meg a különböző meccsek értékelését.

Arrange friendly: ezt az opciót csak az előszezonban /preseason/ használhatjuk, itt tudunk ugyanis edzőmeccseket szervezni. Nem árt minden szezon elején 2-3 ilyen meccset lejátszani, hogy a csapatunk formába rázódjon, de túl sokat nem érdemes vállalni, nehogy valaki megsérüljön. Először válasszuk ki, hogy melyik héten akarunk játszani, majd adjuk meg, hogy ki ellen /Select opponents/. Ezután tegyük meg az ajánlatunkat a kiválasztott klubnak /Approach them/. Amennyiben azok elfogadják a kihívást /They accept/ már csak azt kell megadnunk, hogy idegenben /Play away/ vagy pedig otthon /Play at home/ akarunk-e játszani, s már készen is vagyunk. Az Opponents detail opcióval információt kérhetünk ellenfelünkről, a Cancel fixture-val pedig lemondhatjuk az összecsapást.

Find player: itt kereshetünk új játékosokat a csapatunkba. Leggyorsabban a sima kereséssel /Normal search/ jutunk eredményre, türelmesebb játékosok megpróbálkozhatnak egy játékos figyelésével is /Scout search/. Ha anyagi helyzetünk megengedi, akár külföldről is hozhatunk játékosokat /Foreign players/, bár ez nem egy olcsó mulatság. Itt nézhetjük meg még a megfigyelés alatt lévő játékosok listáját /Shortlist/, az új és régebbi átigazolásokat /Transfer news, Transfer list/ valamint azt, hogy a játékosfigyelőink épp kiket tartanak megfigyelés alatt. A Normal search opciót választva meg kell a keresett játékos posztját/kapus- goalkeeper, védő- defender, középpályás- midfielder, csatár- attacker/, hogy

DOMARK



Transfer List							1/13
MAN UTD	NAME	POS	CLUB	AP	GL	AV R	VALUE
	CURRUTHERS	A	ASTON VILLA	3	0	6.33	400000
	JERSON	A	SHEFF WED	20	4	7.50	300000
	WOODS	A	COVENTRY	9	0	5.11	150000
	JENKINSON	A	COVENTRY	42	8	5.67	300000
	MAY	D	BLACKBURN	12	0	7.00	350000
	TALIA	GK	BLACKBURN	0	0	---	150000
	BROWN	D	BLACKBURN	25	0	6.81	250000
	THOMPSON	A	Q.P.R.	15	1	5.87	100000
	WHITE	A	Q.P.R.	2	0	6.50	400000
	BREWETT	D	Q.P.R.	7	0	4.86	650000
	DOYLE	A	Q.P.R.	0	0	---	150000
	WINTERS	GK	IPSWICH	0	0	---	100000
	FALMER	M	IPSWICH	23	0	5.09	100000
	TUTTLE	D	TOTTENHAM	2	0	7.50	200000
	ALLEN	MA	TOTTENHAM	39	3	6.95	600000

EXIT

+SCR

melyik oldalon játszik /right - jobboldalon, center - középpén, left - baloldalon/, a legfontosabb tulajdonságait /passing - passzolás, tackling - szerelés, pace - gyorsaság, heading - fejelés, flair - ösztön, creativity - kreativitás, goalscoring - gólképesség, influence - tekintély, stamina - kitartás/, az árat /ez ezerben van jelölve/, a ligát, ahol jelenleg játszik és végezetül a korát. Miután mindezeket megadtuk, kapunk egy listát a lehetséges játékosokról, akikről rögtön le is kérhetünk egy információs kártyát.

Board resign: a Board confidence opcióval nézhetjük meg, hogy mekkora bizalommal viseltet irántunk a vezetés, a Resignnel pedig lemondhatunk. Lemondanunk csak akkor érdemes, ha már nagyon bizalmatlan velünk a klub vezetősége, vagy egy nagyobb csapatot kaptunk ajánlatot.

Manager jobs: itt nézhetjük meg az eddigi elért sikereket, a többi csapat menedzserének a teljesítményét, stb.

National squads: az angol, skót, walesi, ír és észak-ír válogatott összeállítását nézhetjük meg.

New picture: új háttér beállítás.

Save game: játékállás kimentése.

A MERKÖZÉS

Első dolgunk a mérkőzés megkezdése előtt a 14 keretjátékos kijelölése.

A játékosok neve mellett, a sárga csíkban láthatjuk, hogy ki milyen poszton és melyik oldalon tud játszani.

A játékos nevére clickelve tudjuk az illető információs kártyáját le-
hívni/erről majd később

még szó lesz/, a kis piros négyzetben láthatjuk, hogy benne van-e a fickó a keretben, sérült-e /I/, elégedetlen /U/, lejárt a szerződése /C/. Ezen kívül még az alábbi opciók között választhatunk:

Trns: az újonnan szerződöttest ill. eladott játékosok listája.

Staf: itt nézhetjük meg a csapat menedzserét, az edzőt, az orvost, az ifjúsági csapat edzőjét és a játékosfigyelőket. Az Ability mellett láthatjuk az illető képességeit /poor-gyatra, fair-közepes, good-jó, very good-nagyon jó, superb-kiváló/, a sack ikonnal rughatunk ki valakit.

Leag: egy grafikonon szemléltethetjük meg csapatunk teljesítményét a bajnokságban.

Fixt: az ellenfeleinket nézhetjük meg, legközelebb a legfelsővel fogunk játszani.

Accs: rövid a tájékoztató a csapat anyagi helyzetéről.

Info: infok a csapatról.

Rsrv: az ifjúsági játékosok listája, érdemes néha

UEFA Cup draw

Preliminaries, 1st Legs

AT.MADRID	SPA	v	D PRAGUE	CZE
BRAGA	POR	v	CSKA MOSCOW	USS
CANNES	FRA	v	ARIS B	LUX
DJUGARDEN	SWE	v	AT.BILEAO	SPA
DUKLA B	CZE	v	SVV SCHIEDAM	HOL
FC BRUGES	BEL	v	ESPANOL	SPA
FERENCVAROS	HUN	v	DINAMO	YUG
FEYENOORD	HOL	v	RWDM	BEL

CLICK MOUSE

mérkőzést. A mérkőzés maga elsősre kicsit furcsának fog tűnni, ugyanis a csapatok teljesítményét 3-3 kis grafikon mutatja, a baloldali a védő, a középső a középpályás, a jobboldali pedig a csatársor hatékonyságát jelzi /minél magasabb a csík, annál jobb/. A Chances mellett láthatjuk a gólhelyzetek számát, ezeket általában röviden kommentálja is a program. A mérkőzés szünetében és a lefújás után megnézhetjük egy rövid értékelést a két csapat teljesítményéről. A meccs közben is lekérhetünk egy menüt /ez kb. az ötvenedik a játékban, szóval az élet-hűsre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se/, itt megnézhetjük ellenfelünk összeállítását és taktikáját /Oppontnts team/, a felideji értékelést /Match stats/, a Tactical change opcióval pedig a saját csapatunkon változtathatunk. Ez utóbbi ponttal a stílusunkon /New style/ és a felállásunkon /New formation/ változtathatunk, valamint le is cserélhetjük valamelyik játékosunkat /Snap with/.

INFOK EGY JÁTEKOSRÓL

Egy játékosról az információs kártyáját lekérve tudunk részletes ismertetőt szerezni. Ezen az információs kártyán az életkortól a nemzetiségen át egészen a fickó jelleméig minden apró dolog fel van tüntetve, úgyhogy erre a rengeteg marhaságra nem is térek ki külön, jóval lényegesebbek a jobb felső sarokban lévő ikonok:

Buy: játékos megvétele. Ez egyébként elég hosszadalmas procedúra, ugyanis a klubbal és a játékosal

külön kell megegyezni, ha bármelyiküknek nem tetszik valami, lőtiek is az üzletnek.

Add: játékos megfigyelése.

Hst: az illető karrierjét nézhetjük meg.

Sta: ezzel az ikonnal a változatosság kedvéért egy újabb menübe kerülünk, itt az alábbi galádságokat követhetjük el egy saját játékos ellen:

List him/loan him: a játékost szabadlistára tesszük, azaz megvételere kínáljuk a többi klubnak.

Remove from list: az előbbinek a fordítottja, a játékos levétele a szabadlistáról.

Revalue him: játékosunk vételi árát változtathatjuk meg.

Not for sale: "ez a srác nem eladó!", azaz játékosunkat egy másik klub sem veheti meg a szerződése lejártáig.

Allow approaches: az előbbi opció fordítottja.

Fine him: büntetés, a játékosunk 1 heti bérét megvonjuk /én nem nagyon használtam ezt eddig, ugyanis az illető ilyenkor a kis "kis pénz, kis foci" alapelvet követve elég gyengén szokott játszani/.

Insure him: biztosítás kötése.

Uninsure him: biztosítás felmondása.

Increase wage: emelhetjük a játékos heti bérét, akkor érdemes használni, ha a fickó már nagyon boldogtalan és le akar lépni a csapatból.

Renew contract: szerződés megújítása.

Rehabilitate: sérült játékos ápolása, legjobb /de legdrágább/ a hi-tech kezelés.

Hát ez lett volna a Championship Manager 93, már nincs is más hátra, mint az értékelés. Ha nagyon sarkalatosan akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám: ez bizony egy nagyon zseni dolog ahhoz képest, amit Domarkék beígértek. A játék a sok töltögetés és körülményes játékmenet miatt rövid idő után is nagyon unalmasság válik, a lehetetlenségig túlbonyolított játékmenet pedig még a legfanatikusabb focirajongókat is messzire elriasztja. Grafika, zene? Háát, a legjobb indulattal is csak közepesre értékelhető. Mit mondjak, nem egy nagy durranás...

T. J.

Latest Results

03 ROCHDALE 2 YORK 0
01 PORTSMOUTH 0 CHARLTON 2

4.46
PREM MAN CITY 3 ARSENAL 2
02 BRISTOL C 1 BRADFORD 1
02 L.ORIENT 2 READING 1

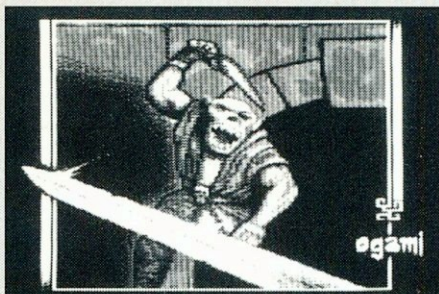
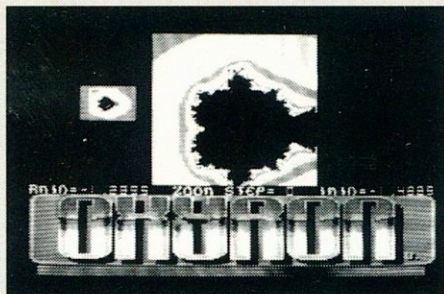
4.47
01 DERBY 0 WOLVES 0
PREM SHEFF WED 4 TOTTENHAM 0
PREM ASTON VILLA 1 COVENTRY 2
01 WATFORD 0 SHINDON 1

4.48
01 LEICESTER 2 CAMBRIDGE 1

idepislantani, ugyanis időről időre egész tehetséges fickók szoktak itt feltűnni.

01-GK: ezekkel az ikonokkal tudunk egy játékost betenni a keretbe. Az 1-11 játékos a kezdőcsapatba, a 12-GK pedig a cserespadra kerül. Az 1. számú játékos mindig a kapus, a 2. számú a jobb hátvéd és így tovább. Miután megadtuk a kezdőcsapatot nincs más dolgunk, mint a Done-ra clickelve elkezdni a

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		65%	
HANG/ZENE		-	
JÁTSZHATÓSÁG		79%	
ÖSSZTHATÁS		78%	



Yo! Már megint sikerült a demo oldalra lapoznod, így hát újra itt vagyok a C64 scene legfrissebb anyagaival. Teljes gőzerővel beindult mindenkinek a vakáció, talán ezért van, hogy nem sok demo érkezett. Személy szerint én is most érkeztem meg egy külföldi nyaralásról, és éppen csak annyi időm maradt, hogy kifűjjam magam és körülnézzek felgyülemlett postámban. A hagyományokat követve megint három kreációt választottam ki, kezdve a múltkor beígért magyar anyaggal. A demo neve 'Crises' és az eddig homály fedte ABANDONEDS nevű csapattól származik. Eredetileg egy karácsonyi partin szeretnék volna kiadni, de különféle okok miatt csak most a nyáron jelenhetett meg. Ez a csapat első demója, és előljáróban csak annyit mondhatok, hogy jócskán kell még fejlődniük, hogyha a jobb szintű csapatokhoz szeretnének bekerülni. Megademojuk hat részből áll, plusz az intro. Sajnos az intro inkább emlékeztet engem valamiféle gyenge crack intro-ra, mintsem egy megademoéra. Code-ját tekintve nagyon egyszerű és grafikaiag sem találtam benne sok dicséretre méltót. Az intro-t elhagyva kb. a következő dolgokat láthatjuk:

- hires grafika fölött plotter, joystickal állítható
- 7x6-os charset animated scroll
- interference
- timepuller

(Ez egy humorosnak szánt, időkitöltő blokk. Eredetileg ezt a C64-re JEAN hozta be az FBI CREW 'Sun For Fun' című demójában. Elég világos, hogy az ötlet onnan származik, habár fele sem olyan humoros.)

- 2 fld scroll
- upscroller

Betalálás: 42%

Talán így első ránézésre is látható e rövid kis ismertető alapján, hogy code szempontjából is nagyon gyengére sikerült. Ezen még jócskán rontanak a csúnya, félresikerült grafikák is. Ilyen demot kb. 1989-ben láthattunk tucat-számra. Mindenesetre sok sikert kívánok a csapatnak a következő, 'Negative Creep' című demójához.



Lassan már nem tudok olyan cikket írni, amelyben ne lenne valami az OXYRON-tól. A stuff neve Coma Light 9, terjedelmét nézve 2 oldalas. Ezzel a produkciójokkal nyerték meg a Dessau-ban (németország keleti felében) megrendezett DATA LIVE '93 party demo compóját.

Gondolom a rendszeres olvasók számára nyilvánvaló, hogy most is valami csúcs dolgot alkottak. Sajnos a grafikai hiányosságokat még mindig nem sikerült kijavítaniuk, de ezt a code bőven bepótolja. A zenék igen jól vannak kiválasztva, a design (ahol van) elég tűrhető. Dióhéjban a következőket valósították meg a Coma Light 9-ben:



- filled 18 surface vector (realtime)
- fli Kefrens bars
- mandelbrot egy nagyon pontos, és joystickal állítható zoom-mal
- 1024 plots-ból álló landscape, szintén joystickal irányítható, ilyenkor 'user mode-ba' kerülünk
- lightsourced chessboard
- sideborder chessboard
- 'turn disk' rész vectorokkal
- 3 plotterball egymáson
- shadeline plots (multi)
- 78 filled glenz vector (multi)
- starfield

Betalálás: 88%

Utoljára de nem utolsó sorban egy nagyon új a nyagról, a FAIRLIGHT gondozásában megjelent 'Visual Orgasm' című slide

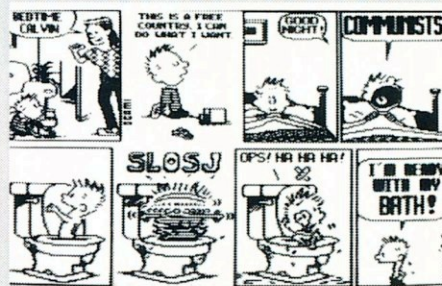
showról szeretnék szót ejteni. Elégé bajban voltam, hogy mit tegyek be harmadiknak, ami még frissnek számít, de szerencsére érkezett egy régi FAIRLIGHT-os barátomtól egy csomag ma, amely ezt a stuffot tartalmazta. Ennyire új dolog még nem is volt itt a demo rovatban, ami szinte 0 napos, úgyhogy lássuk mit is takar. A program a legjobb grafikusok, Ogami kiadatlan grafikái közül jelenít meg 15-öt. A képek között vannak igen régiek is, mivel az 1989 és 1992 között képekből lett válogatva. A slide show code szempontjából is nagyon jó, IFFL-es és egy egész gyors IRQ loader dolgozik benne. Az ötödik képen látható torz figura Ogami szerény személye, habár ezt a programból nem lehet megtudni. Egyszer egy fényképen láttam néhány FAIRLIGHT-os sráccal és így rögtön rájöttem, hogy a művész portréjáról van szó. Akit érdekelnek a C64-es grafikák mindenképpen szerezze meg magának, mivel elég magas színvonalúan rajzol Ogami barátunk.

Betalálás: 70%

A következő számban egy speciális, a TCC '93 party-n megjelent demokból összeállított csokor fog megjelenni. Lehet, hogy ezután a nyár folyamán lesz még ehhez hasonló party összeállítás, mert július 24-25 között ismét megrendezésre kerül Szegeden a nagyszerű FACES+ HEADWAY party. Természetesen mint minden évben, most is ott a helyem...

Jó nyaralást mindenkinek, és eredményes felkészülést a pótvizsgákra. Outta here!

MR. WAX



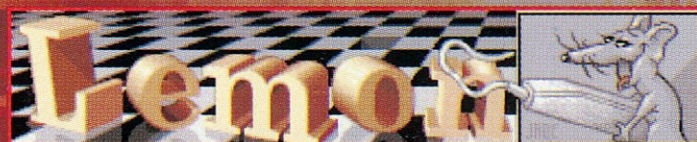
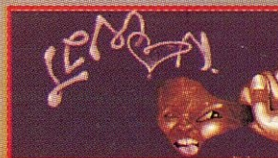
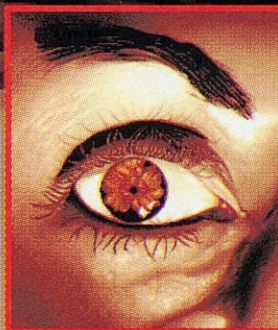
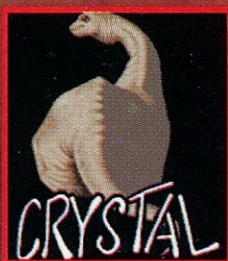
Szóval ez itt a meglepetések és újdonságok oldala! Az 576 KByte enged az erőszaknak, és az olvasók tömeges kérésének eleget téve egy új gyermeknek ad életet. Hogy ez a csöppség miről mesél majd? Hát mindenről, ami az Amiga demovilágában fontos; rendezvények, versenyek, grafikák, valamint zenék és természetesen demok és demok minden mennyiségben.

Mobile Destination Unknown/Spaceballs: Egy norvég társaság, mely eddigi teljesítményével sajátos imázst teremtett magának, az áprilisi Gatheringen ismét elképesztő ötlettel nyitott. A Lone Starr, TMB Design, Audiomonster hármass a versenyre egyetlen letárolt, komplex vektortutinnal nevezett. A testek mozgása és részletessége alapján kételkedni kezdünk az 500-as valódi képességeiben. A csapat fejlődését tekintve a jövő perspektívái igen kecsegtetőek. "Egy rutin, egy kép, egy zene, minőség nem mennyiség!"

Átvezetésképp három mostanában aktuális zenelemezre hívnám fel a figyelmet. A **Brainstrom** gondozásában öt vadiúj, eredeti Axel melódiával jelent meg a **Musiland** második része. A **Parasite** két gigantikus és igazán színvonalas modult zsugorított az **Imperial Tunes 2 Hitsingle** c. alkotásába. Az összeállítást eredetileg áprilusra tervezték, de még megkésve sem veszített eredeti értékéből. A **Sonical Fantasia** az **Equinox** csapat műve, mely nyolc érdekes kompozíciójával szintén említésre érdemes.



Booo/Melon DeZign: A citromfacsarók, és Kefren-sanyargatók a tölük megszokott örült stílusban tértek vissza. Walt tehetségét dicsérő grafikák csodálatosak, Performer rutinjai megint eltérnek az átlagostól, és a zenei aláfestés hab a tortán. Heatbeat az alkalomhoz "illő" finn rap feldolgozást készített. A csapat mottója, hogy az eredetiség minden technikánál többet ér. Isten az atyám, igazuk van! Nincs már más hátra, mint előre: összfel újra találkozunk, felfrissülve, megújulva, azonban addig is.... A szerző egyelőre ismeretlen!



Announce/Lemon: Hatalmas robbanás történt az európai színen. A korábban vezető pozíciót betöltő Anarchy elvesztette éllovas tagjait, mely aztán a szervezet egyértelmű halálához vezetett. A krémből alakult csapat új néven, és teljesen új felfogásban dolgozik. Ez az első, ám nem éppen bizonytalan lépésnek tekinthető program a jól ismert 3D Demo alkotóihoz tűződik. Facet és Jade tökéletes rajzai remekül illeszkednek Hannibal műhelyében kifejlesztett különleges bob, kaleidoszkóp valamint 4096 színű nagytű effektusokhoz. Julius vad technója teszi a citrom végére a pontot, mely ezúttal egyáltalán nem savanyú!

Book of Songs/Complex: Egyenesen a középkorból érkezett a Dalok Könyve, az egyik legnevesebb finn társulat zenelemeze. A nyolc darab Jugi és Delorean muzsikát bemutató gyűjtemény hangulatát a könyvszerű megjelenítés mellett a helytel-közzel korhű grafikák, iniciálék és betűk adják. A dallamok egytől-egyet megfontolt, hozzáértő munkát sejtetnek. Mindenkinek ajánlott, aki szereti az egzotikát és változatosságot.



Misery Dentro 2/TRSI: Változások történtek máshol is. A hírneves német csapat két alcsoportra bomlott. Ami számunkra fontos, hogy a tehetséges demos srácok Masque címszó alatt külön társaságba tömörültek, és a korábban oly sikeres dentro folytatásával jelentkezték. Virgill zenéit és a mostanában befutott Peachy képeit Dreamer és Wayne Mendoza keltette életre. Néhány érdekes vektortest, földgömb effektus, szinuszscroll, egy furcsa szökökútra emlékeztető jelenés, valamint egy pillangót ábrázoló kép különleges tördelése követi egymást. Tulajdonképpen semmi új, egyszerűen csak szép.



ABANDONED PLACES 2

Az Elhagyott Helyek sokáig talán az egyetlen magyar kalandjáték volt, ami a számítógépes szerepjátékokra talán legigényesebb angol közönségnél isosztatlan sikert aratott. Nem csoda, hogy elkészült a program második része is, ám ennek a címén kívül már nem sok köze van a játék első részéhez. Nem csoda, hiszen a program mind játszhatóságában, mind kinézetében igazi áttörést

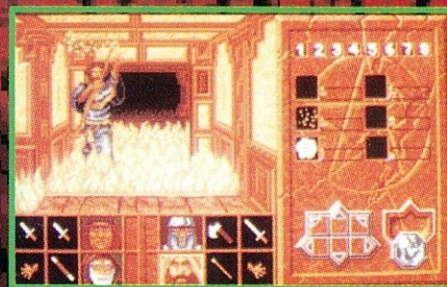
hozott az amúgy egyre unalmasabbá váló Amigás szerepjátékok körében. Ezt egyrészt a rendkívül jól kitalált irányításnak, másrészt az eddig leginkább csak az Eye of the Beholder-re jellemző átgondoltságnak és grafikának köszönheti. Nem akarok hazabeszélni, de a programot jól jellemzi, hogy néhány angol újság egyszerűen jobbnak tartotta az eddigi királynál, az EOB-nél. Még szívesen teleírnék néhány oldalt a program kiválóságáról, ám ezt már megtették mások helyettem, ezért lássunk inkább miről is van szó.

Négyszáz év telt el azóta, hogy az Elhagyott Helyek hősei megszabadították a világot a gonosz Bronakh-tól, és visszatértek a kőkriptába, amely megőrzi őket az utókornak, ha még szükség lenne rájuk. Ugy látszik ez az idő most érkezett el, mivel egy minden eddiginél veszélyesebb démon, Pendugmalhe jelent meg egy, az Ős-Kalynthiával párhuzamos dimenzióban és tartja rettegésben

a békés lakosságot. Így az erre a célra életre hívott rend megidézi a hőseket, hogy új kalandjukban ezúttal Pendugmalhet pusztítsák el. Két szupererős varázsfegyver megszerzése után van esélye erre partinknak; az egyik "Dobelal", a pajzs, a másik "Kuhalk", egy hentest megszegényítő mészáros munkára képes varázskard. A pajzsot a déli törp-bányák legmélye, a kardot pedig Pendugmalhe főhadiszállása rejtja. A játék a már megszokott menüvel indul, újdonság, hogy a partinkban szereplő karaktereket mi magunk is generálhatjuk. További újdonság, hogy nem vagyunk rákényszerítve a szokásos harcos-pap-mágus partira, játékosainkat teljesen szabadon választhatjuk meg, de az nem valószínű, hogy meg tudja nyerni az a játékot, aki egy csak varázslókból vagy csak harcosokból álló partit indít. A játékban nincsenek papok, van viszont három varázslási szféra, amelyek megadják mágusunk erősségeit és gyengéit is. A karakter elkészítéséhez száz képesség-pontunk van, egy-egy alaptulajdonság változtatása növeli vagy csökkenti ezt az értéket. Érdekesség, hogy minél magasabb alaptulajdonságot szeretnénk, annál több képesség-pontunkba kerül, mivel egyre több speciális tulajdonság birtokába kerül karakterünk. Tizenöttnél magasabbra nem mehetünk, és tizenötöt is maximum csak két tulajdonság lehet. Erdemes még szem előtt tartani a parti "tápolásánál", hogy a hat alatti értékek a karakterek súlyos fogyatékoságához vezetnek a későbbiek során. Maga a játék a szokványos képernyő területekre van felosztva, aki már valaha is játszott számítógépes szerepjátékot az otthon fogja érezni magát. Ezért most leginkább csak az újdonságokra térnék ki. A legfontosabb, hogy a pointerünk a "point & click" PC-s játékokhoz hasonlóan a képernyő megfelelő részére mozgatva kis ikonná változik, ezzel is segítve a gyors tájékozódást. A közlekedés nemcsak a szokásos módon billentyűzetről és egy irányítópanelnél, hanem a játéktérből is lehetséges; ahol a pointer nyílra változik, ott a jobb egérgombbal tudunk mozogni a nyíl irányába. Ha egy harcosnak az üres kezét használjuk, az

támadni fog, ám ha egy mágusnak használjuk az üres kezét, az általunk előre bekészített varázslatot fogja ellőni. Erre leginkább csatában van nagy szükség, ahol nemigen van időnk egy-egy varázslatot a menükön keresztül kiválasztani. Az inventory-ablak és a varázskönyvünk között a jobb egérgombbal kapcsolhatunk. Az inventoryban egyszerre huszontöt tárgyat tudunk elhelyezni, ebbe természetesen ruhadarabjaink nem számítanak bele. Ez négy karakterre veítve száz tárgy plusz ruhadarabokat jelent; ez még a legelszántabb "karácsonyfa" típusú gyűjtögető játékost is kielégíti...

A varázslatok osztályát a lap tetején látható számokkal tudjuk kiválasztani, magát a varázslatot pedig a lapon látható ikonokra való klikkeléssel tudjuk ellőni. Varázslatot bekészíteni úgy tudunk, hogy a bal helyett a jobb egérgombbal klikkelünk a megfelelő ikonra. A varázslás utóbbi módszerre valóságos kommandós egységgé változtatja a partit, sok esetben a játékban már inkább az ügyességi részek



dominálnak, mintsem a feladványok, s egy csata valódi izgalmat okoz a játékosnak, nem csak unalmas klikkelgetéssé válik. A Beholderrel szemben a játék nem bontja körökre a csatát, az akció mindig folyamatos, így ha nem vagyunk elég gyorsak, könnyen lemészárolhatnak minket a szörnyek...

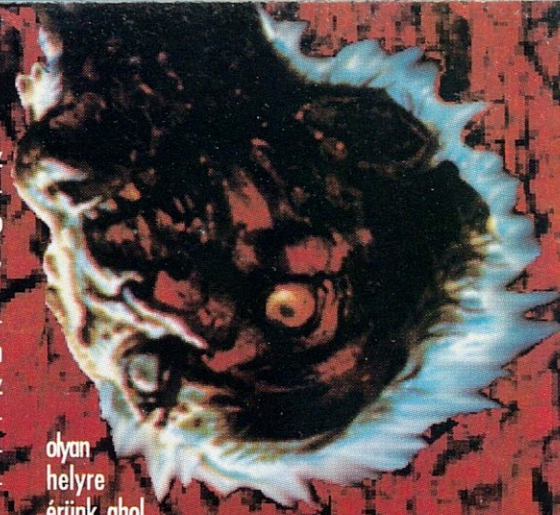
A játékban bemehetünk városokba, ahol adhatunk-vehetünk, bár egy igazi veterán előnyben részesíti az "amit elveszek az az enyém" típusú világnézetet, s cserebere helyett inkább a kóborló szörnyek lemészárlásából származó különféle holmikat favorizálja...

Végezetül néhány tippel szeretném segíteni a bátor kalandorokat. A "necromancer" varázslónk tud elsőként gyógyítani. Ha nem elég túlélőképés a parti a játék elején válasszunk többet belőle.

A "conjurer" nagyon hamar megkapja az alacsony osztályú támadó varázslatokat, ám később ez a fejlődés lelassul. A "voider" lassabban fejlődik mindkét irányban, ám magasabb osztályban egyértelműen jobban fejlődik, mint a másik két társa.

Tulajdonságainkra bonuszokat kapunk 13 fölött, de "penalty"-kat 6 alatt. Ha túl sok nehéz tárgyat, pl. négy-öt pánccelt cipelünk magunkkal, a túlterheléstől lelassulnak a támadásaink, ezt könnyen észrevehetjük arról, hogy egyre hosszabbá válik az idő, mielőtt kezünk szabadabbá válik két támadás között.

Magas intelligenciájú mágusok bónusz varázslat-pontokat kapnak minden egyes szintlépéskor. Magas bölcsesség jobb esélyt ad arra, hogy elkerüljük egy szörny varázslatát. Magas ügyesség növeli a védettségünket, és a támadásunk hatákonyságát is. A varázstárgyak között van olyan, ami csak egy bizonyos osztálynak ad előnyöket, és olyan is, amit bárki használhat. Nem mind arany ami fénylik; mielőtt esztelenül elhajigálnánk régi fegyvereinket, amint valami újba és jobbnak tűnőbe botlunk, bizonyosodjunk meg róla, hogy az új eszköz valóban hatásosabb-e a szörnyek ellen. Nem ritka az elátkozott fegyver sem, s számos olyan tárgy van, ami nem azt csinálja, mint aminek látszik! Vannak olyan tárgyak is amelyek csak akkor hatásosak, ha folyamatosan kézben tartjuk őket, ezeket többnyire a mágusok tudják igazán hasznosítani. Nem kötelező minden utunkba akadó lényvel felvenni a harcot, sokszor jobban járunk, ha esetleg a lény megkerülésével próbálunk továbbjutni. A varázslásra képes szörnyeket már csak megfelelő stratégiával tudjuk legyőzni, az esztelen vagdalkozás a karddal könnyen vezethet a partink teljes pusztulásához. Amikor



olyan helyre érünk, ahol egyszerűen túl nagy túlerővel kellene megverekednünk, próbáljuk meg ellenfeleinket egyenként elcsalni. Ha egy bizonyos fegyver, vagy varázslat feltűnően sokáig nem csinál semmit egy szörnyel, akkor biztosra vehetjük, hogy az immunis rá; próbálkozzunk meg valami mással. Számos szinten vannak elrejtve varázspontjainkat regeneráló helyek; ezeket próbáljuk felderíteni, mert így sokkal jobb esélyünk lesz a túlélésre.

egyszerre túl nagy túlerővel kellene megverekednünk, próbáljuk meg ellenfeleinket egyenként elcsalni. Ha egy bizonyos fegyver, vagy varázslat feltűnően sokáig nem csinál semmit egy szörnyel, akkor biztosra vehetjük, hogy az immunis rá; próbálkozzunk meg valami mással. Számos szinten vannak elrejtve varázspontjainkat regeneráló helyek; ezeket próbáljuk felderíteni, mert így sokkal jobb esélyünk lesz a túlélésre.

Aster

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		78%	
HANG/ZENE		-	
JÁTSZHATÓSÁG		81%	
ÖSSZHATÁS		80%	



Kubalk the Powerful Slayer

PAINT INTER



- Ugrás a szerkesztőre (balranyil)
- Kilépés (return)
- Félbeszakítás (run/stop)

A rajzolást csak kinagyított formában tudjuk végezni, ezen szerkesztőt a balranyil billentyű segítségével aktivizálhatjuk. A rajz szerkesztése közben az almenükön kívül használhatunk további parancsokat is:

...Néhány évvel ezelőtt tört be a C64-es felhasználók köz tudatába egy új lehetőség a művészi hajlamok kiélésére. 1989-ben egy holland demo programozó társulat kitalált egy új ötletet, rutint, amelyvel a normál bit-térképes grafikákat fel tudták tuningolni színekkel. Ez az új ötlet az FLI, amely meghódította az egész C64-es világot. Azóta már rengeteg játékban, demóban és más egyéb programban alkalmazták. Rengeteg szerkesztő programot készítettek a könnyebb felhasználás érdekében, és azóta sok új mutáns változat is létrejött (AFLI, CFLI, interlace változatok, stb.), amelyek az alapötletet tovább hordozva néhány felépítésbeli és formai változással bírnak. Szó ami szó, eltelt azóta néhány év. De most, 1993 derekán megjelent a jól ismert német cég, a MARKT und TECHNIK kiadásában egy újabb változata az FLI szisztemának. A program neve FLIP, azaz FLI Painter. Ez semmilyen új ötletet nem tartalmaz az FLI rendszerre nézve, viszont a szerkesztési és rajzadási lehetőségek széleskörűek, maximálisan kihasználhatóak. Hogy őszinte legyek ez az első intelligens FLI program, amely valaha is a kezembe került. Menürendszere egy az egyben az AMICA PAINT-ról lett lekoppintva, sőt lehetséges, hogy a menürendszer programját 'licenc'-elték az Amica Paint programozójától...

Az előbb említett FLI szisztema könnyebb megértése végett lássunk néhány közhasznú információt. Kezdeként a normál bit-térképes kép formátumát ismertetem. Először is használható egyszer a háttérszín, amely az egész képernyőn megegyezik. Minden karakterben, azaz minden 8x8-as pontmátrixban, - amely színes üzem-

módban 4x8-ra zsugorodik, mivel két bit határoz meg egy pixelt, a színek miatt - használhatunk még három különböző színt. Egyik, az ún. szintároló byte-jainak alsó négy bitjéből adódik, a másik kettő pedig, az ún. képernyőtároló byte-jainak felső illetve alsó négy bitjéből épül fel. Tehát karakterenként három szín, valamint a háttérszín használható. Nos, az ötlet egyszerű. A raszter megszakítás segítségével meg kell változtatni pixelenként (raszter soronként) a képernyőtároló adatait. Ezekre lehetőségünk nyílik, mivel a képernyőtároló helyzetét a tárban egy mutató segítségével mindig lehet változtatni, csak az a baj, hogy a gép nem ad rá lehetőséget pixelenként, csak karakterenként. Itt jött az ötlet. Egy speciális rutin segítségével a gépet rá lehet kényszeríteni a soronkénti megszakításra, így egy karakter egy pixelsorában mindig használható két új szín. Sajnos a szintároló helyzetét nem lehet változtatni, legfeljebb másolgatással, de ehhez túl lassú a C64 processzora, ezért a szintároló színét csak karakterenként határozhatjuk meg. Esetleg meg lehet oldani azt, hogy rasztersoronként megszakítani és megváltoztatni a háttérszínt, ezzel is több lehetőséget nyerve, viszont ez már inkább a szörszalagogatás szintjét súrolná, ezért ezt nem igazán alkalmazták. Nos, ezen kisebb kitérő után lássuk végre a program használatát.

Betöltés után a főmenü jelentkezik be, ez tartalmazza az összes opciót és almenüt, melyeket használhatunk a programban. A főmenüt minden esetben a felfelé nyíló billentyű segítségével jeleníthetjük meg.

Vannak almenük, melyek a főmenüből és a szerkesztőből bármikor lehívhatóak. Ezek:

- Rajzolás (F1): ha valamilyen eszközt szeretnénk használni a rajzoláshoz, akkor használjuk ezt a menüt.
- Feltöltés (F3): ha egy kijelölt ablakot fel kívánunk tölteni az aktuális festék színével, vagy törölni szeretnénk, akkor nyugodtan használjuk ezt az almenüt.
- Blokkparancsok (F5): Speciális ablak funkciókat tartalmaz.
- Szímszín menü (F7): Meghatározhatunk különféle hullámsíkakat, amelyekre felfekethetjük a rajzunkat.
- Szerkesztési paraméterek (E)
- Színek, illetve prioritás (F)
- Lemezkezelő menü (D)
- Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S)
- Egyéb funkciók (O)
- Információk (I)

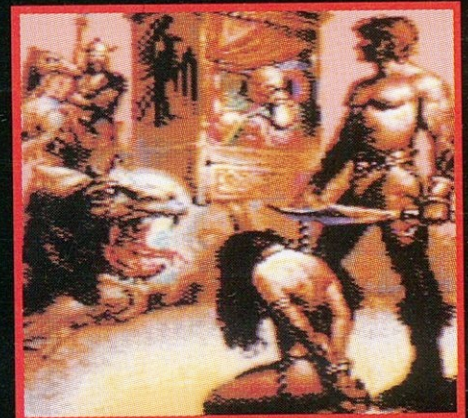
A menük lehívása után, ún. különleges billentyűk is szerepet kapnak:

- Ugrás a főmenüre (felfelé nyíló)

Y-koordináta váltás (K): Váltani tudunk az egész illetve félképernyő szerkesztés között.

- Villogás (R): Be illetve ki tudjuk kapcsolni a kijelzők valamint a kurzor villogtatását.

- Rács (W): Segíteni tud az eligazodásban.
- Teljes kép megmutatása (return)
- Gyors mozgás (kurzor billentyűk)
- Képernyő törlés (Clr)
- Vissza a bal felső sarokhoz (home)



- Utolsó két pozícióra ugrás (,): A két legutolsó olyan pozícióra ugorhatunk, amelyeknél valamilyen műveletet végeztünk.

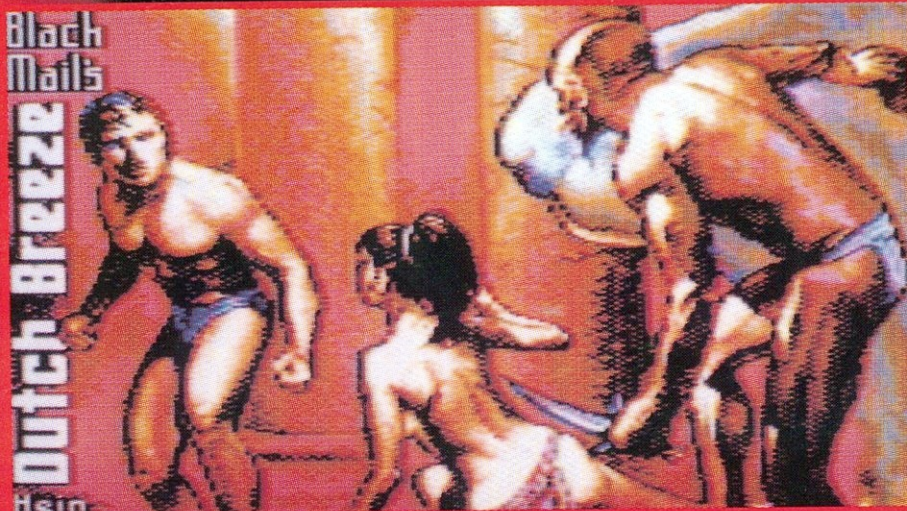
- Tabulátor billentyűk (1-8): Különböző kurzor pozíciókat tárolhatunk, ha megnyomjuk a SHIFT billentyűt valamelyik számbillentyűvel közösen. Erre a pozícióra ugorhatunk akkor, ha csak a számbillentyűt használjuk.

A szerkesztés közben - mint már mondtam - megnézhetjük a teljes képet. Ha ezt tesszük, akkor újabb funkciókat kapnak egyes billentyűk:

- Mozgató (kurzor billentyűk): Karakteresen mozgathatjuk a képet.
- Vissza a szerkesztéshez (return)
- A kurzor helyzetének megmutatása, illetve azon karakter megmutatása, amelyben a kurzor található.

A főmenüben ezek az opciók találhatóak, viszont mint már említettem, az almenük még mindig tartalmaznak újabb parancsokat:

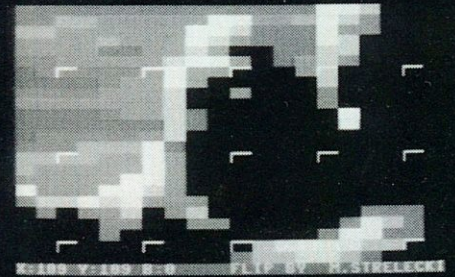
- Rajzolás (F1):
- Pont (P): a program megkérdezi, a pont leendő koordinátáját.
- Szabadkézi vonal (F): folytonos vonalat húzhatunk, mintha valamilyen írószerszámmal dolgoznánk.
- Egyenes (L): a megadott kezdő és végpont közé, a program egy egyenest húz.



- Négyzet (R): négyzetű alakzatok rajzolására alkalmas ez a parancs. Mivel egy szög már adott (derékszög), ezért csak két pontot kell meghatározni, amely behatárolja a négyzetet.
- Négyzet (V): Tetszőleges szögű négyzetek készíthetők ezzel az opcióval. Három pontot kell megadnunk.
- Egyenesek (N): Egymást követő egyeneseket határozhatunk meg ezen parancs használatával. Először a kezdőpontot adjuk meg, majd az egyenes végpontját. Ez a végpont megegyező lesz a következő egyenes kezdőpontjával.
- Kör (K): Tetszőleges sugarú körök rajzolását tudjuk végezni ezzel. A középpontot, majd egy, a körön elhelyezkedő pontot kell megadnunk. A pont és a középpont közötti távolság lesz a sugár.
- Háromszög (D): Bármilyen méretű háromszöget tudunk rajzolni, ha megadjuk a háromszög három sarokpontját.
- Megegyező kezdőpontú egyenesek (S): Egy kezdőpontot kell meghatározni a kezdéskor. Utána megadhatjuk az egyenesek végpontjait.
- Egyenesek 2 (Z): Ugyanaz mint az Egyenesek (N) parancs, semmi különbséget nem találtam.
- Tükrözött pontok X-tengelyre (X): Egy pont megadásával tudunk meghatározni egy vízszintes tengelyt. Ha ezután pontokat rajzolunk, akkor a program automatikusan tükrözi a szimmetriatengelyre.
- Tükrözött pontok Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előbbi parancshoz, a különbség csak az, hogy függőleges szimmetriatengellyel dolgozunk.
- Felhőtés (F3):
- Festés (F): Megadott színnel való festés, egy kijelölt ablakban.
- Törlés (L): Egy megadott méretű ablak kitörése.
- Blokkparancsok (F5):
- Eltolás (O): Egy meghatározott területű ablak eltolása másik koordinátára. A mozgatóablakot a célpozícióba másolja, majd az eredetit kitörli.
- Másolás (V): Blokkot tudunk sokszorosítani ezzel az opcióval. Először a másolandó blokkot, majd a célkoordinátákat kell megadni. Az eredeti blokk nem törődik.
- Tükrözés X-tengelyre (X): A kijelölt ablak tartalmát tudjuk tükrözni, a képzeletbeli X-szimmetriatengelyre.
- Tükrözés Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előzővel, csak Y-szim-

- helyzetű hullám formát. Bármilyen cifra alakzatot is felvehet, csak egy pont legyen berajzolva. Ha ezt megtettük, akkor álljunk rá a kurzorral a hullám legfelső pontjára, majd lépünk be a Színus menübe (F7) és adjuk ki a Színusz hullám kezdete (A) elnevezésű parancsot. Ezek után álljunk valahova a közepe tőjékára és használjuk a Színusz hullám közepe (M) megnevezésű utasítást. Most már csak a hullám végpontját kell megmutatni a programnak, a következő utasítás (E) segítségével. Végül, használjuk a Színusz hullám elkészítése (K) nevű opciót. Ha most letöröljük a képernyőt, és kipróbáljuk a megjelenítés parancsot (Z), akkor vissza kell kapnunk az eredeti képet. Az így elkészített hullám alakzatot lemezre kimenthetjük, és bármikor felhasználhatjuk. Szerkesztési paraméterek (E):
- Lemez katalógus (D)
- Paraméterek kimentése lemezre (S)
- Joystick paramétereinek beállítása (J): Ezen parancs lehvásával egy újabb almenü kapunk, amely tartalmaz két parancsot. Az egyikkel a joystick sebességét (G), a másikkal a gyorsulását (S) határozhatjuk meg. A leggyorsabb sebesség a nulla, a leglassabb a kilenc. Ha a gyorsulás értéke nulla, akkor a joy egyenes mozgást végez. Ha kilenc akkor, a gyorsulás értéke a legalacsonyabb lesz.
- Előtér színek (1-4): Színeket határozhatunk meg a menüablakok számára.
- Háttérszín (H): A háttér- és a keretszín együttes színét adhatjuk meg ezzel a parancsral.
- Arnyék színe (T): A menüablakok szélén lévő szegély színét állíthatjuk be a legoptimálisabbra.
- Státuszsor színe (Z): A szerkesztő alján elhelyezkedő státuszsor színét adhatjuk meg ezen opció használatával.
- Színek illetve prioritás (F):
- Lemez katalógus (D)
- Színekkel kapcsolatos paraméterek betöltése lemezről (L)
- Színekkel kapcsolatos paraméterek kimentése lemezre (S)
- Prioritás (R): A színek közötti viszonyt lehet meghatározni. Bitekkel kapcsolhatunk ki illetve be. Pontosán nem tudom, hogy ezt a funkciót, hogyan lehet kihasználni teljes mértékben.
- A rajzeszköz színe (Z): A rajzszerszám színét adhatjuk meg ezzel a parancsral, azaz az a színt, amivel a szerkesztőben valamilyen műveletet fogunk végezni.

- Másolás a kettes számú rajzlapból az egyesbe (O): A program szépségihája épp az, hogy sosem tudjuk azt, éppen melyik rajzlapot használjuk, ezért nagyon bizarr a parancs használata, mivel lehet, hogy épp arra a rajzlapra másolunk, amit éppen el szeretünk volna törölni.
- Színcsere (F): Egyik leghasznosabb funkció. Az aktuális rajzlapon használt szín valamelyikét kicserélhetjük egy másik színre. Először

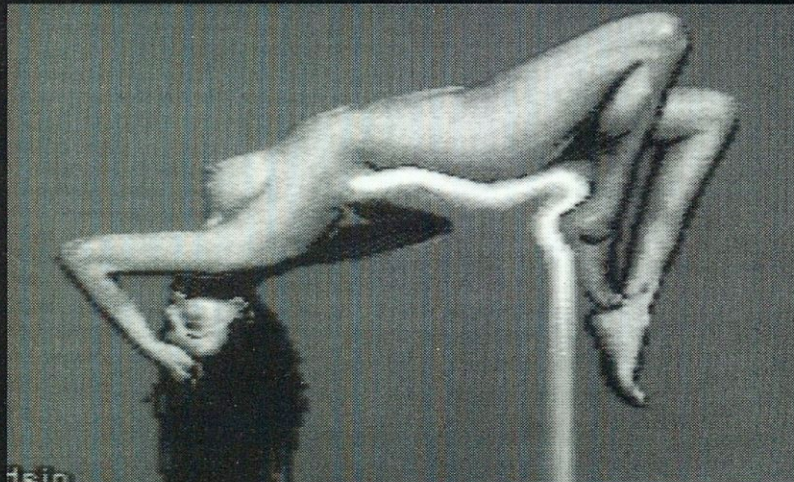


a cserélendő színt kell meghatározni, majd az új színt kell megadni.

...Nos, most jön a számomra legrejtélyesebb menü, ami ebben a programban található.

Egyéb funkciók (O):

- Ablak nyitva (O)
- Ablak zárva (S)
- Szín törlés ki (A): Ezen hasznos parancs használatával megakadályozhatjuk azt, hogy a program kitörölje valamelyik színt abban a byte-ban, ahol épp rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban ahol épp rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban használtunk másik három színt.
- Szín törlés be (E): Ebben az esetben, ha egy byte-ban három különböző szín már található, és mi egy újabb színnel szeretnénk gazdagítani az alkatásunk ezen részét, akkor a program automatikusan kitörli a byte egyik színét és helyettesíti az új színnel.
- Újraátalakítás (U)



metriatengelyre tükrözünk.

- Középponti tükrözés (Z): A kijelölt ablakot a program, mindkét szimmetriatengelyre tükrözi.
 - Átszínezés (F): A kiválasztott színnel tudjuk átszínezni a kijelölt blokkot.
 - Átalakítás X-irányban (K): A kijelölt blokk X-koordinátáit tudjuk átformázni a meghatározott színusz hullám paramétereinek figyelembevételével. A hullám alakját egy másik almenüben tudjuk meghatározni.
 - Átalakítás Y-irányban (P): Hasonlóan, mint az előző parancsral, csak Y-koordinátákra vonatkoztatva.
 - Színusz menü (F7):
 - Lemez katalógus (D)
 - Színusz adatok betöltése lemezről (L)
 - Színusz adatok kimentése lemezre (S)
 - Színusz hullám megjelenítése (Z): Az elkészített hullámot rámácsolhatjuk a képernyőre.
 - Színusz hullám elkészítése (K): A megadott paraméterek szerint való hullám generálás.
 - Színusz hullám kezdete (A)
 - Színusz hullám közepe (M)
 - Színusz hullám vége (E)
- Egy színusz hullám szerkesztése nagyon egyszerű. Csak annyit kell tenni, hogy a tiszta képernyőre rajzolunk egy függőleges

- FLIP formátumú kép betöltése (L)
- FLIP formátumú kép kimentése (S)
- Normál FLI kép betöltése (K)
- Normál FLI kép kimentése (O)
- Amiga Paint formátumú normál bit-térképes kép betöltése (A)
- Koala Painter formátumú normál bit-térképes kép betöltése (Z)

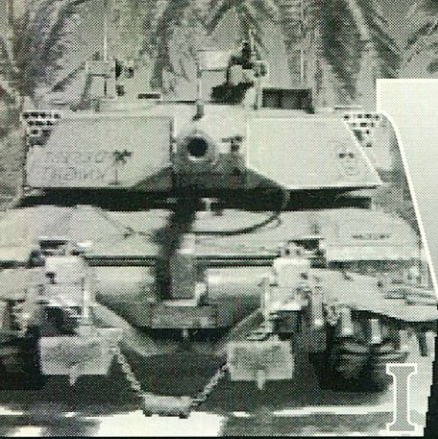
Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S):

- A program két különböző rajzlapot tud kezelni és ezt a memóriában tárolni. Ezek közül egy mindig az aktuális szerkesztő képernyője. Ezeket tárolt kép adatait bármikor elővehetjük és felhasználhatjuk. Alkalmazhatjuk ezt a lehetőséget ún. UNDO funkcióként is.
- Rajzlapok cseréje (G): Ezzel a funkcióval eltávolíthatjuk az aktuális rajzlap tartalmát, és előszedhetjük az előzőleg használt rajzlapot.
- Másolás az egyes számú rajzlapból a másodikba (K)



(-Unknown)

WAR IN THE GULF



Még tartott az Öböl-háború, amikor szimulátor kedvelő barátaimmal már dörzsölgettük tenyerünket: most aztán biztosan beindul az (egyébként szomorú) "esemény" ihlette program áradat. Nos - bár kétségtelenül történtek próbálkozások - a várt dömping elmaradt, egyelőre vártnak magukra az e témát feldolgozó szimulátorprogramok. Ebből következően érthető ha egy, a fenti névvel megjelenő játékra felkapjuk fejünket, és szinte azonnal

előtűnő tankok). A játékban továbbra is egy 4x4 páncélosból álló egység parancsnokai vagyunk. A lemeze iratkozás, a kimentett játszámak folytatása a személyi kartonok kezelése révén lehetséges. A PLAY feliratra bökve következik egy kis típusismeret (a program védelme), majd a sziget térképén rá kell bökődölni a csapat mozgási útvonalára (kék négyzetek), és ki kell jelölni a megtámadandó területet (piros négyzet). A következő kérdésre, ha

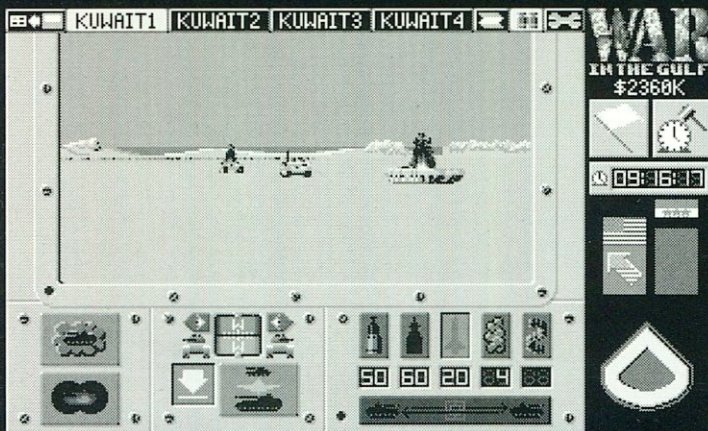
az első csatát megelőzően YES-t választunk, a "nyakunkba sózott" összetételű egységekkel leszünk kénytelenek hadba indulni. NO választás esetén, a jobb felső sarokban látható, és rendelkezésre álló (kezdségnél: 55000K) összegből mindenki a számára legmegfelelőbb csapatösszeállításal "léphet pályára", illetve egy sokadik bevetés után a

kezdeti összeg maradékából gazdálkodva egészítheti ki veszteségeit, jöltheti után munició készletét, javíthatja sérüléseit (villáskulcs), növelheti a bajtársi szellemet (sörös kriglik).

A következő képernyő tartalmazza a hadműveleti tervet. A jobb felső sarokban található első ikonra bökve a jegyzetfüzetben lapozhatunk. A középső (szem) ablakra bökve a térképen található objektummal ismerkedhetünk. A harmadik (ágyú) ablakot választva tüzérségi támogatást kérhetünk a terep bármely pontjára, az általunk beállított időpontban. Egy-egy sikeres beállítással védtelen területeket foghatunk le, vagy egy nagyobb nyílt terepen ködfüggöny húzásával könnyíthetjük az átkelést. Természetesen a tapasztalatok hiányában előfordulhat egy-két baklövés, ami épp a visszajára fog elsülni... A bal felső sarokban látható ablakra (kardok) bökve, és a PLAY-t választva kezdődhet a tényleges harctéri tevékenység.

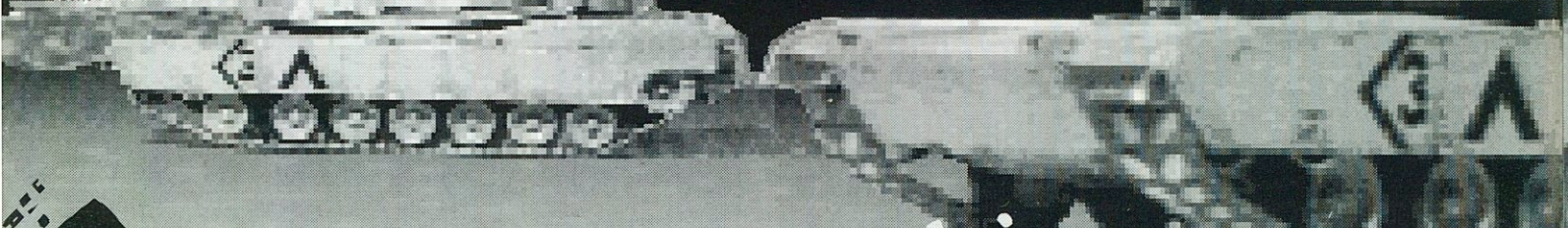
Első pillantásra egy kissé bonyolult kuszaság fogad bennünket, a négy részre osztott képernyő, egységeink egy-egy helyszínét mutatja. Szerencsére minden negyed képen azonos ablakot találunk, így elég elsajátítani az egyik kezelését. Ha jutsunk végre egy tisztítást, és bökjünk az egyik egység bal felső sarkában lévő ablakra. Máriss áttekinthetőbb a kép. A képernyő tetején nyolc kis ablakot láthatunk, melyből kettő (a választott ablakok) sárga, a többi fehér. A bal szélső ablakra bökve tudunk visszatérni az előző, négy részre osztott képernyőre. Kuwait 1-től Kuwait 4-ig választható, hányas egységünkkel akarunk valamit végrehajtani. A LEPORELLO ablakra bökve jutunk a térkép-módba, ahonnan figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását, illetve innen, és csakis innen tudjuk mozgatni saját csapatunk tagjait. A TÁVCSÓ ablakot választva visszatérünk a harci-módba, ahol akár puffogtatni is lehet már párat. A VILLÁSKULCS ablakra bökve az adott egység állapotát, sérüléseit, veszteségeit kérdezhetjük le, de maradunk harci-módban (TÁVCSÓ), és nézzük tovább, mi is van még ezen a képernyőn. A periszkópablak (nagy ablak, amin kilátunk) alatt balra lévő kis ablakra bökve harcjárműveink füstgenerátorait bekapcsolva álcázzuk magunkat, ill. semlegesítjük az ellenség lézertávérőit, csökkentjük azok találati pontosságát. A füstölők bekapcsolása nem mindig előnyös. A felvonulási időszakban, amikor egyébként a terep jóságos takarásában "slisszolhatnánk" odébb, kifejezetten árulkodó ránk nézve a sűrű füstfelhő. Mivel az ellenség nem használ füstölőt, a csata hevében "ami füstöt ereget az saját, ami nem, az ELLENÉGI!" alapon azonosításra is alkalmas. Vigyázat! Az előd játékokhoz képest itt már a saját harckocsik is kilőhetők! A füstölő alatti ablakra bökve kapcsoljuk be/ki infra berendezésünket, mely segítségével a füstön is átlátunk, ill. a terepbe olvadó ellenséget könnyebben észrevehetjük.

Középen lent egy kettős iránytűt találunk. A felső (piros) a torony állását, az alsó (zöld) a hackocsi hossz tengelyének irányát mutatja. Az iránytű két oldalára bökve (vagy a periszkóp ablakra felmenve a jobb mouse-gombbal is!) lehet a



az érdeklődés középpontjába kerül. Pedig - elárulom az elején - jelen esetben a név egy kicsit megtévesztő, ez a háború NEM az a háború, már csak azért sem, mert a történések dátuma 1995 áprilisa.

A játék introján túljutva ismerős képernyővel találkozunk, mintha láttuk volna már valahol... A "régi motorosoknak" minden bizonnyal ismerősen cseng a TEAM YANKEE és a PACIFIC ISLAND (azóta sem írtak jobbat!) tankcsata-programok neve. A War In The Gulf bizony ezen nemes elődök leszármazottja, "V1.3-as verziója". Amint az pillanatokon belül kiderült, a képernyő felépítése, a kezelőszervek semmit sem változtak, maradt a jól bevált szisztéma. A harcjárművek festése (sárga) azonban igazodott a sivatagi körülményekhez, és határozottan nehezebbé vált az ellenség térdre kényszerítése. A kuwaiti értékek pusztítását nagyon szigorúan bünteti (úgy tűnik a kilőtt harckocsi repeszdarabjait is belövésnek veszi, ha az a házak között éppen "úgy" állt), és a térképen látható helyzet is késik a valóságos állapothoz képest (bosszantó meglepetéseket tudnak okozni a közvetlen közelünkben, a semmiből





A térképen megengedett mozgásszabadság következtében ugyanaz a csata többféle képpen is megvívható. Úgy vettem észre, hogy az előd játékokhoz képest sokkal jobban kell törekednünk a csapatmunkára. Lényeges, hogyan helyezzük el

egységeinket egymáshoz képest, azok mennyire fedezik le a másikat. Amennyiben támadás éri valamelyik egységünket, azt hozzuk mozgásba, ha még nem működnének, indítsuk a füstgenerátorokat, majd kapcsoljunk a fedezetet nyújtó egységre, és azzal próbáljuk meg ártalmatlanná

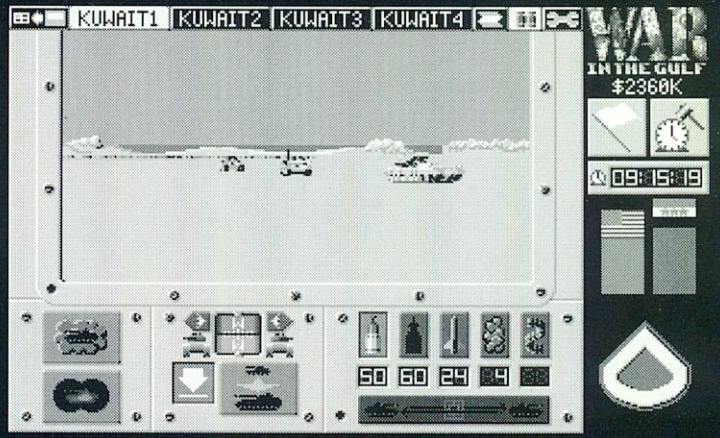
lövétornyot forgatni. Az irányító alatti zöld mezőre (kis tank - nagy tank) bökve zoomolunk (váltogatjuk a látótávolságot). Ettől balra, a lefelé mutató nagy piros nyíllal a (beállított pozíció felé mozgó) harckocsit lehet megállítani, majd elindítani. Jobbra lent tudjuk a fegyverzetünket váltani. Kétféle tüzérségi lőszer, rakéta, ködgránát és géppuska található arzenálunkban, de a hordozó eszköz meghatározza éppen mi van a "fedezeten". A lőszer szimbólumok alatti vörös csíkra bökve kapcsoljuk be tűzvezérlő rendszerünket. Ez növeli a találati pontosságunkat, a célkereszt alakváltozásával és hanggal is jelzi a cél befogását.

Kapcsoljunk most át a térkép-módra! Ami újdonságot jelent, az a térképtől jobbra látható. Legfelül az óra található, ami egyébként is állandóan jelen van a képernyőn, kint a jobb szélén, a fehér zászló és a sakkóra alatt. (A fehér zászlóra bökve kilépünk, a sakkóra bökve szüneteltetjük a játékot). A kék négyzetet körülvevő zöld háromszögekkel a felnagyított térképet görgetjük. Az alatta lévő zöld négyzetekkel a térkép léptékét (nagyítás-kicsinyítés) változtatjuk.

Az egységek mozgatása a következőképpen történik:

- kijelöljük a mozgatásra szánt egységet fent, a Kuwait-x ablakban
- a mouse keresztet a térkép kiszemelt pozíciójára visszük, bökés
- a "+" és "-" jelek közötti függőleges vonalon beállítjuk a mozgási sebességet (nagyobb sebességnél nehezebb menet közben a célzás, alacsonyabbnál könnyebben kilőnek!). A sebességet szabályzó szimbólum melletti "pöttyös" négyzeteken állítható be az egységek mozgási alakzata. Az egységek (Kuwait 1-Kuwait 4) közötti átkapcsolás az F1-F4, ill. 1-4 billentyűkkel is lehetséges. F7 (vagy 7)-tel térkép-módra, F8 (8)-cal harci-módra, F9 (9)-cel állapot lekérdezésre kapcsolhatunk. Végezetül néhány hasznos jótanács a játékhoz:

tenni a támadókat. A térképen, mint már említettem, az ellenség egy kicsivel később jelenik meg, mint azt korábban megszoktuk. Ezért a felvonulás, támadás alatt nem árt megjegyezni az ellenség menekülési irányát, hiszen később, miután rendezte sorait, ugyanabból az irányból támad. Ha felkészülten, beforgatott tornyokkal várjuk, értékes másodperceket takaríthatunk meg. Az infra berendezés nemcsak a füstön lát át, hanem a terepbe olvadó ellenfelet is "kiemeli" környezetéből. A könnyebb páncélzatú rakétás egységek sebezhetőbbek, de nagyobb a hatótávolságuk, ezért őket ne vigyük túl közel a "buli"-hoz, inkább a háttérből csipkedjünk velük. Tüzelés előtt a piros nyíllal torpantunk meg a harckocsit, javulni fog találati arányunk. Az ellenség gyakran bújik meg kilőtt társai égő roncsa mögött, a "döglött harckocsi" is tüzelhet tehát. A saját, és az ellenség erejét

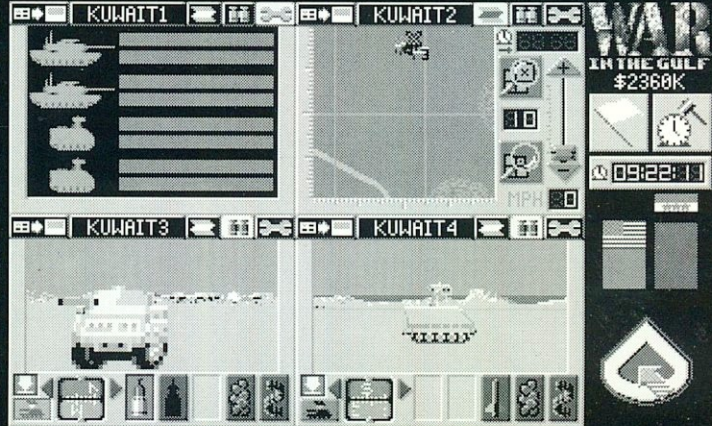


jelző zászlók emelkedése rövidesen bekövetkező támadásra figyelmeztet.

Sz.JVC.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENE	69%		
JÁTSZHATÓSÁG	79%		
ÖSSZHATÁS	82%		



TOPLISTA

PC

1. PRINCE OF PERSIA II
2. STRIKE COMMANDER
3. FREDDY PHARKAS
4. SYNDICATE
5. MIGHT AND MAGIC V
6. FLASHBACK
7. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP
8. SPACE HULK
9. F-15 III
10. SILK

AMIGA

1. LOST VIKINGS
2. GOAL !
3. DESERT STRIKE
4. CHAOS ENGINE
5. SUPERFROG
6. ARABIAN NIGHTS
7. MORPH
8. EISHOCKEY MANAGER
9. BEAVERS
10. CHUCK ROCK II

C-64

1. NOBBY THE AARDVARK
2. WRATH OF THE DEMON
3. SLEEPWALKER
4. EON
5. CREATURES II
6. ARNIE II
7. STREET FIGHTER II
8. NICK FALDO'S GOLF
9. SMASH !
10. RAMPART

GAMEBOY

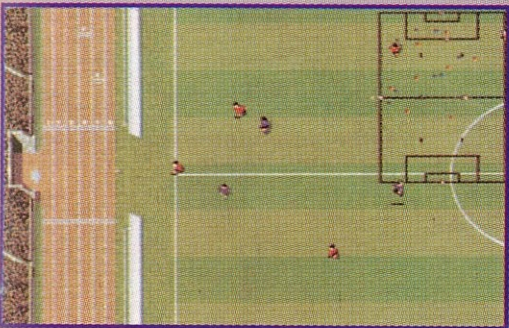
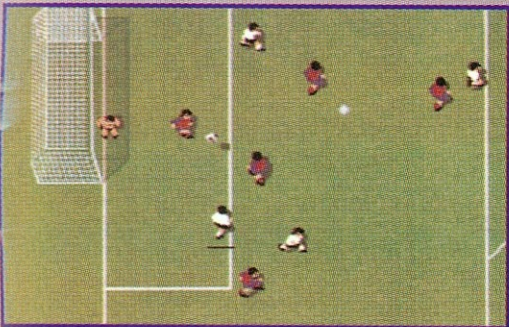
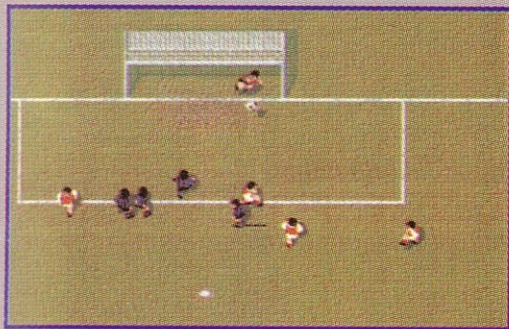
1. MARIO LAND II
2. MEGAMAN III
3. STAR WARS
4. ROBOCOP II
5. ROCKY AND BULLWINKLE

SEGA MEGADRIVE

1. GLOBAL GLADIATORS
2. JUNGLE STRIKE
3. SONIC II
4. TAZMANIA
5. TALESPIIN

SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. BATMAN RETURNS
5. TERMINATOR



Már hosszú idő óta legendák keringtek arról, hogy a Kick Off sorozat újabb epizódja hamarosan berobban a köztudatba. Most végre megérkezett a várva-várt Dino Dini alkotása, de nem Kick Off 3, hanem Goal! címmel. Ennek az az egyszerű magyarázata, hogy a szerző elhagyta a régi cégét, az ANCO-t és átnyergelt a Virgin-hez, de ezáltal el kellett felejtene a harmadik rész azonos néven való kiadásának lehetőségét. Nem is baj, hiszen sokkal frappánsabb az új név és talán mégjobban kifejezi, hogy "telitalál" ez az új focisimuláció.

A program minden bizonnyal olyan előkelő helyet kap majd a játékok történetében, mint például az ipari forradalom a történelemben. Valóban forradalmi a game. Kezdve azzal, hogy egy komplett mérkőzés-, és csapattervező rész is helyet kapott benne, amelyben a pálya állagának beállításától, a mezek mintázatának kiválasztásán át, a kb. 3000 csapat közötti választás lehetőségéig minden benne van. A négyféle pályán (normál, vizes, sáros és a Wembley stadionbeli) láthatóan másképp viselkedik a laszti. A normál talajon remekül lehet tréningezni a komolyabb meccsre, ugyanis a laszti pont úgy pattog és olyan messzire gurul, ahogy az egy rendes bogytól elvárható. A játékosok sem küzködnek a fordulókkal, hanem vigan perdulnek meg a tengelyük körül. A vizes terepen kellemetlen tócsák tarkítják a tájat, a bőr inkább csúszik, mint pattog, a játékosok pedig inkább vízipóloznak, mint fociznak. A sáros pálya igazi csemege: a labda szinte ágyugolyóvá nehezedik, alig vándorog a fűvön, kiszámíthatatlan irányokba ugrik, a játékosok pedig esnek-kelnek. A fő attrakció persze a Wembley, ahol hamisítatlan arénai hangulat és tökéletes pálya fogad bennünket. A labda mozgása fúrge és nyilegyenes, a focisták pedig vigan kergetik a zöld gyepen.

Remek újítások történtek a maximális realitás érdekében, ilyen például a figurák felgyorsulási és lelassulási

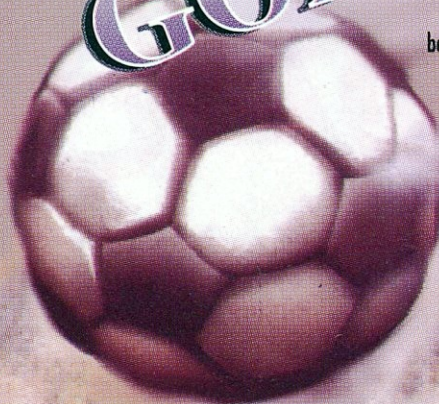


istennek sem akart leválni az ellenfél csukájáról.

A szabálytalanság itt sem marad megtorlatlanul:

enyhébb esetben szabadrúgás, majd tizenegyes, aztán sárga lap, és végső esetben kiállítás jár érte. A szabadrúgás sajátossága, hogy ha az a kapu előtt történik, akkor a védőkből saját magunk állíthatjuk össze a sorfalunkat és annak helyzetét is beállíthatjuk, mielőtt a támadó elvegezné a szabadrúgást. A támadó eddig beállíthatja a rúgás magasságát és irányát (ugyanúgy, mint a bedobásnál). A tizenegyes során csak a jönyt kell a kívánt irányba húzni és tűz! Ha már a szabálytalanságoknál tartunk: az alkotó beépítette a játékba az új lesszabályt, amittől még életszagúbb lett az egész. Az gólt ünneplő és cigánykereket hányó játékosokról már nem is beszélve!

GOAL!



Régi eleme a fociprogramoknak, hogy az egyik sarokban kicsinyítve láthatjuk a pálya aktuális részét. A Goal-ban ezt is feltuningolták, ugyanis az egész játéktér látszik kicsinyítve, ami a gyors ellentámadásoknál nagyon nagy segítség, hiszen láthatjuk, ha az egyik csatártársunk a másik kapu előterében villámgyorsan kitor a védők gyűrűjéből és topogva várja a forintos passzt.

Isteni újítása még a játéknak, hogy választható a pálya felülnézeti képeken a nagysága (zoom) és a scrollozás iránya. Ha valaki belefáradt a tentről-lefelé mozgó icipici alakokba, akkor néhány klikkeléssel átváltoztathatja vízszintes irányúvá és kinagyított rálátásúvá a meccset. Természetesen nem hiányozhat a Replay funkció sem, ami szintén ki-be kapcsolható. Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy az ellenfelek erőssége olyan fokozatig növelhető, hogy nyakra-főre kapjuk a gólokat, két joyunk már a szemétkosárban és még az ellenfél kapuját sem láttuk. Ez még inkább felpörgeti az embert, ami által a több órás játékidő tutira garantált.

Végzőként még annyit: a játék a ma létező fociprogramok közül, a szenzációs újításainak és káprázatos megoldásainak köszönhetően magasan kiemelkedik. Meg merem kockáztatni, hogy ezennel megjelent a ma létező LEGJOBB focisimulátor.

mechanizmusa. Idő kell ahhoz, hogy fokozatosan felpörgezzék magukat a leggyorsabbra, majd ugyanígy a lassuláshoz is néhány másodpercre van szükségük. A labda a Goal-ban már nem tapad az azt vezető figurához, ebből következően a laszti gyorsulása/lassulása is a játékosok mozgásához hasonló elven működik, ezért a villámgyors fordulásokhoz sajátos cselek (például sarkozás) szükségesek. Pozitív fejlődés az is, hogy a labda nem ragad a figurák lábához, mint az elődökben, hanem a játékos előtt halad. Ez főleg azért jelentős, mert a régebbi fociprogramokban a szerelés leggyakrabban buktatás segítségével törtéhetett, mivel a bogyo az

Zolee

ÉRTÉKELŐ

PC

AMIGA

C-64

GRAFIKA

95%

HANG/ZENE

92%

JÁTSZHATÓSÁG

99%

ÖSSZTHATÁS

97%



FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST

Szereted a vadnyugati kalandokat? Szeretnél egy rövid időre belekerülni a vadnyugati élet forgatagába?

Akarsz az igazság bajnoka lenni? Nem??? Megértetek. Na itt egészen másról van szó: Al Lowe, a Larry sorozat alkotója ismét egy különösen farszító, beteges programmal lepte meg PC-s táborát. Freddy Pharkas, a vadnyugati patikus személye remek célpont Mr. Lowe örült ötleteinek. Enyhén morbid stílus itatja át az egész játékot. A főszereplő - sajnos - nem követi Larry felettébb

"csapongó" életvitelét, de felejthetetlen poénokat nyújt a játékosnak. Freddyről csak annyit, hogy fiatal korában - bár még most sem öreg - kiváló lövész volt, de elvesztette fél fülét, s ezért visszavonult és kitanulta a patikus szakmát.

A grafikával kapcsolatban nem lehet semmi kifogás, töménytelen mennyiségű megrajzolt arccal találkozhatunk a játék folyamán, amikor beszélgetünk valakivel. Végig klassz az animáció, egyedül gond, hogy igen kevés a bejárható (játék közben felfedezhető) helyszínek száma. Lényegében azon a területen kalandozhatunk végig, amit a játék legelején felfedezünk. A későbbiekben is csupán 2-3 helyszínrre mehetünk be. A zenét és a hanghatásokat ugyancsak dicsérni lehet, remekül illenek a játék hangulatához. Az irányítás már megszokott, egyedül újdonság a Fast Forward, azaz a gyors előretétel, amivel az átvezető képeket pörgethetjük át. A pontozás igen gyanús, ugyanis maximum 999 pontot lehet elérni, de ahogy benyitunk a patikába, egyből felugrik 500 pontra... tehát gyakorlatilag 499 pontot kell teljesítenünk. És most jöjjön a rettenetesen vadnyugati patikus, Freddy Pharkas története Coarsegoldban...

ELSŐ FELVONÁS

A játék Coarsegold főutcáján kezdődik, ahol megjelenik Freddy, az ifjú, ambiciózus patikus - azaz mi. Egy srác éppen most zárja be a helyi motelt a sheriff parancsára. Nyissunk be a Mom's Cafe-ba és kérjük el az egyik üres fémdobozt a háziasszonytól (szívesen ideadja), majd hagyjuk el a helyiséget. Következő utunk a szomszédos Golden Balls Saloon-ba vezet. Itt megrendelhetjük a zongoristától, hogy milyen számot játsszon, de az egyetlen érdemleges cselekedetünk, ha elszedjük a merevrészeg orvos elől a whiskys poharat. A szalonból a hátsó ajtón keresztül egy kis kerthelyiségbe érünk. Ide néz a Mom's Cafe konyhájának ablaka, ahol egy kínai dolgozik, s egy lépcső is vezet a hotel erkélyére. Nézzünk alaposan körül az udvaron, s tulajdonítsuk el a hordóba belevágott vésőt, illetve a szekér hátuljáról a kis alkoholos tégelyt. Ha megvagyunk, hagyjuk el a kertet hátrafelé, s így az épület mögé érünk ki, egy kis templom elé. Nyissuk ki a templom ajtaját, s vegyünk el egy kis darab olvadt gyertyát, majd nézzük meg a szem ikonnal a kulcslyukat a templom ajtaján, s egy kulcsot fedezhetünk fel, amit természetesen elteszünk - még jó lesz valamire. Most haladjunk jobbra, majd irány lefelé, ahol ismét kijutunk a főútra, egy iskola mellé. Vegyük fel a játszódozó gyermekek csúzdájáról a létrát, majd osonjunk balra, ahol megérkezünk a patikánkhoz. Vegyük elő a nálunk lévő kulcsot, nyissuk ki az ajtónkat, és lépünk be a híres gyógyszerertárba. Bent vegyük fel a lila tubusos gyógyszert a szekrényről, majd álljunk be a pult mögé, amint az jólnevelt patikusozó illik. Meg is érkezik első kuncsaftunk, a bájos tanárnő, akinek egyik tanítványa rosszul lett, s felirt neki valamit a doktor. Ideadja a receptet, amiből kiderül, hogy egy kis Tyloxpolynide kell neki. Nyissuk ki a pult mögötti ajtót, s lépünk be a "borszorkánykonyhába". Kattintsunk a gyógyszereszekrényre, s máris készíthetjük az orvosságot. Tyloizénk pont elfogyott, de megfelelő helyette 40gm Peptidlymacine Tetrazole. Járjunk el e következő módon: tegyünk le a munkalapra egy Medicine bottle-t (orvosságos üveg), egy Gratuated Cylindert (mérőedény), majd a Peptidlymacine Tetrazole-ből 40ml-t töltünk a mérőedénybe, öntsük át az or-



vosságos üvegcsébe a gyógyszert, amit egy Cork-al (dugó) tömjünk be. Vegyük fel, s vigyük ki Penelopének.

Következő kliensünk Helen, a kávézó háziasszonya. Neki a doki Quintotrazate tablettákat irt fel, amit a következő módon készítsünk el: tegyünk le ismét egy orvosságos üveget, egy mérőedényt és a keverőedényt (breaker) a pultra, majd vegyük elő az inventoryból az



alkoholos tégelyt és öntsük a tartalmát a borszészegőbe. Ezek után töltünk 15 ml Bismut Enterosalicyne-t a mérőedénybe, s 30 mg Phenodal Oxytriglychlorate-ot a mérlegre (balance). Töltjük a keverőedénybe a két kimért anyagot, s keverjük össze egy üvegrúddal (stirring rods). Öntsük bele ezt a kutyulékot a tablettakészítő gépbe (pill machine), s húzzuk meg a karját, mire kiad 3 tablettát. A gyógyszeres üveggel clickeljük a tablettákot, mire azok belekerülnek az üvegbe. Ezt a műveletet még hatszer játsszuk el, mire 21 tablettát lesz az üvegben. Dugaszoljuk le az üveget, s máris vihetjük Helennek.

A következő kliens a Madame a helyi bordélyból. Panaszra, hogy gyengélkednek a lányok, s kéne egy kis "kedvcsináló",



LIVING THE COARSEGOLD DREAM

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

hisz pénzes hímek vannak a láthatáron... A doki olyan csúnyán írta a receptet, hogy nekünk kell kítóználni, hogyan készítsük el a gyógyszerert (pontosabban nekem kellett): tegyük az asztalkára egy porcelánmózsárt (mortal & pestle), egy 5 mg-os mérőt (5mg measurin spatula), egy dobozt (Prescription box), és egy gyógyszeresmagolópapírt (medicine paper), majd mérjük ki 15 mg Bimethylquinolin-t a mérlegen, töltsük át a porcelánmózsárba. Ugyanígy járjunk el 15 mg Metyrphosphate-l is. Keverjük össze a mózsárban, s az 5 mg-os mérővel adagoljuk ki a gyógyszeres papírba. Minden elkészült adagot azonnal helyezzük a zöld dobozba. 6 kis papírsomagnak kell a dobozban lennie.



A következő beteg a mexikói, akit nek egyszerűen egy kis "Preparation G"-re van szüksége. Ez abban a lila tubusban van, amit belépésünk-kor felszedtünk a szekrényről. Adjuk át neki, s máris megérkezik a sheriff... (Ja, ő az első aki hajlandó fizetni is a gyógyszerért, úgyhogy gazdagok vagyunk.) A sheriff aljas módon bezárja a patikánkat, azzal az ürüggyel, hogy tűzveszélyes. A lényeg az - bár ez a játék folyamán derül csak ki igazán -, hogy összejárszik a helyi bankárral, hogy zserbevágják egész Coarsegoldot. Eppen ezért, ha bemegyünk a bankárhoz és beszélgetünk vele, mindig felajánlja, hogy megveszi a patikánkat... persze ezt ne fogadjuk el.

MÁSODIK FELVONÁS

Másnap hatalmas büzre ébred a város: Coarsegold lovai telezellentik a várost, s a büztől lassan elhalálózhatunk... tehát gyorsan csekednünk kell. Most jön a játék egyik legizmosabb része: induljunk balra a város főutcáján, s haladjunk egészen a mexikói kovácsműhelyéig, amely előtt szintén ott libeg a Closed tábla. Vegyük fel az ajtó mellől a kötelet és a nadrágszíjat, s a tűzrakásból egy darab szenet. Az inventoryban fúrjuk ki a vésővel az üres fémdobozt, majd a faszenet tegyük bele. Nem marad más hátra, mint át-fűzni a dobozon a nadrágszíjat, ami kitűnő gázálarcként fog viselkedni a lópuki büze ellen... Most keressük fel a Mercantile Co.-t, ahová betéve egy papír-zascóra lelünk a szekrény szélén. Vegyük fel, majd irány az utca, s az egyik ló. Csatloljuk fel a gázálarcot, majd a papírzascóval gyorsan gyűjtünk be egy kis "hátszelet" az egyik ló alfelétől. Most pedig rohanás a patikába! Menjünk a gyógyszereszekrényhez, s gyűjtsük be a borszeszegőt (alco-



hol lamp) a gyufával (matches). Tegyük a gáz-analizátort (gaseous spectroscope) a borszeszegő elé, s clickeljük a lópukival a gáz-analizátoron. Tegyük 40 mg Sodium Bicarbonate-ot a mérlegre, majd 15 ml Furachlone-t a mérőedénybe. Öntsük mindkettőt egy keverőedénybe, mérjük ki 45 ml vizet a mérőedénybe és ezt is adjuk hozzá. Öntsük még bele 5 mg Magnesium Sulfat-ot, s keverjük meg egy üvegrúddal. Töltsük bele a kutyvalékat egy orvoságos üvegbe, dugaszoljuk be, majd öntsük bele a patika előtt álló lovak vályujába...

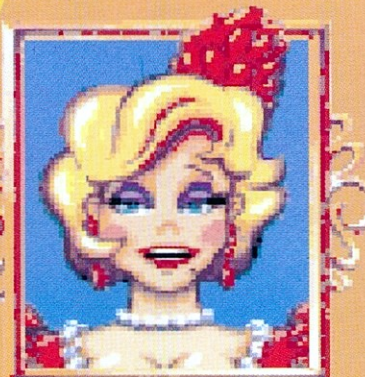


Yee-hawwww!

Miután sikeresen elhárítottuk a városról a "lógázveszélyt", egy utcagyerek fut hozzánk, avval a hírrel, hogy a csigák (!) megtámadták a várost. A történet: egy Los Angeles-i francia vendéglőből megszöktek, s most elcsigázva száguldanak keresztül a vadnyugaton, mindent elpusztítva, ami az (ál)lábuk elé kerül. Első dolgunk legyen benyitni a szalonba, s a mexikótól kapott pénzért vegyünk finom söröcskét. A nálunk lévő templomkulccsal nyissuk is ki az üvegeket, s keressük meg a csigákat a város baloldali határán, a hid mögött. Először is tegyük el egyet (ha odaadjuk Helennek, a kávéház háziasszonyának, néhány pontot kapunk), majd öntsük ki a söröcskét a csigáknak úgy, hogy csurgassuk a nedűt a szakadék felé. A szemmel láthatóan szomjas csigák harapnak a dolgra, ugyanis megindulnak a sör- és egyben a szakadék felé. A veszély elhárult a városról.



Miután eltűntek a csigák, az ugyancsak itt található természetbolyon ülő indiánra figyelhetünk fel: az illető nem hajlandó lejönni, mert ha lemászik, rá kell taposnia a természetesre. Segítsünk neki: tegyük a létránkat a természetboly tetejére, s így kényelmesen lemászhat indián barátunk anélkül, hogy kárt tenne a rovarokban. Sriniben - mert ez a becsületes neve - társra is találunk, aki a



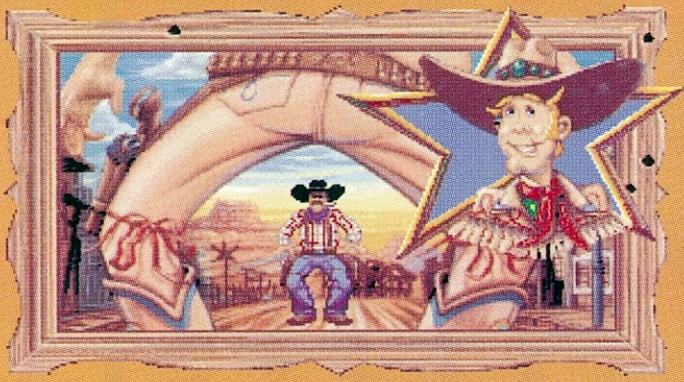
munkánkban fog segídezni némi fizetésért... Miután Freddy elviszi otthonába, s megmutatja Srininek a patikáját, induljunk el, s vegyük vissza a létránkat a természetboly tetejéről. Most keressük fel a templomtól jobbra található víztárolót, ahol nagy tömeg csödült össze a WC-re várva; itt valami "büzlik". Nyissuk ki a víztároló csapját, s töltsük meg a nálunk lévő sörösüvegek egyikét, majd hajtsuk le. Hoppá! Valami fura érzés a gyomor táján! Freddy rohan a WC-hez, s beront, nem törődve a bent ülő sráccal. Tehát innen fúj a szél: a víztároló vize hasmenést okoz. Irány a patika, ahol készítsük el a következő gyógyszert: 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot a mérőedénybe, majd onnan a test tube-ba. 5 ml Otphenamethihydride-et töltsünk a mérőedénybe, s adjuk ezt is a test tube-ba. Most gyűjtsük meg a borszeszegőt, s melegítsük meg a test tube tartalmát, s öntsük bele az így készült lötytyöt egy orvoságos üvegbe. Dugaszolás, s máris menjünk a víztárolóhoz. Támasszuk a víztároló lábához a létránkat, s másszunk fel rá. Miután felértünk a tároló peremére, húzzuk fel, s támasszuk a víztároló tartályának. Másszunk fel a létrára, s az inventoryban clickeljük a kötelünkre a kéz ikonnal, mire Freddy egy lasszót készít belőle. A lasszót dobjuk a víztároló legtetejére, küsszünk fel, s nyissuk ki a kis ajtót a tárolón, s öntsük bele az orvosságot.

Ejfel Sriní ébreszt minket, avval, hogy a mellettünk álló Assay raktárépület lángokban áll! Valamit sürgősen tennünk kell, ha nem akarjuk, hogy porig égjen a patika is. A patika ajtajánál néhány zsák Baking Sodát találunk, amit gyorsan tegyük el. Induljunk el jobbra, az iskola mellett álló Assay raktárhoz, és tegyük a szódát a libikókára. Uljünk fel a hintára, s lengjünk be. Miután jól belengtünk, clickeljük a tetőre, mire Freddy - ha szerencsénk van - felugrik oda. A tetőről ugorjunk a libikókára, mire a másik felén lévő szóda felrepül a levegőbe, egészen a lángoló Assay raktárig. Tervünk sikerült, a tűz elalszik... Na várjunk csak! Éjszaka van, egyedül vagyunk, és közel van a bordély!!! Eppen csak pénzünk nincsen. Keressük fel a nyilvánosházat, ahol éppen a bankár és a sheriff szövögeti gonosz terveit, s menjünk be. Odabent társaloghatunk az örömlányokkal - hiába, szegények nem maradhatnak ki egyetlen Al Lowe játékból sem -, de semmi több. Az asztalról vegyük fel a képeslapokat, s várjuk meg a Madame-ot, aki a gyógyszerért cserébe szobára jön velünk. A Madame elmondja, hogy a lányok megtudták a sheriffről és a bankártól, hogy a halálunkat akarják, s ha nem hagyjuk el a várost, meg is ölhetnek. Legjobb, ha elhagyjuk Coarsegoldot... Soha! Freddybe visszatér az ősi vadnyugati virtus, s másnap tette készen áll.



HARMADIK FELVONÁS

A mai napon első feadatunk az lesz, hogy szert tegyünk pisztolyra, s gyakoroljuk a lövést. A hálószobánkban először is nyissuk ki a kisszekrényt, s nézzünk bele a szem ikonnal, s vegyük ki belőle a kicsi kulcsot. Nyissuk ki az asztalunk fiókját, nézzünk bele, s vegyük ki belőle a jegyet, ami egy pár



csizmára szól. Az ágyunk mellett álló lábában egy veszkörhára lelünk, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk le a földszintre, s a gyógyszereszek-reny mellett álló szekreteret nyissuk ki az imént felvett kis kulccsal. A szekreterben találunk még egy fiókot, amit kinyitva egy levélre lelünk az előző tulajától, aki egy kulcsról ír, amit nem akart itt hagyni, s ezért magával vitte... A neve egyébként Mr. Graves. Hagyjuk el a patikát, s miközben a fadrészület felé gyalogolunk vegyük fel a földről a lócitromot. A fadrésznek adjuk oda

a jegyet, mire egy pár csizmát kapunk érte, s a képeslapokat, amiért cserébe egy palack Nitrous Oxide-ot kapunk, amit nevető-gáznak is hívhatunk. Most nézzünk be a Mom-hoz a kávéháza, vegyünk el egy csésze kávé, majd dobjuk le a földre a lócitromot. Az eredmény nem marad el: mindenki odacsődül megnézni, hogy mi bűzlik, még a konyhából a kínai is... Mi ezt kihasználva menjünk át a szalonba, s a hátsó ajtón keresztül a kertbe. Mint említettem a kávéház konyhájának az ablaka éppen ide néz ki. Mivel a kis kínai szakács éppen el van foglalva, mi nyugodtan emelhetjük az ablakban gőzölgő almatortát. Menjünk el a sheriffhez, s adjuk át neki az iménti két szerzeményünket, mire löszert és pisztolytisztító készletet kapunk tőle. Most ruccanjunk ki a temetőbe, s keressük meg Mr. Graves sírját. Vegyük fel a sír mellől az ásót, s hantoljuk ki a megbol-dogultat, majd ugorjunk le a tetem mellé, s vegyük el a nála lévő kulcsot, ami egyébként egy széfé. Szedjük fel egy kis agyagot a sír mellől, majd irány a bank, s adjuk át a kulcsot a bankár-nak, aki kihozza a széf tartalmát: egy pár pisztoly és egy vörös kendő. Tegyük el őket, majd menjünk el a temető mellé, ahol Srini már vár minket. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, töltsük meg, majd tegyük a sörösüvegeket a kerítés tetejére. Most egy lögyakorlat kezdődik, akinek nem tetszik, az továbbtekerheti.

Most már tudunk lőni, van ruhánk, csak az a baj, hogy fél fölünk van. Keressük fel Chestert a Mercantile Co.-ban, s mutassuk meg neki a viaszdarabunkat, mire elmondja, hogyan lehet műfület készíteni ezüstből. Menjünk ki, majd jöjünk vissza: barátunk itthagya a bicskáját, amivel eddig krumplít hámozott. Tegyük el, s faragjunk ki vele a viaszból egy fület. Az agyagot nyomjuk bele a nálunk lévő viaszba, mire egy kitünő negatívhoz jutunk. Irány a patika, s vegyük fel a kiakasztott ezüst érmet a falról. Menjünk be a hátsó helyiségbe, s tegyük bele a Curcible-ba az ezüstöt, majd melegítsük fel. A fülnegatívot ugyancsak forrósítsuk fel, hogy eltűnjön belőle a viasz. Most töltsük bele az ezüstöt a negatívba, majd az inventoryban a kézzel szedjük ki az ezüstfület az agyagból. Most már csak egy click a fölél Freddy-n, s máris igazi vadnyugati legények vagyunk...

NEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk be a szalonba, ahol Larry ükappa sörözget, s egy gyanús társaság kártyázgat. Nézzünk az asztalra, mire észrevesszük, hogy a fekete kalapos simlis, hisz az egyik keze műkéz és a "harmadikkal" csal. Egy óvatlan pillanatban clickeljük a kéz ikonnal a hamis kártyájára, mire leleplezzük, de pechünkre pisztolyt ránt... Freddy pillanatok alatt egy asztal mögé bújjik. Természetesen lelőni korántsem olyan egyszerű: löjünk egyet a mögöttünk lévő vasrúdba, mire arról a lámpára pattan a golyó, s a lámpa agyonüti barátunkat... Gratulációk, stb. stb., de ne feledjük el, hogy még sok dolgunk akad. Most kimenni a szalonból élevesélyes, ugyanis néhány mexikói beszabadult a városba, s örült lövöldözésbe kezdtek. Irány a hátsó ajtó, majd a kertből menjünk fel a motel erkélyére, ahol éppen alattunk vannak a lövöldözők. Tegyük ki a nevetőgázt a korlátra, s húzzunk le. Kerüljük meg a szalont, s oszonjunk el a bordélyházhoz, ahonnan éppen látni lehet a kirakott palackot... Löjünk bele egyet,

mire abból dőlni kezd a gáz, s a mexikóiak röhögögörsöt kapnak. A bordélyháztól visszatérve a fűtőcára négy nagy vadnyugati fazon fogad, s kihívunk egy párbajra, aminek a lényege nem más, mint... na, inkább nem lövöm le a poént.

Miután sikerült "legyőzni" az illetőket, egy valódi párbaj veszi kezdetét, melyben egy régi ellenségünkkel, Kennyvel kell megmérkőznünk. Legjobb esetben is megsérülünk, pontosabban az ép fülünket lövi meg. Miután otthagy a porban, gyorsan vegyük fel a piros kendőt a nyakunkból, s kössük be a fülünket vele. Freddy rohan Penelope-hez, a tanárnőhöz, mivel a Kenny fiú azt rebesgette, hogy ő is oda igyekszik. Az iskolában igen nagy meglepetés fogadja: Penelope fegyvert fog rá, s nem kegyelmez. Gyorsan dobjuk le az övünket, majd a mellettünk lévő palatáblát tartjuk magunk elé, hogy felfogja Penelope lövését. Szép kis dolgok egy nőtől, ráadásul attól, aki iránt Freddy eddig csöndesen vonzódott... Penelope levisz minket a pincébe, ahol egy székhez kötöz, s végre elárulja igazi kilétét: a tanári állás csak álca volt. Az iskola melletti mocsárnál több mint valószínű, hogy hatalmas olajmezők terülnek el, s neki erre fáj a foga. Osszejártott a sheriffel és a bankárral... de a többit már tudjuk. Miután felgyújtotta körülöttünk a pincét, cselekedjünk a lehető leggyorsabban: mozdogjunk a székekkel úgy, hogy dőlünk el vele,



majd csúszunk el a földreppontant ezüstfülünkig. Vegyük fel, s vágjuk el vele köteleinket, ami sikerül is, s Freddy iszkol kifelé. Kint untunk állja Penelope, s kardot ránt: vegyük fel mi is a falról a kardot, s mérkőzzünk meg vele (a legalsó szöveget választva a legkönnyebb a küzdelem). Ha sikerült belégni, megjelenik Kenny, aki Penelope cinkosa, s pisztolyt ránt: vegyük elő az ezüstfülünket, s vágjuk hozzá: mint egy shurikent, kettészeli Kenny torkát... miután már csak az enyhén morbid epilógus van hátra, amit feltétlenül látni/olvasni kell.

Koronczai G.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	87%		
HANG/ZENE	88%		
JÁTSZHATÓSÁG	90%		
ÖSSZHATÁS	89%		



**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!
GAMEBOY**



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

SEGA MEGADRIVE



19 999,-

SUPER NINTENDO



21 999,-

NINTENDO



11 999,-

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

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

**576 KByte
SHOP**

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!

BLACK CRUISER

1 199 Ft



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

MULTI COLOUR CRUISER

1 199 Ft



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

ZIPSTICK SUPER PRO

1 399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

1 299 Ft



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

**JOYSTICKOKBÓL
A LEGSZÉLESEBB
VÁLASZTÉKOT
NÁLUNK TALÁLOD!**

576 KByte
SHOP



**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

1137 BUDAPEST
Pozsonyi u. 14. TEL.:1126-415

576 KByte SHOP
9021 GYŐR, Király u. 18.
TEL.:/96/-322-151

További boltjaink:

Budapest Kassák L. u. 64.
Szeged Dugonics u. 9/a.
Pécs Teréz u. 5.
Veszprém Kossuth L. u. 21.
Budapest Frankhegy u. 1. (Gazdagrét)

Nyitás: július 31.-én!

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!