

Számítástechnikai magazin

576 KByte

Mellékletünkben DOOM2 térképek és TIPPÖZÖN minden géptípusra

Dredd!

képregény, film és
végül: játék!
judge dredd ismét
világhódító úton

Pool!

a valóság és a képzelet
közti mezsgyét alig
érezkelhetővé szűkíti
a virtual pool

Dupla élvezet!

kalandorok figyuzzatok!
sem a prisoner of ice sem a
flight of the amazon queen
nem lesz könnyű préda

NYÁRI
ÖSSZEVONT
SZÁM

ismertető: virocop, flight unlimited, player manager 2, picture perfect golf
leírások: the civil war, sensible golf, jagged alliance, newcomer

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JÚLIUS 20-TÓL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + COLUMNS + 2 db CONTROL PAD24999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD23999.-

SNES FIFA SET: SNES alapgép + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD26999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY SPECIAL EDITION: GAME BOY alapgép játék nélkül SZINES borítással12999.-

GAME BOY ALADDIN SET: GAME BOY alapgép + ALADDIN13999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék14999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X alapgép játék nélkül42999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS139999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACERHIVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTETHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER.....	3200 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999 Ft	NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....	2999 Ft	COMMODORE JOYSTICKOK.....	1999 Ft
PC JOY - HAWK.....	2999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....	3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999 Ft
PC JOY - FX 2000.....	2999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal.....	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT).....	3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....	7999 Ft	SCREENBEAT PRO50 AKTÍV HANGFAL (2 x 50 WATT).....	9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos).....	2999 Ft		

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT.....	1999
ALADDIN AGA.....	5999
AMNIO.....	1999
ARCHER MACLEAN S POOL.....	2999
BAAL.....	899
BANSHEE-A1200.....	4999
BATMAN RETURNS.....	2999
BENEFACOR.....	3999
BILL S TOMATO GAME.....	1499
BIRDS OF PREY.....	2999
BLOR.....	3499
BOB S BAD DAY.....	1999
BONANZA BROS.....	899
BRAT.....	1499
BRIAN THE LION-A1200.....	3999
BUDOKAN.....	2999
CYTRON.....	3499
DANN PATROL.....	HIVJ
DENNIS AGA.....	2999
DESERT STRIKE.....	2999
DEVIOUS DESIGN.....	1499
DISPOSABLE HERO.....	3999
DOGFIGHT.....	3999
ELEMANIA.....	3999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS.....	2999
EXC.GAMES COLLECTION.....	4999
ARCHER MACLEAN'S POOL.....	
-POPULOUS 2.....	
-SHUTTLE.....	
F117 A NIGHTHAWK.....	3999
FIELDS OF GLORY AGA.....	4999
GLOBAL GLADIATORS.....	3999
GODFATHER.....	3499
GUNSHIP.....	1999
GUNSHIP 2000.....	3999
HEIMDAL 2.....	4999
IMPOSSIBLE MISSION 2025.....	4999
INDY HEAT.....	1999
JAGUAR XJ 220.....	2499
JIMMY WHITE SNOOKER.....	2999
JUNGLE STRIKE.....	HIVJ
LAST BATTLE.....	2999
LIFE AND DEATH.....	2999
LINKS GOLF CHALLENGE.....	1999
LION KING AGA.....	4999
LOOM.....	1999
LOTUS TRILOGY.....	4499
MANIAC MANSION.....	1999
MENACE.....	999
MICROPROSE F1 GP.....	3999
NIG.MANSELL WORLD CHSHIP.....	4499
NINJA REMIX.....	1999
NIPPON SAFES INC.....	3999
NORTH AND SOUTH.....	1999
ONE STEP BEYOND.....	1999
OUTRUN EUROPA.....	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE.....	1999
PREMIER MANAGER 3.....	HIVJ
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT.....	2999
RISE OF ROBOTS AGA.....	4999
ROAD RASH.....	2999
RVF HONDA.....	1999
SECOND SAMURAI-A1200.....	3999
SEEK AND DESTROY.....	3999
SHADOW WORLDS.....	2999
SIERRA SOCCER.....	3999
SKIDMARKS.....	3999
STREET FIGHTER 2.....	2999
SUBWAR 2050.....	4999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1.....	4999
-BODY BLOWS.....	
-OVERDRIVE.....	
-SUPERFROG.....	
TENNIS CUP 2.....	1999
THATRE OF DEATH.....	3999
TOP GEAR 2.....	3999
TRIPLE ACTION VOLUME I.....	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II.....	1999
TURBO OUTRUN.....	1999
TURRICAN.....	1999
TURRICAN 2.....	1999
UFO AGA.....	4999
WORLD CUP YEAR 94.....	HIVJ
-SENSIBLE SOCCER.....	
-GOAL.....	
-STRIKER.....	
-CHAMP. SHIP MANAGER 93-94.....	

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA.....	6999
ALFRED CHICKEN.....	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK.....	3999
BANSHEE.....	5999
BATTLE TOADS.....	3999
BENEATH A STEEL SKY.....	5999
BUBBA AND STIX.....	4999
CANNON FODDER.....	5999
CHUCK ROCK.....	3999
CHUCK ROCK II.....	4999
D GENERATION.....	3999
DANGEROUS STREETS.....	1999
DEEP CORE.....	2999
DISPOSABLE HERO.....	4999
ELITE II.....	4999
FIELDS OF GLORY.....	5999
FIRE AND ICE.....	3999
FLY HARDER.....	2999
FURY OF THE FURIES.....	3999
HUMANS.....	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025.....	4999
INTERNATIONAL KARATE +.....	2999
JOHN BARNES FOOTBALL.....	2999
JUNGLE STRIKE.....	4999
KID CHAOS.....	3999
LAST NINJA III.....	2999
LITTL DIVIL.....	5999
LOTUS TRILOGY.....	4999
MICROCOSM.....	7999
MYTH.....	2999
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.....	4999
PINBALL FANTASIES.....	4999
PREMIERE.....	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE.....	3999
RISE OF ROBOTS.....	7999
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION.....	4999
SHADOW FIGHTER.....	HIVJ
STRIKER.....	4999
SUBWAR 2050.....	4999
SUMMER OLYMPICS.....	1999
SUPERFROG.....	3999
SUPER METHANE BROTHERS.....	2999
SUPER PUTTY.....	2999
SURF NINJAS.....	2999
TROLLS.....	4999
ULTIMATE BODY BLOWS.....	5999
UNIVERSE.....	5999
ZOOL.....	3999
ZOOL II.....	4999

C64 KAZETTÁK

3D POOL.....	699
ACROJET.....	699

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)



STREET FIGHTER II

kalestartók

Valamennyi eredeti szereplőt megvásárolhatod és az ujjad körül pörgetheted

199,- Forintért

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSZOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜNK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-			

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban
(7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.)
vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

**6000 KARAKTER =
1 OLDAL = 8,5 FORINT
SZERINTÜNK MEGÉRI...**

A nyári uborkaszazon majdnem megréftünk bennünket is. Sokáig vészjóslóan fehér foltok tátongtak tartalomjegyzékünkben, csak nem akart érkezni semmi tesztelésre érdemes program. Aztán úgy beindult a gépezet, mint egy forró nyári zápor: cigánygyerekekkel, égiháborúval, jég-esővel. Nem panaszképpen mondom, de megizzadtak tesztelőink, hogy határidőre végigjássák például a Prisoner of Ice-t vagy a Flight of the Amazon Queen-t. Természetesen sikerült...

Aztán sorsoltunk is. Közjegyző ugyan nem volt, de hárman is (Zsolt, Martin és jómagam) bábkodtunk az eredmények megszületése fölött. Tiszta vágás meg ragacs lett a kezünk, mire a helyes válaszokat kiválogattuk, Martin annyira belemelegedett, hogy különdíjat, emléklakettet és díszszalaggal ékesített érdemermet is ki akart sorsolni, de még időben megérkeztek a mentős kollégák. Az eredményeket a 16. oldalon olvashatjátok.

Aztán mi van még? A CD-ROM-os játékok tarolnak, a konzolok virítanak, az Amiga kullog, a C64 meg, szegény, arra vár, hogy az ESCOM ismét életet leheljen belé. Erről a témáról két érdekes cikket is olvashattok: az egyikben a Körkérdés adatait elemezzük, a másikban pedig olvasói reagálásokat olvashattok a helyzettel kapcsolatban. Hogy kinek van igaza, döntse el ki-ké saját maga. Ja, és majd' elfelejtettem: dupla a Csevegő, ismét értékes nyeremények várják újdonsült gazdáikat, folytatódik a Newcomer leírás, mellékletünkben további Doom 2 pályák és csúcs kódok minden géptípusra, Judge Dredd pedig az amerikai filmvásznak után a konzolokon is bőszen nyomul.

És a végére egy jó hír. Gondolom már sokan előre számolgatták aprópénzüket, hogy kicsengessék a szokásos dupla árat a 64 oldalas nyári összevont számunkért. Nekik tartogattuk a meglepetést: stílusosan 576 forintba kerül ehavi számunk, melyhez nagyon kellemes szórakozást kívánok a stáb nevében. Találkozunk a nyári pihepuha pihi után!

Zolee

**Következő számunk
szeptember 15-én
jelenik meg.**

576

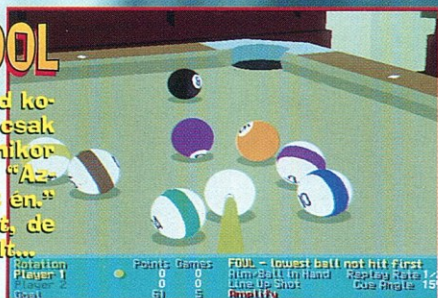
KByte

TARTALOM

NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁMUNKAT EZENNEL MINDENKINEK AJÁNLJUK, AKI SZERETI A KIADÓS OLVASMÁNYOKAT, ÚJDONSÁGOKRA ÉHES VAGY CSAK KÖNNYED SZÓRAKOZÁSRA VÁGYIK.

VIRTUAL POOL

Steve Davis, a biliárd koronázatlan királya csak ennyit mondott, mikor meglátta a VP-t: "Anyát, ez jobb mint én." Vagy valami hasonlót, de az biztos hogy elmúlt...



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Indiana Jones forog a sírjában. A Renegade kalandjátéka minden tekintetben megszorongatja a LucasArts fele példaképét. A csinos női mellékszereplő csak adalék.



SENSIBLE GOLF

Hogyan válhat törpe emberkéből, miniatűr fából és hangyányi golfütőből világsztár? Eleg ha elárulom a szerzőket: Sensible Software. Így könnyű...



PRISONER OF ICE

Shadow of the Comet folytatásának is beillő játék kellemes borzongást biztosít azoknak, akik könyvekben is szeretik H. P. Lovecraft elbeszéléseit.



HÍREK	4-6
CIVIL WAR	7-9
VIRTUAL POOL	10-11
KÉPZELT RIPOORT	12
DUMA/BUKÁS ÉS TOPLISTA	15
EREDMÉNYHIRDETÉS ÉS JÁTÉK	16
PICTURE PERFECT GOLF	18-19
JAGGED ALLIANCE	20-21
RAVENLOFT: STONE PROPHET	22-23
HARDWARE TESZT	24
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	26-29
VIROCOP	30
BRETT HULL HOCKEY	31
SEGA ÉS NINTENDO ROVAT	32-39
ARCADE NEWS	40
MANGA MÁNIA	41
NEWCOMER - 2. RÉSZ	42-45
SENSIBLE GOLF	46-47
HÓKUSZ POKEUSZ	48-49
ÉRKEZÉSI OLDAL	50-51
CD 32 ROVAT - QUICK	52
FLIGHT UNLIMITED	53
DUPLA CSEVEGŐ	54-55
PLAYER MANAGER 2	56
METAL MARINES	57-59
PRISONER OF ICE	60-63
MARCO POLO	64

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

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/7-8-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

TIME WARNER INTERACTIVE

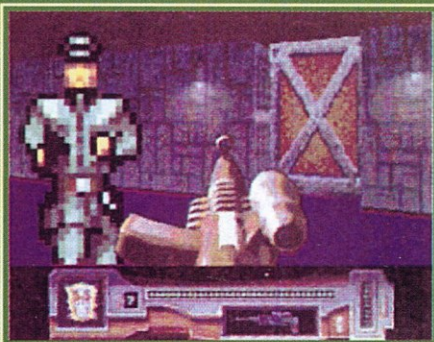
Ezen a nyáron sem kell kielégítetlen programéhséggel számolni, ugyanis a legtöbb kisebb-nagyobb cég gondol a szoba hűvösében "nyaralókra" is. A **TIME WARNER INTERACTIVE** például a **STRIKER '95**-tel szeretné a zöld gyeper szerelmeseit meghódítani - s ez a bemutatott képek alapján minden bizony-



nyal sikerülni is fog. A Rage Software által fejlesztett játék a rendkívül népszerű előd, a Striker nyomdokain lépdel, de a grafika és a hangok '95-ös színvonalon köszönnek vissza. A sportközvetítésre emlékeztető hangulatot egy Nagy Britanniában népszerű sportriporter pergő ritmúsú kommentárja biztosítja, az angolul nem értők számára pedig látványban nyújt feledhetetlen élményt. A kameraváltások a legjobb látszögből engedik láttatni az eseményeket, a pálya 3D-s látképén pedig igazi térbeli "mozi" perreg: a játékosok mérete folyamatosan változik aszerint, hogy milyen távol vannak az aktuális kamerától, kifutnak a képből, elszaladnak a kamera előtt - s mindezt megdöbbentő gyorsasággal és folyamatossággal teszik. A 3 dimenziós focistáknak az olyan trükkök, mint fej föléti rúgás vagy csukafejes meg sem kottyán, ugyanolyan természetességgel teszik, mint a passzolást vagy a labdabevételt. A játék PC CD ROM-ra és lemezre egyaránt megjelenik a napokban.

BLACK LEGEND

A jócskán háttérbe szorított Amiga ismét támogatókra talált, ugyanis számos cég ismét felvette repertoárjába, illetve "komolyabban veszi" az immár Escom fennhatóság alá tartozó géptípust. A **BLACK LEGEND** sem volt rest, és a Doom világsikerét meglovagolva nekifogott saját változatának elkészítésébe. Egyelőre nem tisztázott a játék neve, a címfeliraton **WOLFENSTEIN** áll, a tájékoztatóban pedig **SWITCHWORLD** néven szerepel, mindenesetre ez a Doom-előd, a Wolfenstein Amigára átirított változata. Az egyelőre igencsak kezdeti állapotban lévő játékról annyit lehet tudni, hogy 5 epizódból fog állni (magyarul 5 különféle környezetben barangolhatunk), 10 féle ellenféllel találkozhatunk (mutánsok, szörnyek, SS tiszték), akiket 8 féle fegyverrel transzírozhatunk. A helyszínek közül kiemelkedik a vízalatti pálya és a hőmezőkön játszódó rész, amelyek eddig nemigen látott víztörés és hóesés effektekkel lesznek telepakolva. A tervek szerint csak A1200-as változat készül belőle (a processzor sebessége miatt), de az alkotók siker esetén A500-as verzióval is megpróbálkoznak. Kíváncsian



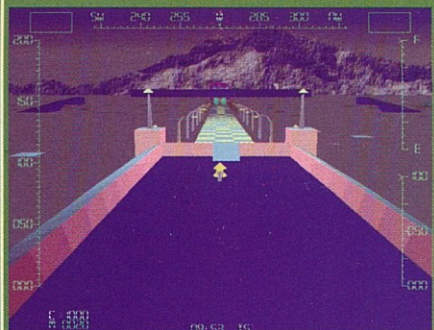
várjuk a végeredményt. Megjelenése június végén várható.

GAMETEK

Amilyen szépen növi ki magát Amigán a Black Legend, olyan ütemben fejlődik az európai piacon alig hároméves **GAMETEK**. Számos újdonságot tartogatnak tarsolyukban, nézzük hát merre vette az irányt a cég. Híres-hírhefti játékuk, a Quarantine folytatásán, a **ROAD WARRIOR** készítésén fáradoznak fejleszt-



tők, s a képeket elnézve nem is hiába! Valószínűleg nem a története miatt fogják az emberek megszerezni a játékot, mivel ugyanaz a taxis lövöldözés a cél, mint az elődben volt. A legszembeütőbb különbség a grafika minőségében van: az SVGA mód sokat dob a hátterek kidolgozottságán, s ezen kívül érdemes néhány pillantást vetni a sokkal kidolgozottabb műszerfalra is. Mint az már a második részek esetében lenni szokott, az ellenfelek járművei, az ellenük használható fegyverek és a kameraállások is újabb elemekkel egészülnek ki. Második ötletük is régebbi keletű. A **CYBERBIKES** a legendás Tronból gyöke-



redzik - tudjátok, amiben fénymotorok versenyeztek egymással. A nyár végén debütáló játékból majd ilyen és ehhez hasonló járgányokkal gyűrhetjük az úrtakat és próbálhatjuk egymást elelőzni, nekilödni a tereptárgyaknak vagy a legkülönbözőbb lézer- és ionfegyverekkel kifüstölni a másikat. A 3D-s környezetben vesztettül gyorsan manőverezhetünk, s bár a grafika fellezgett (kitöltött)

vektorvonalas felépítésű, ennek ellenére felismerhetőek a tereptárgyak és az ellenfelek.

US GOLD

Most pedig végre valahára az Amiga-sok percei következnek. Már hosszú hónapok óta vagyunk kénytelenek szédíteni őket, hogy jön ez, jön az, de most végre biztosnak látszik az egyik legnagyobb híresség, a **SUPER STREET FIGHTER II** megjelenése a **US GOLD** szárnyai alatt. Három változat is fejlesztés alatt van, a CD32-es verzió CD szintű muzsikákkal kiegészítve, a "normál" A1200-as kiadás és a kissé lebutított A500-as változat. Az előzetes bejelentéseknek megfelelően az első két említett gépre készülő játék sebességgel és



grafikai megvalósításban megállja a helyét a SNES verzió mellett is. Érdekesség, hogy a programozók olyan extra irányítási metódusokat dolgoztak ki, amelyek segítségével 6-gombos joystickkal éppúgy lehet majd küzdeni vele, mint kettő- vagy egy tűzgombos joy-jal. Hivatalos megjelenése a napokban várható mindhárom gépre.

MANYK / BLACK MAGIC

Két, eddig teljesen ismeretlen fejlesztőgárda is lecsapott a PC-s játékok koránázatlan királyának, a Doomnak a "megamigásítására" (a TEAM 17 Alien Breed 3D-jét nem számítva, hiszen az egy korábbi ötleten alapul és ezért kevésbé tűnik kopintásnak). A francia illetőségű **MANYK** áll az egyelőre kiadói nélkül árválkodó **FEAR**s mögött, ame-



lyet elnézve könnyen megjósolhatjuk, hogy nem sokáig kell majd hálalniuk portékájukkal a fiúknak. A természetesen csak AGA gépeken futó produkció sebessége ígéretes, a grafika egy az egyben Doom (szétloccsanó ellenfelek, a földön maradó holtestek, a képünkbe belemászó dögök, pixelgazdag 3D hatás, automap). A teljes verzió elkészülte szeptember táján várható, nemcsak A1200-asra, hanem CD32-re is.

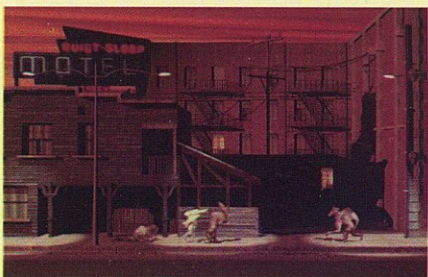
A másik versenytárs a **GLOOM** névre hallgató **BLACK MAGIC** produkció, amely ugyancsak nagyon ígéretes és szintén csak AGA masinákra készül. A már eddig is 8 hónapos fejlesztésen átesett játékban szörnyek, zsoldosok és akár ha-
verünk is szembe jöhet majd velünk, hiszen nemcsak egyedül, hanem osztott



képernyőn ketten is játszhatunk, sőt linkelhetünk is két gépet. Hasznos opcióként a képernyő nagyságának állíthatósága is be lesz építve a végleges verzióba, illetve a felbontás finomságát is változtathatjuk olyan megfontolásból, hogy nincs mindenkinek több mega chipramja az 1200-asában. Kicsit ugyan pixeles a téma, de mégiscsak Doom Amigán! A játék még a nyáron hozzáférhető lesz - ha minden kötél szakad.

PSYGNOSIS

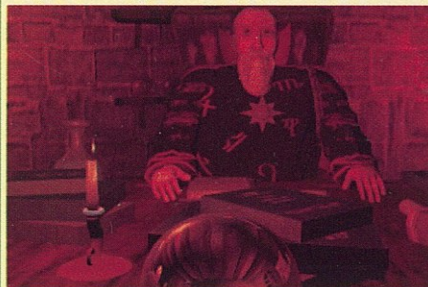
A Sony-t, mint a világ egyik legtokeerősebb multimédia cégét maga mögött tudó **PSYGNOSIS** igazi világalomra tör. Játékpalettájukról töröltek minden hanyatlóban lévő géptípust, és csak PC CD-re és PLAYSTATION-re fejlesztettek, esetleg PC lemezes változatokat is piacra dobhatnak, ha arra szóttyan kedvük. Számítalan olyan újdonság van a tarso-lyukban, amelyek a játékgépek új "fene-gyerekére", PS-X-re jelenik meg elő-ször, majd csak ezután követi a PC CD-ROM-os verzió. Ezekről Martin írá-sában olvashattok a konzol rovat hasáb-jain; én azokat az újdonságokat mazso-láztam ki a cég repertoárjából, amelyek-nek inkább PC-s vonatkozásai vannak. Lássuk először a **PARASITE** című eposzt,



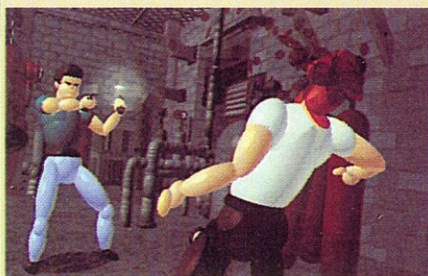
amely egy rémregénybe illő sztorit dolgoz fel. Egy földönkívüli lény által megfertőzve bolyongunk egy futurisztikus városban és ellenszert keresünk a tes-tünkben elhatalmasodó idegen anyag ellen, amely időnként - és egyre na-gyobb intenzitással - tör felszínre belő-lünk. A bennünk lakozó idegen test szörnyű tettekre akar bennünket fel-használni, ezért még meglévő öntuda-tunkkal az elpusztításán fáradozunk. Kétségbeesésünket fokozza a várost

megszálló idegen lények, torzszülöttek hada, akikkel szintén fel kell vennünk a harcot. A gyönyörűen megrajzott SVGA hátterek előtt pergő cselekményt ritkán látott animációk színesítik, a karakterek mozgása, a fény-árnyék effektek lenyű-gözőek. Megjelenése valamikor az év vége felé várható.

A nagynevű cég minden területen je-len szeretne lenni portékáival, így a fan-tasy RPG-k világa sem jelenthet kivételt. **ELRIC: THE ALMON'S MISSION** címmel egy PC CD-s játék van készülőben, amely leginkább képmozgatási technikájával és annak sebességével fogja a babérokat aratni. A történet nem túl egyedi (go-nosz varázsló jön, békés királyság vesz-élyben van, bátor harcos kézzel-lábbal-tűzlabdával ellenáll és optimális esetben győz), de a valósidejű, teljesen szabad mozgást biztosító 3D-s megjelenítés igazi csemege lesz. Az év végére vár-hatjuk a megjelenését.



Ha már a csemegéknél tartunk, akkor most hegyezzétek a szemeteket/fületeket: az Ecstatica forradalmi grafikai újí-tása, az ellipszoid gömböcskékből fel-épülő szereplőgárda ismét lázba hozza majd a PC tulajdonosokat. A farkasem-berek helyett azonban nem kevésbé vé-rengző egyének (profi bűnözők, zsaro-lók, túszejtő gengszterek) lesznek a já-ték főbb szereplői. **URBAN DECAY** névre hallgat az ugyancsak Andrew Spencer által kreált játék, amelyben ezúttal az Államok gettóiban játszódik a történet. Csavargók, bérgyilkosok, besúgók és piti bűnözők világa ez, ahol a legkisebb hiba is végzetes lehet bárki számára. A játékban nem lesznek ritkák a leszámó-lások, orgyilkosságok és egyéb véreng-zések, szóval felettébb erőszakos és mondhatni brutális játékmenetre számí-tatunk (lásd mellékelt kép...). A sztori menete még képlekeny állapotban van, ami biztos azonban: az Ecstatica 230 kameraállításához képest komoly előrelé-pés várható, ugyanis a tervek szerint több mint 2000 (!) féle szemszögből pörögnek majd SVGA-ban az események,



a karakterek mozdulatai a lényegesen több ellipszoid felhasználása miatt fi-nomabbak és élethűbbek lesznek (tár-gyak megfogásakor mozognak a sze-replők ujjai, az arcvonások tökéletesen

emberiek, a haragostól a szenvedőn át a vidámig terjednek, stb). Igéretek sze-rint még idén elkészül, de lehet, hogy csak jövő év elején lesz az álomból valóság.

MICROPROSE

Ha már az álom és valóság jött szóba: a **MICROPROSE** szeretné e két fogalom kö-zötti távolságot a minimálisra csökken-tetni a **FORMULA ONE GRAND PRIX 2**-vel. Bár a játék még nagyon kezdeti stádi-umban van, az már most is látszik, hogy eddig soha nem látott realitásra töreked-nek a fejlesztők. Az eredeti is nagyon impresszív volt annak idején, s ezt tűzték ki most is célul: leginkább a grafi-kát és az életszerűséget tuningolják a



programozók. A felbontást maximumra állítva nemcsak a pályaszéli hirdetések lesznek jól olvashatók, hanem a ver-senyautók szponzorai és a számozásuk is. Terveznek SVGA módot is, de ez már csak a Pentium alapú gépeknél jö-het szóba, egy 486/33-ason azonban 320x200-as felbontás mellett folyama-tos mozgást ígérnek a fejlesztők. Külö-nös hangsúlyt fektetnek magára a szim-ulációra is: a kocsik menettulajdonsá-gai jelentősen függenek majd az útviszo-nyoktól, a gumik kopásától, az időjárás-tól. A játék megjelenését őszre ígéri, PC-re és PC CD-ROM-ra.

US GOLD

A cég jó lóra tett, mikor szerződést kö-tött az amerikai illetőségű Apogee Software-rel, hiszen az folyamato-san ontja magából a játékokat. Két produkció is van per pillanat a tar-solyukban, az első a **TERMINAL VELOCITY**, amelynek "beharangozó" shareware változata már elterjedt idehaza is, de a teljes változata még várat magára. Nézzétek meg a



képet és belátjátok, hogy nem kell túl sok szót vesztegetni rá. Tipikus Descent utánzat, abból is a sokadik. A képen ugyan nem látszik, de a grafika többre is képes: a felsőbb szinteken óriási finomítók, bázisok és nagytestű űrhajók lesznek útitár-

saink, Pentium alapú gépeken pedig az SVGA felbontás is bekapcsolható. A második a sorban a **DUKE NUKEM 3D**, amely szintén nem tagadhatja, hogy milyen ósre tekinthet vissza (ugyebár jól látható a Doom beütés). Igazi öld-vágd-



nem-apád lesz, fejlett 360 fokos mozgási rutinokkal, kifinomult zoom effekttel (kisebb pixelek a közelítésnél) és persze új lényekkel és ellenük bevethető fegyverekkel. Mindkét játék megjelenése a nyár folyamán várható PC-re.

MINDSCAPE

TINY TROOPS névre hallgat az idei nyár egyik legegységibb Amiga és PC durranása, amelyet a **MINDSCAPE** készül piacra dobni, s bármelyik pillanatban robbanhat. A félkatonai beütésű játékban lemmings-szerű lényekkel kell fegyveres harcba bocsátkozni mini tücskökkel-bogarokkal és az adott ka-



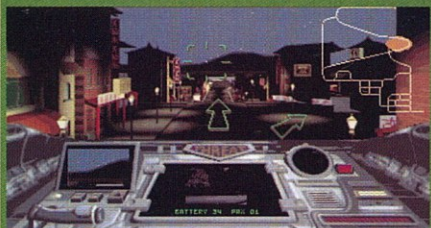
tonai feladatot meghatározott idő alatt végrehajtani. Ez lehet egy bázis lerohanása, területek elfoglalása vagy az ellenfél kifüstölése. Mivel igen rövid idő áll rendelkezésre a manőverek elvégzéséhez (legtöbbször 1 perc, de gyakori a félperces szintidő is), ezért sokkal jobban átgondolt stratégiára van szükség, mint a legtöbb hasonló stílusú játékban, s nem ritka az sem, hogy csak egyféle módon lehet végrehajtani a kijelölt feladatot (főleg ez különbözteti meg a Cannon Foddertől). Az irányítás egyszerű, apró ikonok segítenek a kommandírozásban.

Időzzünk még egy kis időt a Mindscape-nél. A PC-s piac letarolását tervező cég iszonyatos ütőerejű produkciókkal készül a "küzdelenre". Felkészülten várják a Windows '95 megjelenését, valamennyi játékuk futtatható lesz az



új környezetben is. **AL UNSER JR. ARCADE RACING** című szimulátoruk éppen a W95 erejét hivatott hirdetni, valószínű, hogy az új Windows reklámhadjáratának sarokköve lesz a program. Az SVGA-ban futó játék az Indianapolis 500 futamai alapján készül, és azon túl, hogy meghökkentő sebességet produkál, az életszerűsége is nagy súlyt helyeztek alkotói. 15 féle pályán, 10 ellenféllel egyszerre versenyezve dühöröghetünk majd az akár eső vagy hóáztatta aszfalton, számtalan kameraállás közül választhatunk, és a hangok terén is csodákról regélnek a fejlesztők. Idén nyárra ígérnek PC CD-ROM-ra.

Tökéletes high-tech hangulatot áraszt a még jócskán fejlesztés alatt álló **RAVEN PROJECT**, amely az emberiség és egy idegen faj harcát eleveníti fel a legújó legmodernebb technikákat segítségül hívva. Az intro és az átveze-



tő képsorok igazi csemegék lesznek, a renderelt objektumok szerelmeseinek nagy öröme. Maga a játék valójában shoot 'em up, de '95-ös szintre feltornázva: machák, űrhajók és robotok harca, melyben kabinunkból kitekintve VALÓDI városok és tájak képei tekintenek vissza ránk. A siker biztosított, hiszen a fejlesztés mögött a nagynevű francia Cryo áll.

A cég legnagyobb fogása az volt, amikor sikerült megszerezni a Games Workshoptól a Warhammer széria megjelentetésének jogát. Ezt jócskán ki is használják, ugyanis két nagy durranást is készülnek piacra dobni ebből a tárgykörből. A Warhammer - Dark Crusadersről már régebben beszámoltam, tudjátok, ez az az újszerű technikák bedobásával készülő Doom-szerű öldöklés, míg a másik epizód (**WARHAMMER - FANTASY BATTLE**) inkább



a világhódító örület szerepjáték mivoltát hangsúlyozza ki. Az emberekkel, orkokkal, törpékkel, egyéb teremtményekkel benépesített világban egy tántoríthatatlan harcost és maroknyi csapatát vezettük, akik a káros sötét erőt és földi helytartói ellen veszik fel a harcot. A cselekmény folyása minden tekintetben a mi döntéseinktől, a harcok kimenetelétől, a logikai készségünktől és

a szerencsénktől függ. Utasításokat adhatunk, analizálhatjuk a csaták állását, taktikázhatunk, és megvívhatjuk harcainkat - egyszerűen magunk alakítjuk a történeteket. A harcokban minden lépésünket lejegyezhetjük, hogy a későbbi összecsapások esetén a saját hibáinkból tanulva győzedelmeskedhessünk. A tökéletes képi megvalósítások (3D-s játéktér-ábrázolás, SVGA felbontás) és szövegbeli megfogalmazások (mesélő, kommentárok, jótanácsok, párbeszéddek) maximálisan visszaadják a stílus hangulatát. A játékot év végére datálják PC CD-ROM-ra.

Nincs már jóformán olyan cég, aki a Doomban debütált texture-mapping technikát fel ne használta volna játékaik készítésénél. A Mindscape sem marad ki a sorból, ugyanis össze ígér **CYBERSPEED** című űrjátékukat,



amelyben hamisítatlan texture-mapped poligonok a grafika főszereplői. A kép magáért beszél, csak néhány technikai adattal szolgálnék: 9 különféle pályából áll majd, 8 típusú űrsiklóból választhatunk verdát magunknak, fémese techno és metal muzsikák lesznek a talpalávalók és a hanghatásokat "forradalminak" titulálják a fejlesztők. Majd meglátjuk ősszel PC CD-ROM-on.

Az összeállítás végre hagyom a cég egyik legegységibb alkotását, a **DARK HUNTER**-t. A cyberpunk hangulatot árasztó anyagról egyelőre alig csordogál valami infó, csak annyit lehet tudni, hogy egy teljesen egyedi technikával készített művel van dolgunk. Szereplői olyan alakok, akik a jövő évezred Földjének átlagpolgárai: komputerhackerek, a külvilágtól hermetikusan elzárt luxus-környezetben élő teljhatalmú gengszter-



főnökök, profi bérgyilkosok. Az akciók szokatlan szemszögű 3D-s kameraállásokból követhetők, a hátterek profik (nem is annyira kifinomultak, inkább a témához illően lepusztulak), a hangulat pedig sötét, dögös és penészes. A stílus szerelmesei a fél kezüket oda fogják érte adni, az holtbiztos. Megjelenés a változatosság kedvéért PC CD-ROM-ra, majd valamikor az év végén.

BATTLE IN The Civil War

Az Amerikai Polgárháborút már számos programban feldolgozták. Az első, s mindeddig legkedveltebb változat a North & South volt, de ez a remek program mostanra kissé elavult. Talán ez is közrejátszott abban, hogy a Dagger Interactive nevű (számomra ismeretlen) cég programozói hatalmas munkába kezdtek és az EMPIRE segítségével kiadták a CW-t. Hogy mennyire volt sikeres e munkájuk, azt mindenki maga eldöntheti. Az azonban biztos, hogy az én tetszésemet elnyerte a játék, s ezért megpróbálom mindenkit felkeltetni az érdeklődést.



Aki a teljes amerikai polgárháborút végigjátszására vállalkozik, annak a háttérpár összehangolt irányítására is fel kell készülnie.

MÁS MINT A TÖBBI

A program tulajdonképpen egy katonai stratégiai játék, melynek csata része emlékeztet a Fields of Glory-ra, de mégsem mérhetjük össze a két játékot, hiszen a Civil War vetélytársánál sokkal többet tud. Itt ugyanis a játékos feladata nem merül ki egy-egy csata levezénylésével, hiszen nem különálló csatákat, hanem egy egész kontinentst átfogó hadjáratot kell győzelemre vezetni. Ennek megfelelően a katonának adott parancsokon túl foglalkozniuk kell a seregek átcsoportosításával, a városok és a lakosság meghódításával, katonák toborzásával és kiképzésével, valamint a seregek utánpótlásának biztosításával is. S hogy ez a rengeteg feladat ne legyen reménytelenül nehéz, arról szerzők a számtalan beállítható opcióval kívántak gondoskodni.

A program képernyőit könnyen kiismerhetők: a kép nagy részét mindig az aktuális térkép foglalja el, míg jobboldalt és alul az irányítást segítő gombok sorakoznak. Ha az egérrel bármelyikre rámutatunk, a kép tetején egy rövid magyarázó szöveg jelenik meg.

A kezdő képernyőn a gombok hatása a következő: **Kérdőjel** - a szerzők, **Katona** - 1 vagy 2 játékos (két játékos esetén be kell állítanunk a két gép közötti kapcsolat módját), **Zászló** - melyik fél csapatát vezetjük a háborúba, **Amerika térképe** - új hadjárat kezdete, **Dombok** - egy külön csata megvívása (ha nincs kedvünk egy teljes hadjáratot végigcsinálni, itt néhány fontosabb, a történelemben már megvívott csatát játszhatunk újra), **Lemez** - elmentett játék betöltése, **Kotta** - hang opciói, **Könyv** - enciklopédia ahol a híres személyiségek életrajzától kezdve a kor kedvelt katonadalait mindent megtalálunk, s végül a **DOS prompt** a kilépéshez.

A hadjárat 1861. április 12-én kezdődik és legkésőbb 1864. november 8-ig tart. A harcok során a két fél erejének legfontosabb jellemzője az, hogy hány város tartozik fennhatóságunk alá. A játékot kétféleképpen lehet megnyerni: vagy el kell foglalni egy bizonyos számú várost (a kép tetején a piroskék csík a két fél által irányított városok arányát mutatja, s két kis fehér vonás jelzi a győzelem, illetve vereség szintjét). Ha ez 1864. november 8-ig nem sikerül, az nyer, akinek ekkor több városa van.



A stratégiai fontosabb ütközetekre nagyon körültekintően kell felkészülni - csapatainkat úgy telepítsük, hogy egymást is védeni tudják.



A program tökéletességére jellemző, hogy tucatnyi korabeli fotót és rajtot is megtekinthetünk, katonadalokat hallgathatunk.

A kép nagy részét Észak Amerika térképe foglalja el. Az alatta lévő ikonokkal visszajuthatunk a főmenübe, nézhetjük az idő múlását, beállíthatjuk a hangokat és lemezre menthetjük az állást. A jobb alsó gombbal a térkép két mérete között váltogathatunk (kinagyításnál rá kell böknünk a számunkra érdekes területre is). Az igazán fontos hadműveleteket a nagyított térképen érdemes elvégezni.

A játék ideje folyamatosan múlik, azaz nem gondolkodhatunk egy lépésen órákig. Minden nap két részre van osztva. Az éjszaka a tervezgetés és a parancsok (mozgatás, építkezés, sorozás) kiadásának ideje, míg nappal a katonák mozgognak, harcolnak. Ha nem akarjuk a teljes éjszakát parancsokszárazra felhasználni, az órát megnyomva felgyorsíthatjuk az idő múlását. Napközben az alsó gombok helyett a különböző eseményekről szóló tájékoztató veszi át. Ezek közül a legfontosabbak egy épület vagy egy újabb csapat elkészülése, egy város elfoglalása vagy elvesztése vagy két ellenséges sereg találkozása.

Parancsokat két külön területen (hadsereg és a városok fejlesztése) adhatunk ki. Ennek megfelelően a térképet is két külön módon használhatjuk, s a kettő között a jobboldali utolsó előtti gombbal válthatunk. Amikor ezen egy gyár van, a városoknak, amikor pedig katonák, a seregeknek adhatunk parancsot.

VÁROSOK

A térképen kék téglalap jelzi a szövetséges, piros a déli, zöld pedig a semleges városokat. Minden város valamelyik államhoz tartozik. A háború során csak azokból a városokból remélhetünk segítséget, amelyek saját vagy semleges államokhoz tartoznak (az államok a játék során nem állnak át a másik oldalra). A városoknak igen fontos a szerepük, hiszen ők termelik a különböző nyersanyagokat, melyekből újabb seregeket állíthatunk fel, épületeket építhetünk.



Csapatainknak kilenc féle parancsot adhatunk, hogy az adott helyzetekben hogyan viselkedjenek - jókora előrelépés ez a FOG-hoz képest!

A különböző tevékenységek természetesen más és más nyersanyagokat és mennyiségeket igényelnek.

A nagyobb városok fővárosok, s minden kisebb város egy fővároshoz tartozik. Ez azért fontos, mert minden kis város a megtermelt dolgok egy részét a fővárosnak adja, de fejlesztéskor a főváros javainak egy részét is felhasználhatja (a javakat egy-egy csík jelzi, melyből a zöld rész a városban lévő, a sárga pedig a fővárostól kölcsönvehető mutatja).

A kurzort a térképen mozgatva mindig kiválasztódik a hoz-



Néha elég nehezen áttekinthető a csata állása az összekeveredett csapatok miatt - ilyenkor forgassuk meg a térképet.

zá legközelebb lévő város, s a jobb oldalon látható lesz minden fontos információ erről a településről. Legfelül a város neve, alatta pedig a város típusát jelző két rajz. A város lehet *ipari* (sok nyersanyag), *mezőgazdasági* (sok élelem) vagy *vegyes* (mindkettő). Ezen túl a városban lehet *kikötő*, *vasútállomás* vagy *erőd*. Alatta lévő nyolc helyre építhetjük meg a város épületeit. Itt négyféle *erődöt*, *vasútállomást* (a katonák felszállását gyorsíthatjuk vele), *sorozóirodát*, *kiképzőtábort*, *kórházat*, *fogolytábort*, *raktárat* (az utánpótlás jobb elosztását segíti) és *vasútállomást* (az utánpótlás szállításának gyorsasága a vagonok számától függ) telepíthetünk. A már felépített épületek teljesen színesek, a többi szürke. Ha valamelyik megépítéséhez már megvan a szükséges nyersanyag, körülötte egy sárga keret jelenik meg. Az építkezés megkezdéséhez csak rá kell bökni a megfelelő épületre. A már megkezdett építkezést nem lehet félbeszakítani. Ezek alatt néhány csík a városban található nyersanyagokat jelzi (a legmagasabb szinten ember, ló, élelem, nyersanyag).

Legalul pedig az ebben a városban besorozható egységek következnek. Itt szintén sárga keret jelzi, ha valamelyikhez minden szükséges dolog rendelkezésünkre áll. Bármelyiket választjuk is, egy újabb menühöz jutunk (ha magasabb fokozatban játszunk). Például a gyalogosoknál *háromféle csapatot* képezhetünk ki (ezek fegyverzetben, kiképzés-

ben és árban különböznek) valamint felállíthatunk egy *mérnök csapatot* (akik felgyorsítják a sereg haladását nehéz terepen, hozzájárulnak a védekezéshez és az erődítmények szétrombolásában is igen hatékonyak) és egy *vasútépítő brigádot* (akik fejlesztik a vasúthálózatot, és javítják a szerelvények állapotát). Ha a városon megnyomjuk a tűzgombot, kiadhatjuk parancsainkat. Innen a térképhez a hüvelykujj lenyomásával jutunk vissza.

KATONÁK

Ebben az esetben a térképen mozogva mindig a kurzorhoz legközelebb álló hadtestünk lesz fehérrel kiválasztva. Ha ez az egység éppen mozgásban van, kijelölt útvonalra piros csíkként jelenik meg a térképen. Mint a városoknál, a katonáknál is a kép jobb szélén találjuk a kiválasztott egység jellemzőit: legfelül a csapat, majd a parancsnok neve, alatta a gyalogosok, lovasok és tüzérek száma látszik. Ezt a csapatösszeje követi, amely tulajdonképpen az előző három szám összege.

Az ez alatti három csík a csapat állapotát jellemzi. A morál azt mutatja, mennyire van kedvük a katonáknak harcolni. Ha az érték alacsony, a csapat nehezebben engedelmeskedik a parancsoknak, s ha eléri a nullát, az egész csapat dezertál. A következő érték a fáradtság, amely hat a gyorsaságukra és a moráljukra. A legelső csík az utánpótlást jelzi. Minél messzebb van a csapat egy raktárakkal felszerelt várostól, annál alacsonyabb lesz ez az érték. Egy idő után például a lőszerből is kifogyhatnak katonáink. Ezek az értékek túl a katonákat a szerzett tapasztalatuk is jellemzi, ez azonban nem jelenik meg a képernyőn. Végül a csíkok alat-



A kis összecepasásoknak hamar vége, az igazi móka a több ezer embert felvonultató nagy háború!

ti kép az éppen érvényben lévő parancsot mutatja. Az ellenség katonáiról itt a nehézségi foktól függően kapunk részletes vagy felületes információkat.

Ha a kiválasztott egységen a bal gombot megnyomjuk, parancsokat adhatunk neki (az egyes parancsokat jelképező ikonok a kép jobb szélén jelennek meg). Ezek közül az éppen végrehajtott parancsot piros, az utoljára kiadottat (ha ez még nem érkezett oda) pedig sárga keret jelöli.

Szárazföldi csapatoknak 11 parancsot adhatunk. Ezek felülről lefelé: *menetelés* (Advance), *óvatos megközelítés* (Cautious Advance), *roham* (Rapid Advance), *várakozás* (Stand), *támadás* (Hold), *védekezés* (Defend), *visszavonulás* (Withdraw), *menekülés* (Retreat), *őrült menekülés* (Rapid Retreat), *vasúti utazás* (Move by Train) és *hajózás kereskedelmi hajókon* (Move by Ship). A vonatkozás és hajózás esetén a csapat elbandukol a legközelebbi állomásig, ott felszáll, s ameddig baráti területen lehet, utazik. Az út végén kiszáll, s gyalog folytatja útját. Ha valami mozgató parancsot adunk ki, ezután ki kell jelölnünk a menetelés célját. Ha nem akarjuk változtatni az utolsó parancsot, válasszuk a hüvelykujjait. Ha egy csapat teljesítette a parancsot, letáborozik, s vár a következő utasításra (például, ha este a csata véget ér, letáboroznak, s másnap csak újabb parancsra folytatják útjukat vagy a

SZURONYT SZÉ



harcot). Természetesen, ha közben egy ellenséges egység a közelébe ér, védekezni fog.

A hajóknál kevesebb dolgnak van, hiszen őket csak a megfelelő helyre kell küldeni. Egy területen egyszerre több hajó is lehet. Mielőtt parancsot adnánk, ki kell választanunk azokat, melyeket mozgatni akarunk. Ezek számát a bal gombbal növelni, a jobbal pedig csökkenteni tudjuk. A hajók automatikusan bombázzák az ellenséges városokat és hajókat és szállítják az utánpótlást.

HADSEREG

Hadseregünk, mint minden ilyen szervezet piramishoz hasonlóan épül fel. A csúcson a főparancsnok, legalul pedig a harcoló katonák egységei. Minden csapatnak egy saját



A déliek visszavonulás után elfoglalták a dombtetőt, az északiak végső megoldás gyanánt a bekerítéssel próbálkoznak.

parancsnoka van. Ha ilyen nincs kijelölve, a program úgy tekint, mintha egy teljesen tapasztalatlan parancsnok vezetné a katonákat. A parancsnokok képességeit a katonák

GEZZ, ROHAM!



Transferring Regiments - A csapat a szabad egységek közé kerül.

Allocating New or Unallocated Regiments - a csapatokat már meglévő egységekhez vagy új egységekbe oszthatjuk be. Egy alegységben legfeljebb hat csapat lehet, s egy csapat maximum 1000 emberből állhat. A szabad tisztek és katonák a kép alján bal- és jobboldalt látszanak.

Issuing Orders - A csapatot kivesszük a felletre lévő parancsnok hatása alól. Ekkor a csapat nem követi a nagyobb egységet, hanem önállóan képes utasításokat teljesíteni (például kisebb városokat elfoglalni). Az ilyen csapatokat a Rejoin Command paranccsal vihetjük vissza a seregbe.

CSATA

Maga a csata ezek után egész egyszerű. Amikor két ellenséges sereg találkozik, a gép figyelmeztet erre, s dönthetünk, hogy lejátsszuk, vagy a gép számolja ki a végeredményt. Ha a küzdelem mellett döntünk, érdekesebb lesz a dolog, de egy hadjárat így akár hónapokig is eltarthat.

Csatában a teljes terület térképét látjuk, melyet a jobb alsó sarok nagyítóval részletesebben is megnézhetünk. A nagyított térkép látható részét a megszokott módon gördítgetjük, míg a felső gombokkal forgatni tudjuk a képet. A csapatokat kis zászlók azonosítják (a kicsik az egységeket, a nagyok pedig a seregeket). Parancsot egységeinknek a hadjáratban már megismert módon adhatunk (ugyanazok az utasítások, csak a vasút és a hajó hiányzik). Itt is érvényes az, hogy a



Amíg a gyalogsági egységek közelharcot vívnak (lovasság most nincs a közelben), addig a tüzérség órákon át szórja az égi áldást - ezt hívják állóháborúnak.

kis egységeket kiemelhetjük, s önálló utasításokat adunk nekik.

Az idő múlását az órán a bal gombbal gyorsíthatjuk, a jobbal pedig lassíthatjuk. A fehér zászlót választva a csata véget ér, s a végeredményt a gép a két fél ereje alapján ki számolja. Egyébként a csata este 7-8 óra körül (sötétedés) ér véget. Ilyenkor jöhet a pihenés, s másnap folytatódik a harc.

BEÁLLÍTÁSOK

Az új játékok kezdetén egy bonyolult menüben állíthatjuk be a nehézséget. Itt az egyik lehetőségünk, hogy a kép jobb szélén az öt rendfokozat közül választunk, ami az összes lehetőséget erre a fokozatra állítja. A másik mód, hogy mind a kilenc ikonnál külön választunk az öt fokozatból (ezek közül egyszerű csata esetén nem mind módosítható):

\$jel: A városokban fellelhető nyersanyagok kezelése. A legnehezebb fokon külön számok jelzik a városok által termelt ember, ló, élelem és nyersanyag utánpótlást, míg a legalacsonyabbban egy utánpótlás érték van, amiből készíthetünk fegyvert és lovat is.

Ládák: Az utánpótlás biztosítása. Alacsony szinten mindenki végig el van látva a játék folyamán, míg az utolsón raktárakat és vasúti szerelvényeket kell építenünk, s az ellátás a legközelebbi raktártól való távolságtól függ.

Katonák: Első szinten csak egy gyalogos, lovas tüzér és tengeri egység van, míg az ötödiken 17 egység közül válogathatunk. Ezek felszerelésben, kiképzésben (s annak idejében), tapasztalatban is különböznek egymástól.



Az északiak abszolút túlerőben vannak, de mintha egy kicsit meg lennének zavarodva: talán Dél felől egy nagyobb ellenséges erő közeleg?

Épületek: Első szinten csak erődöt és toborzó központot építhetünk.

Térkép: Egyszerű fokozaton a katonák azonnal megkapják a parancsokat, s az ellenséges csapatokról is minden információt megkapunk. Nehezebb esetben a távolságtól és a parancsnok rátermettségétől függ a parancs megérkezése ideje. Az ellenségről csak kevés és pontatlan információt kapunk, s az idő is gyorsabban telik (kevesebbet gondolkodhatunk).

Sátor: Magas szinten a fáradt katonák lassabban haladnak, könnyebben dezertálnak, pontatlanul céloznak és romlik a moráljuk.

Dombok: A tereptárgyak nehezebb fokozatban akadályozzák a kilátást, lassítják a mozgást, fásaszják a katonákat.

Arcok: Nehéz fokozatban a katonák morálját minden elképzelhető esemény (vereség, hosszú menetelés, stb) befolyásolja.

Zászló: A győzelem eléréséhez szükséges városok száma.

TÖBB MINT JÁTÉK

Bár a játék CD-n került forgalomba, ezen a lemezen csak a bevezető intro-t tárolja. Az installálás és az első egy-két játék után tehát nem is lesz szükségünk rá. Érdekessége a programnak, hogy két játékos is harcolhat egymás ellen. Ilyenkor a két gépet hálózaton, modemen vagy egy egyszerű soros kábelon keresztül is összeköthetjük, s egy rövid konfigurálás után indulhat is a hadjárat. A program dobozában a CD-n és az elég részletes dokumentáción túl találunk még egy, a csapatok mozgását bemutató térképet és egy kis füzetet, melyből megismerhetjük a kor hadviselését, szokásait. A Civil Warral tehát nem csak egy remek játékra, hanem érdekes olvasnivalóra és rengeteg új ismeretre is szert tehetünk.

hoz hasonlóan négy érték írja le: mennyire hatékonyan hajtja végre a kiadott parancsot, mennyire alkalmas a parancsok végrehajtására, mennyire agresszív és milyen gyakorlott.

Jobboldalt alulról a harmadik gombbal a sereg szerkezeti rajzához jutunk. Itt az alsó rajzok a csapatokat, az elágazások figurái pedig a különböző szintű parancsnokokat jelzik. Ha bármelyik négyzetre rámutatunk, felül az egység és a parancsnok tulajdonságait láthatjuk. Ha rábökünk valamelyikre, a sereg szerkezetét változtathatjuk meg:

Transferring Generals and their Units - egy egység áthelyezése. Ekkor a csapatot vagy egy kérdőjelre vagy egy másik parancsnokra (ebben az esetben a régi parancsnokot leváltjuk, a két csapatot pedig összevonjuk) tehetjük.



Győztes csaták után csapataink eléggé szétszóródhatnak, az irányítás miatt érdemes újraegyesíteni őket.

Transferring Generals - Eltávolítja a parancsnokot a csapat éléről és a szabad tisztek közé teszi.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
CIVIL WAR KIDAJA
EMPIRE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS 90%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500 1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 7MB VIDEO: SVGA CPU: 386	
	CD: 1 ZENE: SÉ SBPRO GUS ROLAND ADLIB	



A játék egyik leglátványosabb opciója az irányvonalak bekapcsolása: az első 4-5 koccolást előre kiszámítja a gép.

Virtuális POOL

ENNÉL MÁR CSAK A V

Emlékszem, néhány évvel ezelőtt tetőzött a biliárdörület. A lelegrább csehóban is állt egy-egy vörösborfoltos asztal, 2x20 forintért bárkiből lehetett labdazsonglőr, az est fénypontja. Az égi csatornák is el kezdték nyomtatni a közvetítéseket - sajnos mindig éjjel 12 és 2 között, de a kitaratók mindig fennmaradtak megnézni Steve Davist. Nem sokkal később megjelentek a több tíz asztalos biliárdszalonok, ahol "nagyüzemben folyt a koccolás", ide a nagymenők már saját botokkal jártak le, a lányok miniszoknyában meg köldökig kivágott dresszben hajladoztak az asztalokra, a közönség nem kis öröme, a pia ára meg többszöröse volt a legdrágább éjjelnappalinál megszokottnál is - azaz igazi iparágga nőtte ki magát a sport. Viszont azok számára, akik otthon, a

tóra, avagy éppen ellenkezőleg, a golyók mozgását két centiről is szemlélhetjük anélkül, hogy kiböknék a szemünket). A hangok egészen elképesztő hasonlóságot mutatnak a valósággal: ha lassan pottyann be egy golyó a zsebbe, finomabb (nem csak halkabb!) koppanást hallunk, mint amikor "belebombázzuk" közelről. Aprópó lökés! Nem szabad elfeledkezni a játék egyik óriási újításáról sem, az egér központi szerepéről. Végre felismerték a készítő, hogy a



rendelkezők se búsuljanak!



VGA felbontás mellett is



nagyon élvezetes a játék.



A lassabb gépekkel

számítógépük előtt ülve is szeretnék volna gyakorolni az ütéseket, nem sok esélyük volt. Kétdimenziós változatok születtek dögvél, de olyan, amelyik valamennyire is megközelítette volna az eredeti játék hangulatát, nem készült. Egészen mostanáig...

JOBB MINT A VALÓSÁG?

Az Interplay korongja valódi csoda. Azon túl, hogy egy Monty Python stílusú biliárdtörténetet, egy videóról pörgő fantasztikus trükkbemutatót és egy mindenre kiterjedő, példalokéseken bemutatott tippgyűjteményt tartalmaz, a játék maga is forradalmi. Gondoltak a fejlesztők a lassabb gépek tulajdonosaira is, nekik a VGA felbontást ajánlják, ami darabossága ellenére is nagyon élvezhető. De a valódi perfekció az SVGA módban látható: a golyók számozása gürülés közben is tisztán látható, a látószögek változtatásában teljes szabadságot élvezünk, így beállíthatók olyan nézetek is, amelyek valójában már túl



A látószögek változtatásának lehetősége egészen lenyűgöző.



Madártávlatból vagy akár békaperspektívából is lökhetünk.

ki merem jelenteni, hogy ennél jobbat nem lehet készíteni, a játék forradalmisága megközelíti a Doomét.

A SZABÁLYOK

A játékban négyféle pool közül választhatunk, bár pont olyan, mint amit a hazai biliárdtermekben di-

vik, nincs az alapjátékok között.

Az általános szabályok:

akkor érvényes egy lökés, ha a fehér golyó eltalál egy másikat majd a fehér az asztal szélét érinti, vagy az eltalált golyó érinti az asztal szélét, vagy az eltalált golyó lyukba esik. Ha ezek közül egyik sem teljesül, hibának számít. A következő játékos akkor következik, ha szabályosan nem lővünk le egy golyót sem, vagy hibát követünk el. Ezek után lássuk a specifikus szabályokat.

Straight Pool: A végső cél az előre beállított pontszám (15-99) elérése. Egy szabályosan elrakott golyó 1 pontot ér, illetve az ugyanabban a körben leesett további golyók is 1-1 pontot jelentenek. Hibában esetén -1 pont a jutalmunk, ha az ellenfél hibázik, és közvetlenül utána mi is hibát ejtünk, -2 pont a büntetés. Három egymás utáni hibázás után to-

vábbi -15 hibapontot kapunk. Hibázás után az ellenfél a tábla kezdővonalára mögül bárholnan elvégezheti lökését. Ennél a lökésnél a fehér golyónak és még másik két golyónak is ütköznie kell a pálya szélével. A labdák elvétele előtt be kell mondani, hogy melyiket hová szándékozunk belőni, de sikertelenség esetén nincs pontlevonás.

1 OL

LÓSAĞ ÉLETHÜBB!

8-Ball:

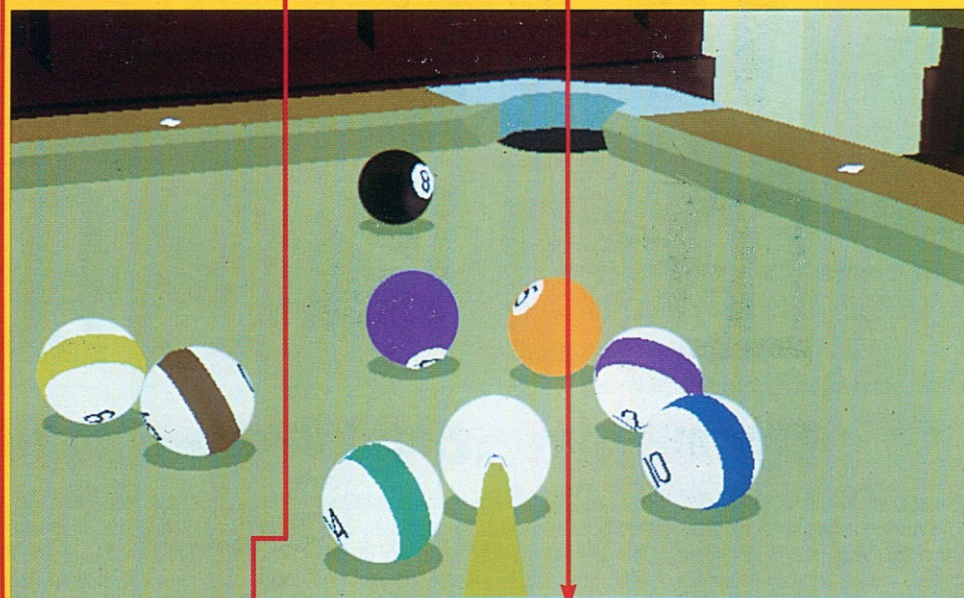
A cél, hogy a 7 csíkos vagy teli golyót elrakva a fekete 8-ast lyukba küldjük. Amilyen fajtájú golyót legelőször elrakunk, olyan golyókra löhetünk a továbbiakban, illetve ellenfelünk értelemsszerűen kizárólag a másik fajtát találhat el először. Hibázás esetén az ellenfél bárhová helyezheti a fehér labdát. Amikor már csak a 8-asra löhetünk, s a lyukba küldjük, először azt kell eltalálnunk, egyébként hibázunk, illetve ha lemegy, akkor el is veszítjük a játékot. Akkor is veszítünk, ha a 8-as lemegy, s utána egy másik golyó vagy a fehér is leesik. Amíg nincs lenn az összes saját golyónk, és a 8-as leesik, szintén veszítünk. Be kell mondani, hogy hová akarjuk letenni a 8-ast, s amennyiben nem oda esik le, az ellenfél nyer.

9-Ball: A 9-es labda szabályos eltevése a cél. A fehérrel a táblán lévő legalacsonyabb pontszámú golyóra kell löni, és ha ugyanebben a körben a 9-es is leesik, nyertünk. Amennyiben nem a legalacsonyabbat találtuk el először és/vagy a 9-es is leesik, az ellenfél szabadon helyezheti a fehér golyót. Csak a szabálytalanul eltett 9-est kell

ROTATION: az éppen kiválasztott játék fajtája (lehet még 8-Ball, 9-Ball és Straight Pool).

SÁRGA PONT: az eltalálandó golyó színe (nem minden játék-fajtában van ilyen kikötés).

FOUL - LOWEST BALL NOT FIRST HIT: hibáüzenet (ha nem a megadott színű golyót találtuk el, ha egyáltalán semmit sem sikerült eltalálni, stb).



Rotation
Player 1
Player 2
Goal

Points Games
0 0
0 0
61 5

FOUL - lowest ball not hit first
Aim/Ball in Hand
Line Up Shot
Amplify

Replay Rate 1/2
Cue Angle 15°

GOAL: az elérendő pontszám (játéktípusonként más és más).

POINTS, GAMES: jelenlegi pontjaink és a már lejátszott játszmák alapján az állás.

LINE UP SHOT: ilyenkor a dákót mozgathatjuk.

REPLAY RATE: a visszajátzás gyorsaságát mutatja.

CUE ANGLE: A dákónak a fehér golyóhoz mért dőlésszöge (1-90 fokig állítható).

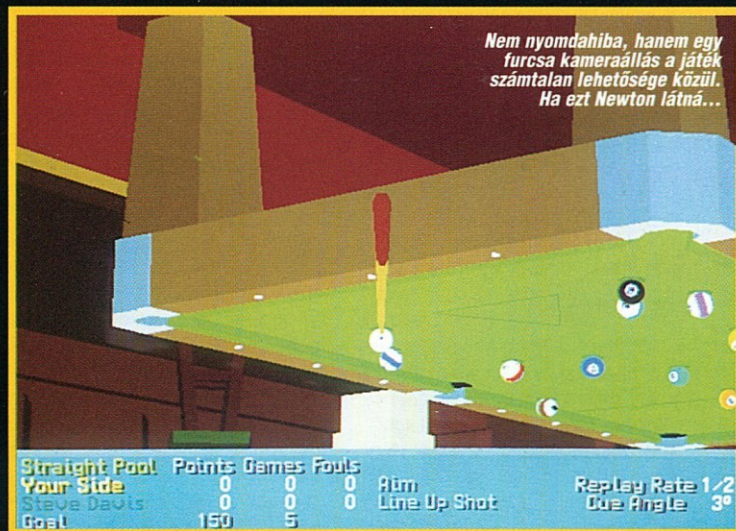
AMPLIFY: Az egér (azaz a dákó) mozgásának finomságát jelzi. A Shift és a CTRL segítségével kapcsolhatjuk át.

de utána bármely golyó leeshet és pontszáma nekünk íródik. A szabályosan elrakott golyók a rajtuk levő pontszámot érik. A szabálytalanul leesett golyók visszakérülnek a táblára, és utána az ellenfél bárhová helyezheti a fehér golyót.

A FONTOSABB BILLENTYŰK

A játék irányításában az egér kulcsszerepén túl igen fontosak a billentyűk. Amikor az egérrel beállítottuk a nekünk tetsző lövési szöveget, az S billentyűvel fixálhatjuk a dákó helyzetét, B-vel a dákó végét emelhetjük fel/le (1-90 fokig), illetve az E billentyűvel a dákó hegyének "becsapódási helyét" állíthatjuk a fehér golyón. Az előzővel visszafelé pörgethetjük, illetve előre gyorsíthatjuk a golyót, az utóbbi segítségével pedig "falsot", azaz oldalirányú csavarást adhatunk a

zást). Ha ellenfelünk hibázott és kézben tartjuk a fehér golyót (Ball in Hand felirat olvasható), az M billentyűvel mozgathatjuk a tetszés szerinti helyre. Nagyon látványos, és kezdők számára kifejezetten hasznos opció hívható elő az T billentyű megnyomásával: megjelennek azok a segédvonalak, amelyek azt jelzik, hogy merre pattannának el a golyók, ha az adott pillanatban ellőnénk a fehér golyót. O-val felülnézetre kapcsolhatunk, R-rel visszajátzhatjuk az előző lövést, az U billentyűvel törölhetjük az előző elrontott lökést és végül, de nem utolsó sorban a Z-vel felgyorsíthatjuk a már ellőtt labdák mozgását, míg meg nem állnak.



Nem nyomdahiha, hanem egy furcsa kameraállítás a játék számtalan lehetősége közül. Ha ezt Newton látná...

visszahelyezni a táblára, a többi golyó akkor is lent marad, ha szabálytalanság előzte meg a leesését.

Rotation: A cél, hogy 61 pontot érjünk el, vagy az utolsónak fennmaradt golyót mi tegyük le (a táblán lévő golyók összpontszáma ugyanis 120). A fehérrel a legalacsonyabb számú golyóra löhetünk,

golyónak. (Érdeemes mindkettőt többször is kipróbálni, nagyon élethű és meghökkentő effektek sülnek ki a dologból.) A Shift és Ctrl segítségével a dákó mozgási sebességét, azaz a lövés erősségét/finomságát állíthatjuk be, majd az egérrel elvégezhetjük a lökést (ha esetleg mégsem tetszenek a beállított adatok, A-val ismét előlről kezdetűk a cél-

576 KByte ÉRTÉKELŐ VIRTUAL POOL INTERPLAY

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
98%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 1MB HD: 2MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

KÉPZELT REPORT

Egy magyarországi közvéleménykutatásról

Letette a szék mellé tízkilós táskáját, a székre mázsás testét, belenyúlt a táskába, s egymás után varázsolta elő az átlalatok beküldött kérdőívek kötegeit, végül az egészre rátett egy többoldalas, géppel írt anyagot. Beletúrt kezével az űs sűrénnyébe, rám nézett, s csak ennyit mondott: megvan.

Zolee: De mi az eredmény Vic bácsi?

Vic bácsi: Leírtam, olvasd el.

Zolee: De mégis, találtál valami érdekességet benne?

Vic bácsi: De még mennyire! A Körkérdés óta megváltozott a világ. Tudod, mikor volt a Körkérdés? Te csináltad.

Zolee: Két éve.

Vic bácsi: Volt márciusban. Akkor is, most is készült statisztika a géppályamányról. Az öreg 64-es vezette a mezőnyt, az Amiga meg a PC csak utána kullógott. A 286-os és a 386-os együtt 32% volt, az Amiga 20%, a 64-es pedig 42%.

Zolee: És a konzolos gépek?

Vic bácsi: Nevetni fogsz, 2,9%.

Zolee: És most?

Vic bácsi: Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. Az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolosok felé fordult. Itt a Sega Megadrive vitte el a pálmát. A PC-nél két évvel ezelőtt egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne.

Zolee: És az Amiga?

Vic bácsi: Lemaradt. Ha a mostani statisztikát nézem, a 64-es még mindig 20%, illetve 25%. Azért mondom két számot, mert az első a gépek, a második a tulajdonosok százalékában van.

Az a helyzet, hogy egy főre 1,3 gép

jut. A 64-est kegyeletből megtartották. Legalábbis a lomtalanítás-kor eggyel sem találkoztam. A PC előretört 41,2%, illetve 53,6%-ra, míg a konzolosok 31,6, illetve 41,2%-ra. Az Amiga 5, illetve 6,5%, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor 7,7 illetve 9,9%.

Zolee: Tehát az Amiga leírható?

Vic bácsi: A dolog nem ilyen egyszerű. Azt hiszem, hogy az amigásoknak kisebbségi komplexusuk van.

Zolee: ???

Vic bácsi: Volt olyan kérdés, hogy

kes kérdés. Azt megértem, ha csak 5% a részesedése, akkor nemigen készül rá program. Ennek ellenére van, csak nem fedezték fel őket.

Zolee: Például?

Vic bácsi: Delivery Agent, German Trucks, On The Road, ezek a Transworldhoz hasonlítanak, a Zepelin, melynek a PC-s változatát megveheted a Shopban, végül az Oldtimer, melyen nemrég küzdöttem át magam. Érdekes, hogy az Oldtimer intrója a következő mondatból fejeződik be: "Amiga lebt", Amiga él.

De végül is mindenki a maga számára igényel programleírást. Tehát

"Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. Az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolosok felé fordult. A PC-nél két évvel ezelőtt egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne. Az Amiga lemaradt, részaránya a választók között 6% körüli, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor is csak 9,9%."

a lap mellékletében melyik programot akarják látni. Dőltek az ötletek (sohasem voltunk ötletszegény ország). Persze ez így olajfolt. Ezért csak azokat vettem figyelembe, amelyiket legalább öten kérték. A 64-esek így összehoztak hármát, a konzolosok négyet, a PC-sek 20-at, s az amigások egyet sem.

Zolee: Neked milyen géped van?

Vic bácsi: Amigám.

Zolee: És mit csinálsz vele?

Vic bácsi: Természetesen játszom. A 64-est olyan számításokhoz használom, amelyben algoritmus van.

Zolee: De az Amigán mit játszol?

Vic bácsi: Stratégiai programokat, kereskedelmi szimulációt.

Zolee: Találsz hozzá játékot?

Vic bácsi: Nézd, ez egy igen érde-

nálunk 5-6%, s azok se mind stratégiát akarnak.

A lap vásárlóit valóban meghatározza, hogy mi van a lapban. A vevők száma fluktuál. Sokan ismerik a lap tartalmát, mielőtt még megvették volna. Megértem a szerkesztőség helyzetét, minden igényt nem tud kielégíteni, tehát igyekszik kielégíteni a legnagyobbakat. Azonban, ha valaki összegyűjti az amigásokat, azok leszakadnak innen.

Zolee: Van valami ötleted?

Vic bácsi: Általában van. Hogy használhatóak-e, az már más kérdés. Csak a stratégiai programokról tudok véleményt mondani. Ezek helyzete a lapokban a legmostohább. Na ne nézz rám olyan furcsán! A kalandjátékokról olyan hosszú cikkeket írnak, hogy az ember tudja az egész sztorit. A szimulációknál (technikai szimulációról van szó) leírják a kezelést, a siker

gyakorlás kérdése. A stratégiáinál lényegében ugyanezt teszik, de azután semmi több. Igaz, sokan írták, hogy ne is közöljék a lejátszást, mert akkor nem lesz izgalmas. Ugyanakkor kérnek tippeket a megoldáshoz. Ugyanez a játék fut több gépen. Ha a kezelési különbségektől eltekintünk, a végigjátszás nagyon hasonló. A leírások, mint mondtam, csak a kezelést mondják el, néha adnak egy-egy jótanácsot. Az ember viszont sokszor megakad valamilyen kis dolog miatt. Nekem van egy fiatalabb barátom (ő még csak alig múlt 50 éves), szóval kisegítjük egymást tanácsokkal.

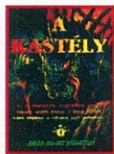
Mi az ötlet? A lap védnöksége alatt indíthatnánk egy "Így győztem én" rovatot. Mondjuk fél oldalon. Ezt azok írnák, akik az adott játékban a legjobb eredményt érték el, s ezt a játék vége előtti kimentett állással bizonyítják. A stratégiai játékokban ugyanis sokkal több van, mint azt sokan gondolnák. Lehet, hogy az ötletnek nem örül a szerkesztőségi stratégia, de ő se maradna munka nélkül. Na jó, tudom, hogy mit akarsz mondani, de várj egy hónapot, - ha a beszélgetésünket leközlöd - kiderül, hogy lesz-e reakciója... Különb is csak azt mondhatom, amit az egykori főnököm: "Öregem, ha rám hallgatsz, azt csinálsz amit akarsz."

Vic bácsi felállt. - Remélem még lesz statisztika - mondta - érdekes volt ez is, akár az előzőek. Ez-zel elment.

Én csak bámultam az asztalomra rakott kérdőív-tömeget, s elkezdtem olvasni az öreg elemzését, hogy megkezdjük a Szerkesztőség stratégiai játékát, amelyet csak egyszer lehet lejátszani, az állást nem lehet kimenteni, csak néha a statisztika ikonra klikkelünk.

Zolee

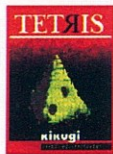
Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

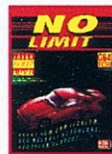
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb veredős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



TRANS-AM
elektronika

Számitástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

HANGFALAK:

- 2x5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,
CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Tipusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUMI
- * SANYO

Ha kíváncsi teljes árlistánakra, hívja a
180-8611-es telefonszámot!
(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)

ÁLLANDÓ AKCIÓK!

Sony CDU 55-E	15.200,-
Panasonic CR 562-J	12.200,-
Toshiba 4x-es drive	23.400,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix lapadagoló + traktor használt, fél év garancia	22.800,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	17.800,-
Toshiba 4x-es drive + 10 CD lemez	28.600,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	12.800,-

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Augusztus 1-től már 200m2-en, kibővíült szervizszolgáltatással
és Digital-Audio Studionkkal várjuk kedves vásárlóinkat!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	90.000,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	102.000,-
486 DX2/66, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	114.400,-
486 DX4/100, 8 Mb RAM, 540 HDD, 1.44 FDD, LRNI SVGA, VLB VGA, Midi	138.000,-

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az **576 KByte** keres hazai illetve
külföldi terjesztésre igényesen
elkészített számítógépes játékokat
(C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELelemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei
az újság 17. oldalán
találhatók.

Megtartottuk
NYEREMÉNYESŐ
akciónk nyereménysorsolását.

A **SEGA SATURN-t**
IZSÓ GÁBOR,
budapesti olvasónk nyerte.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ☐ negyed évre: **850,-**
- ☐ fél évre: **1.650,-**
- ☐ egy évre: **3.200,-**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszatartására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK: Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ KÍNÁL ☐ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

- CD32 gépet vennék játékokkal. Gera Zoltán Tel.: 258-07-82
- Keresek (olcsón) Amiga1200-ast színes monitorral + esetleg Winchesterrel. Árajánlatokat a következő címre kérem: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u.1.

AMIGA KÍNÁL

- Eladó Amiga500 + bővítő + TV modulátor + 70 lemez + egyéb tartozékok (pl. eredeti Mortal Kombat). Ár: 30.000Ft. Érd.: Zádori Zoltán 3300 Eger Tel.: 06-36-323-870

• Amiga CD32 - 33 CD-vel és sok extrával - áron alul, sürgősen eladó! Érdeklődni: Lengyel Krisztián 5700 Gyula, Budapest krt. 10. 2/6.

- Amiga500 + 1 MB RAM + 2 joy + egér + trafo + TV-modulátor + RAM kapcsoló + 3.5-ös meghajtó + 50 kis-

lemez szuper játékokkal. Ár: 35.000Ft. Érd: Pusztasabolcs, Bajcsy 30. Fenyvesi Gábor

- Eladó CD32, 6 játék, joy, újságok, Audio CD-k. Irányár: 50.000Ft. Esetleg Atari Jaguar csere. Érd: Birgés László 1047 Bp. Thaly K.u. 30-32 (16 óra után)

AMIGA CSERE

- Cserélek SEGA MD-ot + 3 játékot + 1 joy-t Amiga500-ra + tartozékokra. Cím: Nikolics Krisztián 8700 Marcali, Múzeum köz 8. Tel.: 85/311-191
- CD32 programjaimat eladom, elcserélem, illetve megveszem a Fields of Glory, Pinball Illusions, illetve egyéb új programokat. Tel.: 282-17-01

C64 KÍNÁL

- Eladó: C64 + 2 magnó + 20 kazetta + 1200 lemez tele programokkal, 3 cartridge, 2 joy külön-külön is. Érdeklődni lehet: Halász,

Kecskemét Pf.: 512. Tel.: 30/441-875

PC KÍNÁL

- Eladó: Eredeti Indiana Jones IV, és European Champions 2000 Ft/db. Ezen kívül eladó 576 KByte 92/4 - 92/6=200 Ft (csak egyben), 92/9 - 95/6=3400Ft (csak egyben). Cím: Hegyi Gábor 2800 Tatabánya, Réti út 40. 3/3.

- IBM 486DX-2/50, 4 MB RAM, VL-Bus, 250 MB Winchester, SVGA-monitor, 5.25" + 3.5" floppy, SB2.0 hangkártya, bő szoftverkinálattal eladó. Érd. hétfőn. Tel.: 96/316-612

- Eladó 486DX-2, 8 MB RAM, CD-ROM (SONY), 5.25, 3.5 drive, 210 HDD, SOUND BLASTER + tartozékok. Garanciális. Érdeklődni lehet: 112-64-15 Mohácsi Zsolt

- 286 IBM-33/125 HDD, 1.25 FDD Hercules mon. 5.00 DOS, NC, sok prog.: Prince, Stunts, Histori, Turbo P.joy, mouse, klaviatura.

Ár: 40.000Ft. Érd: Varga Roland 6640 Csongrád, Bartók B. 32.

EGYÉB KERES

- SEGA játékokra kódokat, tippeket, csalásokat cserélnék. Cserébe én is adok a sajátjaimból. Cím: Gerse József 1078 Bp., Murányi u. 51. Tel.: 1216-768

- SNES-re 5.000Ft-ot adnék FIFA Soccer-ért, 3.000Ft-ot 4-es elosztóért. Ha csak egyik van akkor is megveszem. Szentpéteri Dénes 2899 Naszály, Grébicsi 5.

EGYÉB KÍNÁL

- Eladó egy japán rendszerű NES + 6 db kazetta (Street F2, WonderBoy, Megaman 6, SuperM 1, SuperM 1.3, stb.) Ár: 18.000Ft. Érd.: Vi-rovecz Csaba 7500 Nagyatád, Gyár u. 50.

- Olcsón eladók! Super Nintendo + 11 kártya, hozzá egy Game Boy és egy C64 + 1541 Floppy + magnó. Er-

deklődni a 2-860-721 telefonszámon.

- Eladó egy MD + 2 játék (Sonic2 + Rise of the Robots) + 2 joy (egy 6 gombos). Irányár: 20.000Ft. Cím: Kilvinger Zoltán 7400 Kaposvár, Béke u. 19.

- SEGA MD2 + Sonic2 + Rambo3 + 2 db joy reális áron eladó! Tel.: 292-36-75. Cím: Tar György, Bp., Póth Irén u. 119/b.

- Eladó SEGA MD + 2 joy + Sonic-14.500Ft + Street F2. SCE + USA adapt.-7.500Ft + Eternal Champions-4.800Ft. Cím: Tettinger Zsolt 6500 Baja, Sirály u. 6. Utánvéttel.

- SEGA Game Gear 3 játékkal 19.000Ft-ért eladó. Ugyanitt Super Nintendo játékok: Aladdin, Empire Strikes Back, Starwing (5.000Ft/db), F-Zero (3.000Ft). Tel.: 1154-573

- SNES játékok eladók (pl. MK II, Clayfighter, Skyblazer, Tiny Toons, Probotector, Maximum Carnage), cserélek is. Érd.: Temesvári Szabolcs Tel.: 2-561-357

- GameBoy + MK + MK2 + WWF 20E Ft-ért eladó vagy Game Gear + MK-ra cserélendő. Érd: 1124400/156m. 13-16 óráig Bódi Károlynénál (hétfőtől-péntekig)

- Eladó SNES-re MK2 9.000Ft, Art of Fighting 6.000Ft, Donkey Kong Country 10.000Ft. Érd.: Szekeres Zsolt 4220 Hajdúböszörmény, Hargita u. 9. Tel.: 52/372-423

- Eladó MD II + 2 db 3 gombos joy + Sonic2, Robocop VS Terminator. Ár.: 25.000Ft. Kötélverő Dávid 4029 Debrecen, Csapó u. 67. Tel.: 310-028

- Eladó SEGA Megadrive 5 db játékkal (Mortal Kombat, Sonic2, Turbo Outrun) stb.

Tel.: 06/78/345-195 (6-7-ig)

- Jó állapotban lévő Game-Boy + 3 játék: Tetris, Track & Field (Olimpia), és F1 Race (4-es adapterrel) eladó. Irányár: 8.500Ft. Tel.: 149-7836

- Eladó SEGA MD-hoz: Dragon, F-15 Strike Eagle, Davis Cup Tennis, Ecco 2., Sonic Spinball, The Incredible Hulk, Turtles Tournament Fighters. SNES-hoz: Rise of the Robots, Lagoon, Choplifter III., Beauty and Beast. Tel.: 25/312-952

- Eladó MD-ra 8 db játék (Merces, Lemmings, Lotus Turbo, Aladdin, Indiana Jones, Robocop VS Terminator, Ecco the Dolphin, Talespin). Cím: Földessy Róbert 2523 Sársáp, Hunyadi út 32. Tel.: 06-60-346-475

- Eladom SEGA kazetáimat: Mortal II., Nyári Olimpia, Alien Storm, NBA JAM, Incredible Hulk. Cím: Semző Viktor 6230 Soltvadkert, Szőlő u. 40. vagy Tel.: 06-78-381-669

EGYÉB CSERE

- SNES-re eladó v. elcserélhető: MK I., Aladdin, Pilotwings, Magic Sword, SF II., Starwing. Keresek: DK.COUNTRY, SF2., Mario Cart, Pinball Fantasies. Tel.: Tamás 220-19-33

- SMD-ra szeretném elcserélni Sonic 3-omat Aladdin-ra vagy Sonic 4-re. Cím: Békesszába Telep utca 12. 5600, Tel.: 06/66-321-099

- Elcserélném SNES játékot (S.Empire Strikes Back) Jurassic Park-ra. Cím: Kis Dániel, 6821 Székkutas, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 62/346

Ready
COMPUTERS KFT.

Bp. V. ker. Vadász u. 36
Tel.: 131-0518/3 vonal, 111-6696
Fax: 111-8671

486DX4-100: 18.760 Ft

Sebesség örülteknek ajánljuk. Szinte szédülsz tőle játék közben!

540MB HDD: 21.000 Ft

Haver! Erre aztán ráfér az összes játékod meg még a jövőre megjelenő új szoftverek is!

Minden hétfőn a Ready-ben még olcsóbban! Hétfőnként 3 termékre 5% kedvezmény

Részletes árlistánkat kérd a boltban

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ:

486 DX2/66 ASUS/Cyrix 104 168 Ft
128kB Cache, 4MB RAM, Color SVGA LR NI Monitor, 420 MB HDD, Trident 512kB VGA vezérlő, Desktop ház, 101g. billentyűzet, IDE+

Még nincs CD-ROM-od? Na neeeee!

A Ready-nél 22.976 ft-ért

4x sebességgű Mitsumit kaphatsz!

A HÓNAP DUMÁJA

A szólásszabadság és demokratizmus szellemében most az előző havi Hónap Dumájára reflektáló kivonatokat levél következik, melyet Székely Zoltántól kaptam, de rajta kívül többen is hasonló tartalmú levéllel örvendeztettek meg. Helyszíne miatt csak a leglényegesebb gondolatokat közlöm le, sőt a Hónap Bukása is megszűnik a terjedelmességét. Ennek ellenére úgy látom fairnek, hogy ellenvéleményeket is bemutatsunk - jelen esetben kommentár nélkül. Lenne néhány apróbb kiegészítés is ugyan, de hogy kinnek milyen mértékben van igaza, úgyis az idő mondja meg. Tehát a levélrészlet:

"Kedves Zoleel! A felfogottasod, hogy miért késlekedtek a cégnél a fejlesztésekkel, vagy hogy késlekedtek-e egyáltalán, merőben szubjektív és csak utólagosan lehet okosnak lenni (ahogy egykorl oktatón mondta: ha nagyanyámnak f***-a lett volna, ő lett volna a nagyapám). Például az az ötleted, hogy az A1200-hoz alapkiszorításban kellett volna vinyót adni... Szerintem így viszont többen vették meg a gépet és a programok akkori méretét tekintve talán nem is volt akkora veszteség, főleg hogy bármikor bele lehetett rakni egy 3.5-ös merevlemez meghajtót. A CD-ROM pedig négy-öt éve még igencsak messze volt, és olyanok, akik Amigát vettek, nemigen engedhették meg maguknak. Bár annyiban igazad lehet, hogy érdemes bizonyos csúcstechnológiájú fejlesztéseket gyorsan piacra dobni, és akár veszteségesen is ott tartani, amíg a technológia átlagos színvonalra eléri ezt a szintet, mivel a szoftverellátottság ebben az esetben előny lehet a konkurenciával szemben. De ez is tuti lutri, lásd Commodore CD-TV.

De hagyjuk a múltat. Itt következett az a kijelentésed, ami igazán értetlenséget váltott ki belőlem, idézem: ...továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztek megfelelő hangsúlyt, hogy az Amiga igenis JÁTEKGÉP, profil felhasználásra teljességgel alkalmas. Idézőjel bezárva. Légy szíves mondd oda egy Amigához, megvan? Jó alaposan nézd meg! Na most szólj! a Martinnak, hogy mutasson egy Nintendót, vagy amit akar. Megvan? Átlagos felfogó képességedet feltételezve most már tudnod kell, hogy mi a játékgép és mi nem. Én személy szerint azért vettem 500-ast annak idején, mert éppenhogy nem játszani akartam. Azzal kapcsolatban, hogy mi a profil, ajánlom figyelmedbe a Babilon5 illetve SeaQuest című filmeket. Mondjuk biztos nem 500-ossal csinálták, viszont Te sem mondtad, konkrétan melyik Amigát szívd.

Az Amiga egy jó kis házi számítógép, bár mostanában azt szokás mondani az ilyesmire, hogy multimédiás. Szerintem ez a szó azt takarja, hogy a géppel nem csak szöveget szerkesztasz vagy csak játszol, hanem Te magad kezdés különböző dolgokat létrehozni (pl.: zenét, vagy akármit), amit más módon, nem számítógéppel csak sokkal körülményesebben tudnál megvalósítani. Tehát a multimédia célja nem az, hogy CD-ről nézhess a filmeket, hanem hogy olyan területekre terjeszd ki a kreativitásod, ami különben elérhetetlen számodra; erre pedig már egy A500-as is alkalmas.

A C64 gyártásáról a véleményed úgy tűnik bizonyos társadalmi-gazdasági meghatározottságról árulkodik (hogy marxistára vegyem a figurát), mondd csak, az mennyire megterhelő számodra, hogy új progikat szerezz be, vagy egy új gépre térj át, mert engem itt Köz-Európában pl. kurvára lestrapál. És ha azt vesszük, hogy világviszonylatban

az én éves jövedelemem úgy valahol a felső egyharmadban foglal helyet, még nem is állok olyan rosszul, körülbelül 4 milliárd ember keres nálam kevesebbet. Kínában talán 100 milliókban mérhető azok száma, akik még nem hallottak a holdra szállásról sem; talán egyszer ott is elkezdődik a számítógépkorszak, de egyben biztos lehetsz: nem Pentium 100-as multimédia konfigurációkkal (és most egyáltalán nem viccelek). Visszatérve az anyagiakra, honnan szeríték azt a sok proggit? Ja, hogy nektek úgy küldik a cégek, hogy hirdesetek. Ebben az esetben egyedül TI, meg még pár tucat újságíró vagytok az országban, akik valamilyen úton-módon 10%-nál több legális szoftverrel rendelkeztek, ja meg a Nintendósok. Na ez talán egy kicsit illetlen volt (de igaz!). Arra meg kíváncsi lennék, ki volt az az anyaszomorító, aki nem átalította roncának nevezni ezt a két "roncsot", mert hogy Te is időközben írtad és a szövegkörnyezetből arra következtettem, hogy időztél valakitől.

Összegzősköpp, némi stilsztikail elemzéssel megspékelve méltatom írományod. Először is jó alaposan ráhóztad mindenkre a frászt, annál is inkább, mert már szinte minden amigás tudta a híreket, amik semmiképp nem ilyesfajta drámaságot igényeltek volna. Csak a nagybetűkkel szedett ESCOM szavak villogtak ki a szövegből, így aztán, mikor rátértél a történelmi visszatekintésre, már szinte biztos voltam benne, hogy a nagy C után ez a cég is beadta a kulcsot. A feszültséget sikerült tovább fokozni a cég üzletpolitikai hibáinak felsorolásával, majd sommás és nemkevésbé vélemények következtek magáról a gépről - vitatható érvényességgel -, majd csak úgy mellékesen megjegyzed (mondjuk azért nagybetűkkel írtad), hogy az ESCOM megvette a céget, illetve valami PowerPC-ről is említést teszel. Nem azért mondom, de az új Amiga architektúra is megérdemelne egy-két oldalt (mint az U64), egy ESCOM méretű cégnek csak el lehetne hinni, hogy komolyan gondolják a dolgokat. Végül a C64 gyártásáról szóló hír következik, a megfogalmazás az egész cikk alatt valami drámai bejelentést sejtet, ami valahol meg is történik, csak éppen a hangsúly lett elvétel.

Írományod elnézve úgy tűnik, hogy a pszichológia vizslára evezünk, az utóbbi pár hónapban, amikor is az Amiga a gyengékedés jeleit mutatta, magadba folytattad a véleményed, ami súlyos érzelmekkel volt terhelve, és most a veszély mérséklődésével ez eleml erővel tört fel belőled. Ezzel magyarázható talán az a cassandral hangvétel, amit itt előadtál, de hogy Sebes elvtárs szavaival idézzem a Húgyos Józsi című eposzból: sajnos egy kicsit elkés-ték; ez a fajta ríogatásdál az aktuális helyzetben nem időszzerű. Egyébként nem Te voltál az első, aki ezzel foglalkozott, az utóbbi pár hónapban mindig az volt, hogy ha hallottam egy-két jó hírt az Amigáról, akkor az újságokban vagy meg sem említették, vagy rögtön megmagyarázták, hogy egy héti depressziós voltam tőle. Azért csak több optimizmust várna el az ember.

Na azért nem olyan rossz ez az 576, van is belőle vagy két évfolyamom a drágábbikból, és én bírom az ESCOM-ban is - fog még sírni a PC-sek szája az amigás Daytonáért!

Na csá, Székely Zoltán - Nagykanizsa."

Csak egy apró kérdés utószó gyanánt: Zoli, nincs kedved írni az újságban? Csáptem a stílusod...

TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Martin
szájíze szerint

C-64

1-IMPOSSIBLE MISSION

2-HEAD OVER HEELS

3-DRUID 2

4-NEUROMANCER

5-STREET ROD

AMIGA

1-DAMOCLES

2-MERCENARY 3

3-THE COLONEL'S BEQUEST

4-TURRICAN

5-LOGO

PC

1-DOOM 2

2-DARK FORCES

3-DOOM

4-LARRY 5

5-LARRY 6

KONZOL

1-STREET FIGHTER 2 TURBO (SNES)

2-FINAL FANTASY 3 (SNES)

3-URBAN STRIKE (MD)

4-STREETS OF RAGE 2 (MD)

5-SUPER MARIO WORLD (SNES)

NYEREMÉNYSZELVÉNY

Beküldési határidő: 1995. augusztus 31.

Akiknek nem kedvezett a szerencse, ne búsuljanak, mert ismét 3 értékes díjért versenybe lehet szállni. Kérünk minden pályázni vágyót, hogy az oldal szélén található részvételi szelvényt a megoldással együtt beküldeni szíveskedjen. Egy szelvénnel mindhárom pályázatra lehet nevezni.



Melyik az a nagyon híres MANGA rajzfilm, amely elsőként aratott nagy sikert Európában és Amerikában? A film címe megegyezik a főszereplő nevével.

A HELYES MEGFEJTŐK KÖZÖTT 3 DARAB EREDETI MANGA FILMET SORSOLUNK KI.



Kérdésünk főszereplője: hogy hívják a játék férfi és női főszereplőjét?

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT 5 DARAB FULL THROTTLE SOUNDTRACK CD-T SORSOLUNK KI - A HEAVY METAL RAJONGÓK NAGY ÖRÖMÉRE. YEAH!



Melyik cím a kakukktójás?

a: PINBALL DREAMS b: PINBALL FANTASIES
c: PINBALL VISIONS d: PINBALL ILLUSIONS

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT EGY 21ST CENTURY ENTERTAINMENT PINBALL VÁLOGATÁS CD-T SORSOLUNK KI, AMELYEN PC-S DEMÓK MELLETT A JÁTEKOK LEGHÍRESEBB ZENÉI IS MEGTALÁLHATÓK.

É R E D M É N Y H I R D E T É S

A helyes válaszok a következők:

1: Porsche 911 / 2: 30 pálya / 3: vikingek

Nyertesek és nyereményeik:

Kiss Tamás, Budapest / PowerDrive játék
Várkonyi Norbert, Vásárosnamény / Rise of the Triad játék
Tóth András, Tata / World Cup Golf játék
Farkas Péter, Székesfehérvár / Hammer of the Gods játék
Kollár András, Budapest / Links 386 játék

A helyes válaszok a következők:

1: Dreams, Fantasies, Illusions, Fantasies Deluxe, Illusions Deluxe, Dreams 2 / 2: Marvin's Marvellous Adventure

Nyertesek és nyereményeik:

Benyő Dávid, Drégelypalánk / Pinball Illusions játék
Hegedűs Csaba, Kisvárdai / póló
Czabai Géza, Kunágota / póló
Miskolczi Ivett, Dombóvár / póló
Viczián György, Békéscsaba / póló
Kutas Krisztián, Dombóvár / póló
Ulrika László, Örkény / póló

A helyes válaszok a következők:

1: 4 / 2: 3 / 3: Micro Machines

Nyertesek és nyereményeik:

Vizler Krisztián, Kiskőrös / váltáska
Tóth Roland, Komló / póló
Sipiczki István, Nagytarcsa / póló
Göldner Iván, Baja / póló

A helyes válaszok a következők:

1: Zaarlán admirális / 2: Indycar Racing / 3: bohóc

Nyertesek és nyereményeik:

Szalóki Bálint, Budapest / Tie Fighter játék
Koltai Balázs, Szeged / Nascar játék
Bagó Arnold, Győr / Kyandia 3
Krikkó Áron, Esztergom / póló
Végh Viktor, Budapest / póló
Erdélyi Róbert, Kiskunhalas / póló
Sulyok Erika, Nyíregyháza / póló
Ifj. Szoboszlai András, Békéscsaba / póló

A helyes válasz a következő:

1: Descent

Nyertesek és nyereményeik:

Peley Béla, Pöcspetri / poszter
Karádi Gergő, Nagykanizsa / poszter
Szabó Zoltán, Teskánd / Descent játék

A helyes válaszok a következők:

1: Shaun Hollywood / 2: 700 / 3: Rexxon

Nyertesek és nyereményeik:

Gyurkó Attila, Budapest / Inferno játék
Hugyeczi Mihály, Vonyarc / Inferno játék
Ifj. Maurer Károly, Budapest / Inferno játék
Soponyai Viktor, Fadd / Inferno játék
Korponai Dávid, Balatonfüred / Inferno játék

A helyes válaszok a következők:

1: 2 / 2: bowling / 3: All Terrain Racing

Nyertesek és nyereményeik:

Túry András, Szolnok / Tower Assault játék
Kürtössy Nándor, Balassagyarmat / Tower Assault játék
Kónya András, Miskolc / Kingpin játék
Skiba István, Dombóvár / Kingpin játék
Pöpl Dávid, Komló / ATR játék
Mészáros Ádám, Jánoshalma / ATR játék

A helyes válaszok a következők:

1: angol-francia / 2: például Nick Faldo, Greg Norman, Jack Nicklaus / 3: Vietnam

Nyertesek és nyereményeik:

Szonda Gergely, Budapest / Falcon 3.0 játék
Kórodi Gábor, Békésszentandrás / Fields Of Glory lemez
Tihanyi Balázs, Nagykanizsa / Leadbetter Golf lemez

A helyes válasz a következő:

1: LONG LIFE

Rigó Milán, Békéscsaba / Programcsomag

A helyes válaszok a következők:

1: Chuck Rock / 2: Ultimate Boulderdash Bike / 3: Krisztus előtt

Nyertesek és nyereményeik:

Egri Zsolt, Tárnok / BC Racers játék
Kovács Bernadett, Zalalövő / BC Racers játék
Horváth Attila, Lajosmizse / BC Racers játék
Kónya Gábor, Miskolc / BC Racers játék
Ifj. Szabó János, Dunaújváros / BC Racers játék

A helyes válaszok a következők:

1: 5 (!) / 2: például Ghostbusters, Rocketeer, Die Hard / 3: Harry Pittfall Jr.

Nyertesek és nyereményeik:

Kovács Balázs, Zalaegerszeg / Pittfall óra
Regős Attila, Békéscsaba / Pittfall óra
Krikkó Tamás, Esztergom / Pittfall óra
Gombás Zoltán, Pápa / Pittfall óra
Molnár József, Tárnok / Pittfall óra

A helyes válaszok a következők:

1: Rowan Software, Overlord

Nyertes és nyereménye:

Bognár Judit, Szlovákia / Dawn Patrol játék

A kérdőív beküldői közül kisorsolásra kerültek:

Timár Dávid, Budapest / poszter
Simkó András, Budapest / poszter
Petróczi András, Budapest / poszter
Begella Péter, Nyíregyháza / poszter
Sásdi Gergely, Hosszúhetény / poszter

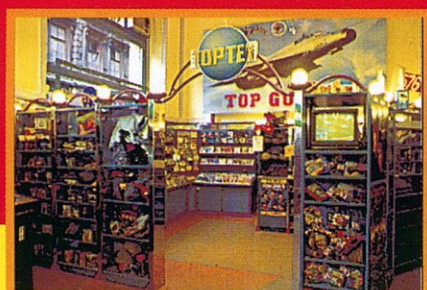
Valamennyi nyertesnek gratulálunk, nyereményeiket postáztuk, reméljük, mire ezeket a sorokat olvassák, már boldog tulajdonosai megérdemelt ajándékainak. Külön köszönjük a Körkérdésre érkezett számtalan ötletet, hozzászólást, kritikát. Mint a Képzelt Riport... oldalunkon olvashatjátok, komoly gondot fordítottunk az eredmények kiértékelésre és a továbbiakban is mindent elkövetünk, hogy egy olyan újságot kapjatok minden hónapban kézhez, amelyben MINDENKI megtalálja a saáj-izének megfelelő cikket, hírányagot.

AZ
576 **KByte**

MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT

A WIZARD'S

JÁTÉKTEREMBEN,
A TOP TEN SHOPBAN.



Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok és
konzolos kártyák között.

Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s és konzolos
(SEGA, NINTENDO) játékok.

Ha pedig elkapott a hely varázsa,
kipróbálhatod a legújabb
játéktermi csodagépeket is.

Az Irányi utcában a Ferenciek terénél
nyitva 11-01-ig
(Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott
előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat.
Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé
teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre
és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer
5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's
játékteremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig,
amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbséget
a részükre küldött csekken befizetik.

Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik.
Rendelés esetén mellékeljük a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt
visszaküldünk részedre.

Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek
már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

PERFECT GOLF

A régi szép C64-es és 286-os időkben az átlagos programok még 1, az óriások pedig 2 hajlékonylemezt töltöttek meg. Ma viszont már alig készül olyan program, amelyik beéri 20-

nek (Select). Végül az OK lenyomásával a beállítások képernyőhöz jutunk.

Itt beállíthatjuk, hogy melyik lyuknál kezdjük el (First Hole) és fejezzük be (Last Hole) a

csak 14-et vihetünk magunkkal, ebben a programban azonban nincs ilyen megszorítás). Az ütők között két fontos dolog tesz különbséget. Az egyik az a maximális távolság, amelyre a labda elűthető vele, a másik pedig az az ív, amelyen a labda ütés után repül (általában minél kisebb a távolság, annál magasabbra repül a labda). A Putter az egyetlen ütő, amellyel csak gurítani lehet. Ezt csak a lyuk körüli rövidre nyírt fűvön (Green) érdemes használni. Ha a labdát kiütjük a pályáról, két büntetőpontot kapunk.

OLYAN ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ, HOGY CSAK NEM ÉREZHETŐ A FRISSEN NYÍRT FŰ ILLATA

30 megabyte-nyi helyvel. Természetesen a Lyric/Empire programozói sem akartak kilógni a sorból, amikor elkészítették a Picture Perfect Golfot. A program kihasználja a CD ROM-ban és a ma számítástechnikájában rejlő összes lehetőséget. Az ezernél több digitizált fénykép (640x480-as felbontás, 256 szín), a hangok, zörejek és ellenfeleink megjegyzései olyan hangulatot varázsolnak körénk, amilyen talán még egy golfpályán sem létezik. Ennek persze az a következménye, hogy az egyes pályák (ami általában 18 lyukból áll) adatai egy-egy teljes CD-t megtöltenek.

versenyt, hányszor engedjük meg, hogy egy játékos egy rossz ütés után büntetőpont nélkül visszavegye a labdát (Mulligans) és milyen erős szél fújjon a pályán (Wind).

AZ ALAPSZABÁLYOK

Az ügye mindenki előtt világos, hogy a golfban egy kis labdát kell ütügetni mindaddig, amíg bele nem esik egy zászlóval megjelölt lyukba. Az is természetes, hogy ezt minél kevesebb ütésből kell elérni, hiszen a versenyt az nyeri, aki a 18 lyukat a legkevesebb ütéssel teljesítette. Minden lyuknál meghatároz-

MINDEZEK UTÁN KEZDŐDHET A JÁTÉK

Az első ütések előtt a képen mindig megjelenik a pálya alaprajza, melyen megnézhetjük a labda és a lyuk helyét, valamint a kettő távolságát. Ezután pedig szemünk elé tárul a környék csodálatos digitizált képe a golfozó szemszögéből nézve. Döbbenetes, hogy a pályán bárhova ütjük a

Még elég messze vagyunk a céltől, majd a kanyar után fordulunk a céljegy felé.



AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A játékot az új klubtagok létrehozásával kell kezdenünk. Itt a néven és a mez színén túl a nehézséget is megadhatjuk (három fokozat). Ezután a tagok közül válogassuk össze azokat, akik a következő versenyen részt vesz-

nek egy számot, ahány ütéssel egy átlagos golfozónak meg kell oldania a feladatot (Par). Ha ennél kevesebb is elég azt Birdie-nek (1 ütéssel a Par alatt) vagy Eagle-nek (2-vel kevesebb), ha pedig több kell, az a Bogey. A labda ütügetését 16 különböző ütővel végezhetjük el (általában ebből a pályára



Most már látjuk a fehér zászlót, innen már egy kis mázival egyből beletalálhatunk a lyukba.

labdát, a program mindenhol képes megmutatni az ottani látképet. Képzelték csak el, hány fényképet kellett ehhez készíteni és tárolni egyetlen CD-n. S persze bárhol is vagyunk a pályán, a kép alján a műszerfal lesz látható. A program különböző funkcióit az ezen sorakozó gombok segítségével érhetjük el.

A műszerfal bal szélén a soron következő játékos neve és adatai láthatók (az első szám az eddigi teljesítményét jelzi: "+" ha a szükségénél több, "-" ha kevesebb ütést használt fel). Ezután az éppen látható lyuk sorszáma (Hole), a Par és az erre a lyukra elhasznált ütések száma következik. A sort a lyuk és a labda távolsága zárja. Az alsó három gombbal visszatérhetünk a menübe, megnézhetjük a pálya alaprajzát, illetve a verseny állását.

Az adatok melletti műszer a szél irányát és erősségét mutatja. Ugyanezt használhatjuk a Green területén a talaj lejtési irányának és meredekségének meghatározására (amerre a nyíl mutat, arra fúj a szél, illetve arra lejt a talaj).

Középen a labda elhelyezkedését és az alatta lévő talaj minőségét figyelhetjük meg. Mellette néha egy M vagy egy G gomb jelenik meg. Az M egy rossz ütés után lesz látható, melynek lenyomásával visszavehetjük a labdát úgy, hogy az előző ütés nem számít be a versenybe (Mulligan). A G gomb a Greenen jelenik meg, amikor a labda már csak két lábnyira van a lyuktól. Ekkor a gombbal ütés nélkül beejtethetjük a labdát a lyukba.

Egyike a legnehezebb pályáknak. Közvetlenül a tavaeska partján található a lyuk, nagy a hibázás lehetősége.



A jobb szélén a fel-le nyilakkal az ütők között válogathatunk. A nyilak mellett mindig megjelenik az éppen kiválasztott ütő neve és a vele elérhető maximális távolság. E fölött az ütés típusát állíthatjuk be: Straight - egyenes ütés, Draw - jobbra csavarodó ütés, Fade - balra csavarodó ütés és Punch - lapos ütés.

S végül elérkeztünk az ütéshez. Az ütés irányát a kis sárga kereszttel adhatjuk meg. Ez minden ütés előtt automatikusan a lyukra mutat, s az egérrel vagy a jobbra/balra nyilakkal mozgathatjuk el onnan. Magát az ütést a golfprogramokból már jól ismert körív segítségével végezhetjük el. Az egérrel nyomjuk meg a Swing gombot, s tartunk egy ideig lenyomva (eközben egy sárga sáv indul el a körív mentén). Amikor a gombot elengedjük, a sáv hossza az ütés erősségét határozza meg. Az ütőnél megadott maximális távolságot úgy érhetjük el, ha a körív tetején a függőleges vonal elérésekor engedjük el a gombot. Ha hamarabb elengedjük, rövidebb, ha tovább nyomjuk, akkor hosszabb, de nagyon pontatlan lesz az ütés. A gomb elengedése után a sárga sáv elindul visszafelé az iv mentén. Amikor az also vonalhoz ér, ismét nyomjuk meg a gombot. Ez az ütés pontosságát határozza meg (azaz, hogy a labdát melyik részén találjuk el). Telitalálatnál a labda egyenesen, ha hamarabb nyomjuk le a gombot, balra, ha később, jobbra repül. Billentyűzet használva a szöközt kell háromszor lenyomni (indítás, felülmegállítás, alulmegállítás).

JOBB, MINT AZ "EREDETI"?!

A program dobozában egyből két CD-t találhatunk. Az egyikben maga a játék és Harbor Town pályái, a másikon pedig egy újabb csodaszép vidék 18 pályája kapott helyet. S akinek mind ez nem elég az további lemezeket a világ minden nagyobb pályáját megvásárolhatja.

Hát, ez sem a legegyszerűbb akadály. A homokban könnyen "elfátszadózhatunk" egy-két ütést.



Szóval a program gyönyörű, izgalmas, szinte tökéletes. Az biztos, hogy én többet golfpályára nem teszem a lábam (nem mintha eddig gyakran mentem volna). Ez a játék ugyanis kényelmesebb (melyik pályán lehet karosszékben ülni a labdát), bármikor abba hagyható és folytatható, és valószínűleg még jóval olcsóbb is, mint néhány óra egy jól menő pályán, kölcsönvett felszereléssel. A szerzők szerint a program ugyanazt a virtuális valóság technikát használja, amelyre az amerikai fedett golfpályák épülnek. Hogy ez mennyire igaz azt nem tudom, de az biztos, hogy a játékhöz kapható egy a géphez infra-



vörös sugárral csatlakozó golfütőkészlet is, amivel mégiscsak valóságosabb lesz az egész (csak a csillarra kell vigyázni). A program egyetlen hátránya, hogy golfozás közben az ablakon besűrűdő, szmogos pesti levegőt kell szívnom. De talán néhány éven belül ezt a problémát is megoldják a programozók és a hardveresek.

576 KByte

ÉRTÉKELŐ

PICTURE PERFECT GOLF

KIADJA: EMPIRE

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZEHATÁS

89%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 386	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



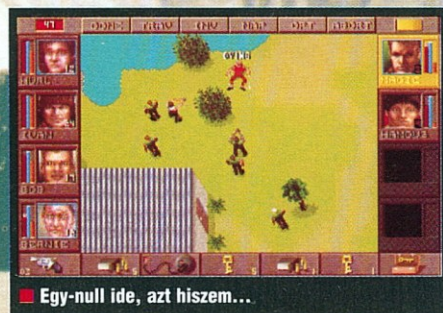
■ Foglaljuk el a finomítókat, amilyen gyorsan csak lehet.

A Metavira szigetén folytatott atomkísérletek során egy fajtájában mutáció lépett fel, melynek eredményeként az új fák nedvének lecsapolásával olyan anyag nyerhető, amely az egyetlen ismert gyógyszer egy halálos és eddig gyógyíthatatlan betegségre. Meg is indult a termelés, de egy napon az egyik kutató, Lucas Santino szabotálta a munkát, kutatótársait elűzte a szigetet egyik eldugott zugába, fegyvereseivel elfoglalta a szigetet és saját szakállára kezdett dolgozni. Az elűzöttek egy tapasztalt katona segítségét kérték, a miénket. Ezzel a történettel indul a Jagged Alliance című játék, melyben feladatunk a rend visszaállítása lesz az A.I.M. nevű szervezet zsoldosai segítségével, akiket irányítva szektorról szektorra kell visszafoglalnunk a szigetet és az értékes fákat. Az elfoglalt területeken pedig a helyi lakosokból szervezett brigádokkal kell "lefejnünk" a fákat, a szintén őslakosokból álló őrség felügyelete alatt, így fedezve saját kiadásainkat is.

A CSAPAT SZERVEZÉSE

A nap valójában még az előző nap estéjén indul, az irodánkban. Az ajtón kilépve kezdetünk új játékot vagy léphetünk ki, a naptár felső részén menthetünk, alsó részén tölthetünk be korábbi állásokat. A bedesz-kázott ablakra mutatva már meglévő csapatunk adatait nézhetjük meg. Kis laptopunkkal léphetünk be az A.I.M. adatbázisába, ahol zsoldosokat vehetünk fel. A bal oldalon az épp kiválasztott katona adatait láthatjuk, jobb oldalon pedig a már alkalmazásunkban levőket. Alul, a BioGear mutatóval változathatjuk, hogy a figura rövid jellemzését vagy felszerelését akarjuk-e látni. Az Info a már kiválasztott csapat átlagadatait mutatja be. A kiválasztott új harcos adatait egy kis táblázat mutatja, lássuk mi derül ki ebből:

- **Salary:** napi fizetés.
- **Health:** életerő. Ennyi pontnyi sebesülést képes elviselni ájulás vagy halál nélkül.
- **Agility:** gyorsaság, reflexek. Ez a mutató minél nagyobb, annál több akciópontot kap a zsoldos egy körben, a cselekvéseket annál gyorsabban hajtja végre.
- **Dexterity:** pontosság. Minél jobb, annál precízebben tud végrehajtani kezűgyességet igénylő feladatokat (sebkötözés, álkulcs kezelése, bombák hatástalanítása).
- **Wisdom:** tapasztalat. Egy tapasztalt harcos száz lépésről észreveszi a gyanútlan ellenfelet, míg a zöldfülű már csak a rá leadott lövések után.



■ Egy-null ide, azt hiszem...

- **Medical:** orvosi tudás. Ha ez a képessége nulla, nem tud ellátni senkit.

- **Explosives:** pirotechnikai érzék. Mekkora biztonsággal tud robbanászereket hatástalanítani vagy telepíteni.

- **Marksmanship:** fegyveres harc. Milyen pontosan célzó löfegyverekkel és milyen jól bántik a késsel.

- **Experience class:** mennyire éri meg a rejtett csapdákat, mennyire tud lopakodni, milyen gyorsan és pontosan tud célózni, milyen hatásokkal tudja képességeit használni. Ezen mutató növekedésével jelentős mértékben nő a fizetése is.

Ha ezen mutatók alapján úgy döntünk, hogy felfogadjuk a zsoldost, a portréjára kattintva tehetünk neki ajánlatot, amit vagy elfogad vagy nem. Ha arcképére az "On Assignment" pecsét van lüve, akkor épp valaki másnál dolgozik, ilyenkor rákattintva megtudjuk, mikor lesz újra elérhető. Csapatunk tagjainak arcképére jobb-kattintva azok tulajdonságait olvashatjuk el, bal kattintal pedig kirúghatjuk őt, helyet csinálva valaki másnak. Amikor új embert vagy embereket veszünk fel, 600 dollárt kell fizetnünk annak helikopterrel szállításiért.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Másnap (az esetleges új tagokat kibővíve) a sziget térképe előtt kell eldöntenünk, mi lesz a mai stratégia. Minden szektorban meghatározott számú fa van, melyek feketével vannak jelölve, ha valamilyen okból a

arcképén megjelenik egy arányszám, ami azt jelöli, hogy maximális tudását külső okok folytán mennyire tudja kihasználni. A doktor legelőször saját sebeit gyógyítja meg.

- **Patient (fél fizetés):** ha van doktor, itt adhatjuk meg a kezelendőket. Sokkal nagyobb mértékű gyógyulás várható így, mint a sima pihenéssel.



■ Sikeres behatolás után mazsolázzunk a szobák kincseiből.

- **Repair (teljes fizetés):** egy szerszámos táskát a fickó kezébe adva, és javítandó dolgokkal telerakva hátizsákját, az tudása legjavát adva megpróbálja azokat megreparálni.

Ha mindezen beállításokkal megvagyunk, az emberek arcára mutatva azok felszerelését állíthatjuk be. Baloldalon legfelül az arcra rakott dolgok, alatta a mellény alatti alsó ruházat (golyóálló mellények), majd legalul a

VÉRRE MENŐ HARC EGY VESZÉLYEZTETETT FÁÉRT!

bennszülöttek nem hajlandók azokat lecsapolni, mert a szüretelés nem biztonságos. A megfejtető fák zölddel vannak jelölve, a kimerültek pedig barnával. Szüretelőket a Tappers pontra mutatva vehetünk fel, öröket pedig a Guards pont megnyomásával helyezhetünk el, az egér jobb/bal gombjaival változtatva számukat. A munkások fizetését is itt növelhetjük (csökkenteni nem lehet), ha azok morálja lecsökkenne - erről ők maguk tájékoztatnak majd. Legalul látható az alkalmazható és az alkalmazott emberek aránya, mellette pedig a mérleg. Erre kattintva részletesen lebontva láthatjuk költségeinket és bevételeinket. Csapatunkat a Team alatti költségmutatóra kattintva rendezgethetjük. Itt először is beállíthatjuk, hogy a nap folyamán ki mit csináljon, úgymint:

- **On Duty (teljes fizetés):** részt vesz az akciókban.

- **Rest (fél fizetés):** pihen, sebeit nyalogatja. Ez szinte csak takarékosági okból használható, mivel sérülései alig gyógyulnak.

- **Train (teljes fizetés):** harci - orvosi - mechanikai - robbantási, illetve fizikai tréning, mely a képességeket fejleszti kisebb-nagyobb mértékben. A harci tréninghez a kadét jobb kezébe egy löfegyvert kell tenni.

- **Doctor (teljes fizetés):** a doktor kezébe egy orvosi táskát téve az gyógyítja a többiekét. Ilyenkor

jobb kézben elhelyezendő tárgyak helye van. A jobb kézben levő dolgokhoz csatlakozik még egy hely, aminek segítségével például puskáinkra szerelhetünk távcsövet vagy az üzenetet vehetjük ki az üvegből. Nem minden dologhoz lehet valamit csatlakoztatni, de ez a hely mégis mindig megjelenik. Középen felül a fejfedőt rakhatjuk fel, alatta (a figura testén) pedig elolvashatjuk, hogy a felszerelés mekkora védelmet nyújt a találatok ellen. A harcok mellén egy terepszíntfestékes dobozzal kattintva befesthetjük azt. Legalul dobhatunk el dolgokat - vigyázzunk, mert ha valamit az akció előtti kiválasztásnál dobunk el, az véglegesen elvesz! Továbbhaladva a rádiót (esetleg az "Extended Ear"-t) és a bal kéz tárgyát, majd a mellényt és azok zsebeit állíthatjuk be (ezek száma a mellénytől függ). Bal oldalon válogathatunk készleteink között, a csoportosan mozgatható tárgyakat a Shift és az egérgomb lenyomásával mozgathatjuk együtt. Minden tárgy mellett látható egy piros csík, mely állapotát mutatja. Főleg fegyvereknél fontos, hogy a legjobbat vigyük magunkkal, mivel ezek hajlamosak a beragadásra (bár ilyenkor az újra elsütés néha használ). Ha minden beállítással



■ Mike, az Isten. Soha nem lesz a csapatunk tagja.

készen vagyunk, az öröknél megismert módszerrel helyezhetjük el csapatunkat, és indulhat az akció.

A BEVETÉS

Maga a játéktér négy fő részből áll. Középen folyik az akció és az irányítás, kétoldalt embereink portréi láthatóak, legalul az épp kiválasztott ember mellényzsebeinek tartalma sorakozik, legfelül pedig néhány irányítóikon helyezkedik el. Lássuk ezeket először:

- **szektorszám:** zöld háttérrel, ha miénk a fennhatóság, illetve pirosan villogóval, ha ellenséges katonák is vannak még itt. Ilyenkor körökben mozoghatnak embereink, és minden akciójuk pontokba kerül, míg saját területeinken mozogva minden cselekvés "ingyenes". Saját területen embereinket a két egérgomb megnyomásával együtt is mozgathatjuk.

- **Trav:** ezzel léphetünk át egyik szektorból a szomszédosba. Természetesen például északra csak akkor léphetünk át, ha az északi határ mellett állunk.

- **Inv:** itt léphetünk be az inventory-ba, és rendezgethetjük tárgyainkat zsebeink, kezeink és társaink között.

- **Map:** a szektorok térképét kapjuk meg. Ha elfoglalunk egy területet, itt csoportosíthatjuk át őrünket. Az egér bal gombjával vegyünk le néhányat (a közelebbi területről hamarabb ideérnek), majd a jobbal tegyük le őket oda, ahol szükség van rájuk. Vigyázzunk, hogy őrünk sehol ne csökkenjen le túlságosan, mert azt az ellenfél könnyen elfoglalhatja!

- **Opt:** a játék általános beállításai mellett itt "Quick Save/Restore"-ra van lehetőségünk (csak saját területen).

- **Abort:** abbahagyhatjuk vagy előlről kezdetük a napi küldetést.

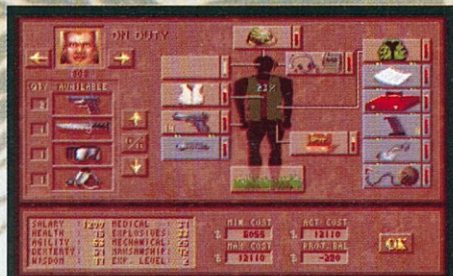
- **a sárga csík** az alkonyatig hátralévő időt mutatja. Az idő múlását a C gomb megnyomásával gyorsíthatjuk. Alkonyatkor véget ér az akció.

Embereink portréi mellett három csíkot láthatunk. A **piros vonal** erejüket jelenti, ha találatot kapnak, ennek egy része sárgára vált. Ha csata után bekötözzük őket, a sárga rész rózsaszín lesz és nem zavar

tovább. Ha nem kezeljük a sebet, akkor életerőnk folyamatosan csökken egyesével, míg emberünk először mozgásképtelen majd eszméletlen nem lesz, majd végül meg nem hal. Eszméletlen állapotban minden pontvesztés levonódik a maximum életerőből is.

A **kék vonal** emberünk lélegzetét jelzi, mely a melegben való mozgástól, illetve úszástól csökken. Ha elfogy, emberünk összeesik, vízben tempózza meg is hal, tárgyai elmerülnek. Vagy pihenéssel állítható vissza, vagy - ha hoztunk kulacsot - ivással (a teli kulaccsal kattintsunk néhányszor a szájánál az inventory-ban). A **rózsaszín vonal** a körben felhasználható akciópontjait mutatja, melyek számmal is ki vannak írva. Emberünk portréján a jobb gombbal kattintva beállíthatjuk, hogy mindig a lehető legpontosabban célozzon (Max Aim), illetve megálljon akkor, amikor a további mozgás után már nem tudna lőni (Rvs. Points).

Emberünket az egérrel irányíthatjuk. Bal kattal az út-irányt adhatjuk meg, jobbal pedig a jobb kezében levő tárgyat használhatjuk - ilyenkor egy speciális kurzort kapunk, melyet a célra vite bal kattal alkalmazhatunk. Ha az az eszköz fegyver, akkor lőhetünk vagy szűrhatunk. Legalul, az inventory-sorban állíthatjuk be tárgya-



■ Egy igazi zsoldos mindig gondosan felkészül a harcra.

ink helyét (bal oldalon a JOBB kezünk van, utána zsebeink, végül a bal kezünk. Erre az egér jobb gombjával kattintva felcserélhetjük a kezeinkben levő tárgyakat, gyorsan és akciópont vesztese nélkül). Ha egy tárgyat akarunk használni, de nem jelenik meg valamiféle speciális kurzor, akkor hiányzik a tárgyhöz még valami (például a detonátor önmagában nem robban, kell hozzácsatolni valami robbanóanyagot is). Mozdásnál a cél kiválasztása alatt a Shiftet nyomvatartva lopakodhatunk, Alt-tal pedig fegyverünket célretartva visszavonulhatunk - ezek persze több pontba kerülnek. Ellenfeleink és saját, őslakos alkalmazottaink (örök és szüretelők) erőnlétét a kurzort rájuk állítva nézhetjük meg (ez strong és dying között változhat). A képernyő méretét és a térképet a Page Up-Down, Insert és Tab gombokkal szabályozhatjuk.

Ancy

JAGGED ALLIANCE

Egy furcsa alapötletre épült nagyszerű játék

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

JAGGED ALLIANCE KIDAJA: MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS 86%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Nagyon meglepődhetek Nevesincs falva lakói, amikor az egyik fényes hajnalon a napot is elhomályosító fénybúra ereszkedett le a falu határába, s falai a végtelenbe futottak. A falucska köztiszteltében álló grófja, akinek szerény kastélya csupán néhány mérföldnyire volt a vakító fénybúrából, rögtön kiszalajtott két leghűségesebb és legbátrabb katonáját, akik lóra pattantak, s elnyargaltak a fénybúra lábához. A falucska őre már várta őket. Kérdéseire ő se tudott választ adni - így rájuk maradt az a felemelő feladat, hogy a búra milétére választ adjanak... Besétáltak a búrba, s néhány lépés után egy kietlen, forró sivatagban találták magukat. Visszanéztek, s hazájukat már nem lát-



■ Egy mezei kép a folyosóról. A szép faliképeket megnézhetjük közelről is.

ták sehol. Előttük egy haldokló asszony, egy bizonyos Piotrának a testvére utolsó szavaival hiába óvott minket Har'akir homokjától és melegtől, hőseink mögött végleg bezárult a búra - csak egy út maradt: előre!

MIVEL ÁLLUNK SZEMBEN?!

A minap érkezett meg szerkesztőségünkbe a Ravenloft második része, a Stone Prophet - kaptam magam, s gyorsan átböngésztem a tavalyi lapszámkokat, s rá kellett jönnöm, hogy valahogy kimaradt a sorból a Ravenloft első epizódja. Sőt, a Menzoberranzanról sem találtam semmit, ami ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint a Ravenloft-ok. Igaz, kétségtelenül találkozhatunk némi újjá-tással, de a képernyő felépítése, a grafika, az NPC-rendszer ugyanazok. Apropó, grafika. Jelen esetben a CD-s verzióval állunk szemben, ami avval jár, hogy jó 300 megányi

film is található a lemezen - nem is akármilyen felbontásban, hanem 320x400-ban (a játék is ebben megy). A DreamForge brigád (természetesen a SSI szárnyai alatt) nagyon büszke erre a VGA kártyával is elérhető szinte SVGA minőségű video módra, de valahogy nem hozta meg a hozzá fűzött reményeket. A filmrészleteknél kétségtelenül érezni a feltornázott

grafikát - ha máson nem is, a sebességen, mivel a film egy igen jó gépen is ugrál. A mozgítás olyan, akár a Doomban - vagy olyasmire akar lenni, de a szabad mozgáson kívül nem túl sok mindent sikerült átvinni a készítőknél. Hiába a speckó VGA, a falak darbosak, sarkosak, néha eltűnnek - aztán ismét előbukkannak - a fény árnyék hatások olyan ravaszak, hogy távolról nem tudom megítélni, hogy egy titkos folyosó nyílt meg, vagy csak egyszerűen árnyékban van a fal. Az ellenfelek mozgáskombinációi a régi szép időköt idézik, amikor a 64-es hangyányi memóriájába alig tudtak bepasszírozni négynél több fázist. Egy szóval a grafika hagy némi kívánnivalót maga után. Hogy egy picit jót is szóljak: egy General Midis hangkártyán vagy Gravisen kifejezetten sokféle és nagyon eltalált, hangulatos zenét hallhatunk. Komolyan mondom, a zene volt a legnagyobb hatású rám az egészről. Na a hanghatások már kevésbé jók, a színeszek hangja pedig változó - mivel CD-s verzióról van szó, minden szereplő hangosan beszél.



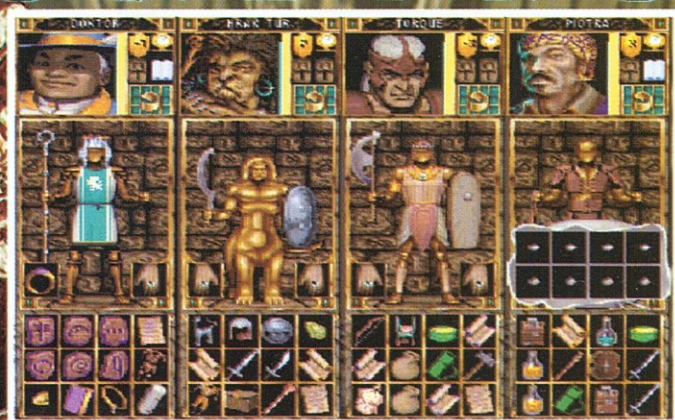
■ Áááá, egy NPC. Egy troll NPC. Érdemes bevenni, hisz elég drabális, s nem sértődékeny típus - így bármikor elküldhetjük.

CSAK ÚGY, ÁLTALÁBAN

A látványosan bepörrenő DreamForge logó után nem kisebb meglepetés éri az embert, mint a főmenü. Itt aztán minden szükségeset megtalálni: intrót bámulhatunk, az első rész karaktereit berhelhetjük ide, állást tölthetünk - mint minden tiszteességes program elején. A karaktergenerálás elég eredeti módon történik, igaz az első részben is hasonló "cigányasszony osztja a kártyákat" módszerrel találkozhattunk. A kártyákon vannak feltüntetve a kasztok, osztályok, jellemek, stb - a dolog magát adja. Természetesen itt is editálhatjuk karaktereinket, ami arra jó hogy boldog-boldogtalan 18-as tulajdonságokkal bíró kalandorokkal indítson. Miután kigeneráltuk magunkat, s megvan két főhősünk (személy szerint egy Paladint vagy Rangert és egy Cleric/Mage-et ajánlok, mivel

Ravenloft

STONE PROPHET



■ A rend kedvéért csináltam egy képet az inventoryról is.



■ Trollok támadásban. Mindig legyen kéznél olaj vagy víz, s locsoljuk le hamvait - különben sosem lesz végül!

harcos nélkül megdöglünk, a pap a méregtelenítő és gyógyító varázslatai miatt kell, varázsló nélkül meg megette a fene az egészséget, Har'akir sivatag perzselő homokjába sülyeszthetjük lábunkat. A képernyő és inventory kidolgozottsága sokkal szebb az első résznél, gyakorlatilag a Menzober-ranzánéval egyezik meg. Ami más, az a varázslatok lekérése - most a teljes ablakban jelenik meg a varázslatok és a különleges képességek listája, nem a szereplő képén. Nem hiszem, hogy érdemes elidőzni a vezérlés felett - egyrészt mert egyértelmű, másrészt meg benne van a kézikönyvben is, jó szájbarágósan. Némi segítség: ha valamit inni vagy enni akarunk, azt nyomjuk a szereplő képébe az inventory-ban. Ha bármit szeretnénk előlvasni, megnézni, vagy használni, azt vegyük kézbe, majd a játéktérre kattintsunk hősünk kezére. A zöld tálkában lévő

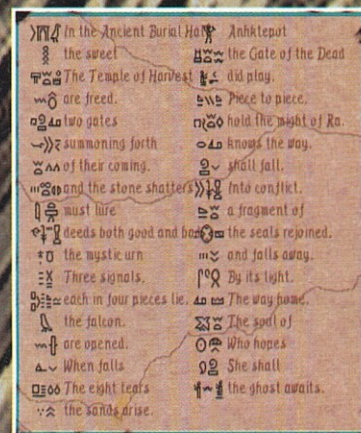
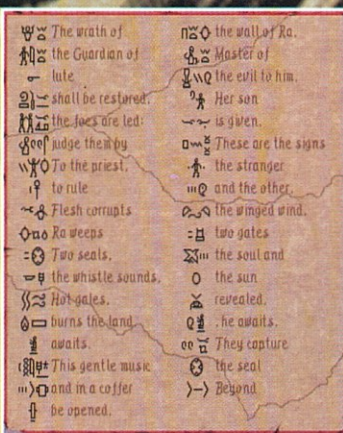
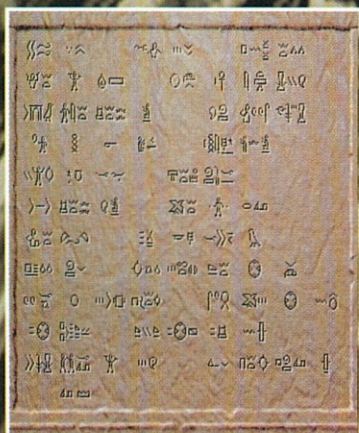
hiába nem látjuk az ellenfelet. Így mindjárt le is mérsárolhatjuk azt, aki még csak meg se mukkan. Az NPC-kkel ne legyen gondunk, nyugodtan elküldhetjük őket, ha valaki újat akarunk bevenni, általában megtaláljuk ott, ahol felvettük annak idején. Ha nem muszáj, akkor ne legyen velünk senki, mert csak a XP-t szívja.

A KEZDŐ LÉPÉSEK

Az intróban elhunyt hölgy motyóit szedjük össze, majd keressük fel a közelben lakó vak és néma öregasszonyt, aki egy rajz alapján útbaigazít. Irány tehát Muhar, a sivatagi falu, ahol nem látnak túlzottan szívesen bennünket. Mindenkinek az a mániája, hogy mi hoztuk rájuk a pestist. Kizárt dolog! A faluban bizonyára hozzánk is eljut néhány plety-



■ Csak egy kis izelítő Anhktepot sírjából. Pillesúlyú örök sakkal "foghatjuk", aki azt ígéri, segít megkeresni az obeliszket, amely alatt választ kaphatunk arra, hogy mi történik itt, s mit a teendők. Bejárva az obeliszk alatti három szintet, két szétépett papír maradványait kell begyűjtenünk, s ezek alapján fejthetjük meg a bejáratnál szereplő hieroglifákat. Na, ezek után legalább megtudjuk, mi is a feladat.



kásaszerű massa remek dolog: picit gyógyít, és emellett semlegesíti a mérget - ugyanis mérgezésben lesz részünk rendszeresen. Vizünk mindig legyen! A program külön méri vízszintet is (ha ez nulla, akkor mi kerülünk vízszintbe...). Amikor katakombákban küz-

ka, és találunk egy-két írást Anhktepről, az egykori fáraóról, aki a helyi szokások szerint ma múmiaként hever egy kriptá mélyén. Egyesek szerint ő ébredt fel, s gonosz dolgokra készül - ördögi tervének első jele a pusztító pestis. Anhktepotról sokat fogunk még hallani, sőt akár találkozhatunk is vele, de nem ő az egyetlen ludas - akad néhány gonosz isten és félisten, aki a dolgok mögött áll.

Néhány kisebb "kalandot" is tehetünk: az egyik sátorban egy asszony várja haza az urát, de főleg a nála lévő ételmet. A falutól északra találjuk a



■ Szép. Kár, hogy nem itt játszódik a történet. Igaz nem illenek a múmiák ebbe a környezetbe.

fiút - legalábbis ami marad belőle. Érdekes módon minden beszélgetés után meghal, de amikor ismét megszólítottuk ő is kinyitja a száját. Az egyik sátorban úgy megijed egy gyerek tőlünk, hogy az aratás templomában köt ki - hozzuk őt vissza, a templom délre található. Mindenesetre vegyük magunkhoz Piotrát, a tolvajt, akinek a nővére az intróban kimúlt. Együtt ereszkedjünk le a kútba, ahol egy félisten két szemgolyójára és a telepátia sisakjára tehetünk szert. Ezekkel visszamászva a vak öregasszonyhoz (a szemekkel lát, s gondolatait a si-

Sajnos idegesítően sok a mérsárlás, a értelmetlen harc - mivel ügyis mi nyerünk - hamar unalmasá válhatnak. Eredeti ötletekkel sem igen találkozom, sőt nem egyszer visszaköszönnek az első részben már elsütött elemek. Talán a sztori az átlagosnál jobb - csak ne lenne olyan bűn nagy az a sivatag!

Koronczai Gáspár

576 KBtÉ
ÉRTÉKELŐ
RAVENLOFT
KIAJÁ: SSI/MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTHATÁS
70%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HARDWARE TESZT

VIVID 3D PRO

Valamelyik nap egy fura doboz árválkodott a szerkesztőségben. Rajta sokat sejtetően a Vivid 3D Pro felirat - nem volt nehéz kitalálnom, hogy valami 3D Surround sound-képző ketyere lapulhat a doboz mélyén. Rövid kérdezősködés után megtudtam, hogy a SAFE Kft bo-



csátotta rendelkezésünkre egy teszt erejéig. A "körülölelő 3D-s hangok" technikát ma már a drágább hi-fi szerkezetek is tudják, s így hallgatva a zenétet olyan, mintha mindenfelől szólna a zene. Természetesen surround és surround között is óriási különbség lehet, van például kifejezett surround hangfal, mozgó hangszórókkal. A Vivid 3D-t direkt multi-médiás PC-khez és Macintosh-okhoz készítették, elsősorban játékokhoz, hogy azok hangjait legyen az mono vagy sztereó, 8 vagy 16 bites - még élethűbben adják vissza hangfalaink. Fantasztikus élmény surroundban DOOM-ozni vagy repkedni egy szimulátorral - esetleg X-Wingezni! Nem csak a "mezei"

sztereócsatornákon szólnak a hörgések, gépágyúk, hanem tényleg mindenfelől. A szerkezet kb. olyan magas, mint egy fekvő PC-s ház, hálózatról üzemel táppal, egy audio be- és kimenet van rajta. Így természetesen nincs szervesen számítógéphez kötve, hanem bárki behelyezheti a magnója/CD-je és erősítője közé, s egy gyengébb felszerelésből is döbbenetes hangokat tud kicsalni. A különbséget ahhoz tudnánk a legjobban hasonlítani, amikor az ember monóról sztereóra kapcsol - csak most sztereóról váltunk surroundra. Természetesen kipróbáltam otthoni miditornyommal - döbbenetes volt! Akár rádiót, akár magnót próbáltam, az az érzésem volt, mintha élő koncerten ülnék, a hangszerek hangjai teljesen betöltötték a teret. A szerkezeten lehet állítani, hogy monó vagy sztereó forrásból dolgozzon, állíthatjuk a teret (képzeliünk el egy kiflit, aminek a két vége közt ülünk, s a tér növelésével a kifli két vége növekszik, és így "lecsorog" oldalt a hang). Ezen kívül állíthatjuk a középpontot, ami a középpontban hallható hangszerek/vokális hangot távolítja, közelíti. Ez "fülileg" olyan - miközben állítjuk a potmétert - mintha egy szórakozóhelyre mennék be vagy jönnék ki onnan, s egyes hangszerek már távolról hallhatóak, s az ének és a többi egyre erősödik, ahogy megyünk befelé. Bizony, ilyen hanghatásokat csinálhatunk ki otthoni PC-nkből vagy tornyunkból. Azt hiszem, akinek nem közömbösek a hangok és szereti élet-hű minőségben visszakapni a zenétet - legyen PC-s játékos vagy egy mezei zenehallgató - annak érdemes beszereznie egy Vivid 3D Pro-t, vagy legalább kipróbálni a SAFE Kft-nél.

GALLANT REAL MOTION

Kétségtelen, hogy kíváncsi ember vagyok. Szerkesztőségünkbe az utóbbi időben egyre több MPEG tömörítéssel készített videofilm érkezett, s MPEG kitömörítőkártya híján a CD csillogásán és a könyvtárak látványán kívül nem sok néznivaló jutott nekünk. Pár hete a boltunkba érkezett néhány gyanús, sejtelmes tizennyolcas számmal ellátott CD, s az "MPEG" szócska ezeken is rajtuk állt. Sajnos mezei, DOS vagy Windows alatti MPEG-file lejátszóval sehogy sem sikerül behergelni ezeket a .dat kiterjesztésű file-okat - kizárólag kártyával és a hozzá adott szoftverrel. Mint említettem, igen kíváncsi vagyok, s mindent a saját szememmel akarok látni - az MPEG filmet is. Kaptam magam, és elslattyogtam kedvenc hirdetőnkhez, Trans-Am-ékhez, azon nem titokolt szándékkal, hogy egy tesztelés erejéig megkaparintsak egy dekóder kártyát.

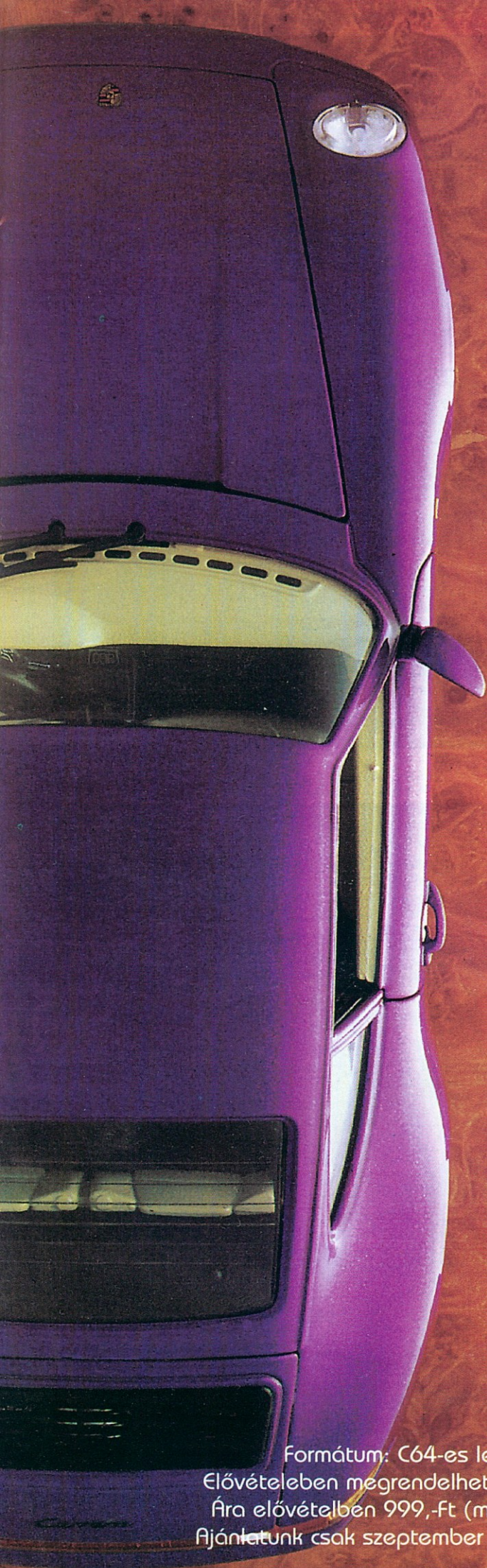
Othon aztán félre-raktam a macskámat a gép mellől, majd nekiálltam az üzem-behelyezésnek. Nyugodtan állíthatom, hogy a legtöbb időt a ház eltávolítása vette el. A kártyát (egész pontosan egy Gallant Real Motiont) belöktem egy üres 16 bites slotba, összeköttem a videokártyával, majd az MPEG kártyát a monitorral. Ennyi. Márcsak két - szerintem elég silány - szoftvert kellett installálnom. A DOS alatti nem volt hajlandó semmit lejártszani - így maradtam Windows mellett. Maga a program négyféle formátumot ismer (CD-I, Karaoke, CD-Video, MPEG file lemezről). Persze ehhez az is szükséges, hogy CD meghajtónk kompatibilis legyen velük - legalább dupla sebességű kell, és hogy tudja olvasni az XA CD lemezeket, ma-

gyarul azokat, melyek egyszerre tartalmaznak audio és video információt - ilyen a karaoke és az CD-Video. Végre behelyeztem valami CD magazint, s lenyomtam a play gombot. Az eredmény: tökéletes. True Color módban játszik vissza a kártya, teljesen akadozásmentesen, teljes képernyőn 320x240-es felbontás mellett! Nem árt tudni: nem szükséges, hogy a videokártyánk True Color legyen. Hangja CD minőségű, sztereó - külön hangszóró bemenet van a kártyán, így hangkártyára sincs szükség. Egyszóval felülmúlja a videó minőségét. Ja és a gépigény: megelégszik egy 386DX el és 2Mb Rammal. Egyedül a kezelőprogrammal voltak



gondjaim: csak előre lehet csévélni, s ezen kívül hangerőt és a track-et lehet állítani. Mit meséljek még a VHS egyik potenciális vetélytársáról? Ha valakinek megtetszik valami CD (esetleg valamelyik az 576 boltból), melyen minden csodát ígérnek, az először győződjön meg, hogy vajon nem MPEG CD-ről van-e szó, s ha van kb. 4Mb-ra valója, s nem bírja ki a digitális videózás nélkül, akkor vegyen egy dekóder kártyát. Talán egyszer a videó helyére lép. Ki tudja?

Koronczai Gáspár



MEGJELENIK 1995. szeptember 18-án

Elkészülni...
Vigyázz...
Kész...
Rajt!

Burago rally

Az év C64-es futama



Formátum: C64-es lemez, díszdoboz, kezelési útmutató
Elővételeben megrendelhető az 1389 Budapest, Postafiók 132. címen
Ára elővételen 999,-Ft (mely a postaköltséget is magába foglalja).
Ajánlatunk csak szeptember 10-ig beérkező megrendelésekre érvényes.

Nem is tudom, hol kezdjem. Ha azt mondanám, már hetekkel ezelőtt megsejtettem ikszedik érzékemmel, hogy valami nagy durranás várható, a legtöbben csak legyintenek. Pedig ez történt. Bár olvastam már az Amazon Queenről, de nem tudtam, hogy ez lesz a nagy "ő", csak a tudatalattim érezte, hogy egy Indiana Jones/Monkey Island stílusú hatalmas dobás várható. Fel is borult volna a lelki egyensúlyom, ha nem érzek meg idejében. És hogy milyen? Csodálatos! Jó öreg Lucas-féle irányítás, igaz igék helyett ikonokkal, de a tárgyakat ugyanúgy helyezték el.

maga sajátos módján - egy földdel teli fürdőkádban. Joe-éknak szerencséje volt: éppen kimásztak a lyukon, amikor Big Hugh-ék megérkeztek. Utóbbiaknak azonban nem volt szerencséje: az óra éppen 12:00-t mutatott...

A lobogó raktár előtt Joe-nak hirtelen bekattant, hogy másnapra le van kötelezve: Faye Russelt, a filmszillagot kell Dél-Amerikába, az amazonok dzsungelébe szállítania és nyolc órán belül meg kell érkeznie. Érzékeny búcsút vett barátnőjétől, s már mászott is befelé igazi szerelmébe, az Amazon Queen kisrepülőbe.

valóban a barátnője volt, de Joe őt se bírta sokáig - szobája nyílt. Benyitott, s nem kis meglepetésére ott találta Lolát (3,1,1).

- Szia, Lola. Régen láttalak.

- Csak nem Josef Kinghez, a híres pilótához van szerencsém?

- Nézd Lola, nincs időm most a cinikus megjegyzéseidet hallgatni. Hagyjuk most a múltat, oké? Anderson emberei nem engednek ki a motelből, segítségre van szükségem!

- Ugyan miért segítenék egy ilyen lump alaknak?

AF LIGHT OF AMAZON QUEEN

Kényszerleszállás egyenesen a kaland

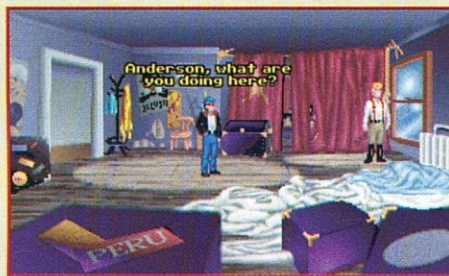
A grafika stílusa leginkább az Indy 4-hez hasonlít, a játék hangulata pedig Monkey Island és Indy 4 keveréke. Bár érezni, hogy átvettek elemeket a két remekből, de ez nem tűnik koppintásnak, inkább a hangulat átcsempészésének. Még hozzá sikeresen. Nem bárgyú utánérzés született, hanem profi kalandjáték, amit mindenkinek meg kell szereznie, aki egy picit is kötődik a LucasArts remekeihez. A játék duplán élvezetes: először mint kaland, másodsor, amikor egy-egy motívum felidézzi az Indy 4 felejthetetlen perceit. Amit még illik elmondani, az a zene és a hangok minősége: hát ez most kimarad, ugyanis Gravisen egy árva mukkot sem sikerült kicsiklandoznom belőle, de kitűnően illeszkedett a hangulatához az Indiana Jones nóta. És még valami: hihetetlen, de a játék hat lemezes! Most ne CD-lemezre gondoljak, hanem a régi jó HD-s lemezre! A mai világban ez tényleg unikumnak számít - így legalább mindenki számára elérhető - igaz nem beszélnek sztereóban, 32 csatornán a szereplők (egyaláltalán nem beszélnek a lemezes verzióban, de van CD-s is, ahol igen), nincsenek SVGA-s átvezető filmek Hollywoodi színészekkel stb. Tehát itt van egy játék, nagy adag humorral, 12-18 óra játékidővel, kézzel rajzolt hátterekkel (semmi ray-tracing!), stílusos szereplőkkel, utánozhatatlan hangulattal, és természetesen teljes leírással. Íme:

BUENOS AIRES, 1949

Joe Kingnek ismét sikerült kellemetlen helyzetbe hozni 2 órája megismert barátnőjét és önmagát. Sose válogatta meg a lányokat, s most kifogott egyet Big Hugh barátnői közül - és ihatja a levét. Igazán kellemetlen helyzet: Buenos Aires egyik elhagyott raktárépületének mélyén ő és a hölgy egy-egy gerendához kötözve, s tőlük másfél méterre néhány jól megtermett dinamitrudd egy órával. 11:56. Még négy percük van hátra. Ekkor fura zaj kíséretében egy valoklatdarab hullott alá felülről. Néhány másodperccel később Sparky zuhant át a plafonon vert nyíláson a

MENEKÜLÉS A MOTELBÓL

A kis motelszobában nem kis meglepetés érte: Faye helyett a pökhendi Andersonnal találkozott, aki közölte, szó se lehet arról, hogy egy ilyen sztárt Joe vigyen. Majd ő, a nagy Anderson. Erre lelépett, s aljas módon Joe-ra zárta az ajtót. Mondanom sem kell, hogy Joe sem adta fel egykönnyen: miután



Anderson, a rosszfiú. Szerencsére a doki tervei őt is megrémisztik, s a végén hajlandó segíteni.

rájött, hogy az ajtót lehetetlen kinyitni, szétnézett a szobában. A szennyesledobórl felvett két lepedőt, összekötötte, a radiátorra erősítette és lemászott a szennyesledobón. Egy kisebb raktárban találta magát, egy szekrény tele volt fura jelmezekkel. A létrát a feszítővasak alá tolta, s eltulajdonított egyet egy műcicivel egyetemben. Ezután fel sétált a recepcióra, ahol Anderson emberei örködték. Joe csendesén megszólította a portást (2,2,2,3):

- Megmondaná, mister, mit nyit az a kulcs az asztalán?

- Miss Lola lakosztályát, uram. Kizárólag ő kaphatja meg.

- Nézze, én jó barátja vagyok Lolának, nyugodtan ideadhatja, Lola nem fog szólni érte.

- Miért nem evvel kezdte? Vigye nyugodtan.

Joe visszament a raktárba, ahonnan Lola - aki régen

Különben is zuhanyozni készülök - s evvel beállt a zuhany alá.

- Josef! Hozz egy törülközőt, aztán meglátom mit tehetek.

Joe visszamászott a szobájába körülnézni. Feszítővassal sikerült kinyitnia a ládát, amelyben a törülközőket tartják. Elhúzta a függönyt a tükör előtt, s magához vette a fekete női parókát. Visszament Lolához, aki remek ötlettel állt elő: öltözzön Joe nőnek. Odaadott egy kosztümöt és kitessékelte az ajtón. Kingnek így mindene megvolt: a kosztüm, a paróka és a műcici. Átöltözött, s kiosont Anderson emberei mellett Sparky barátjához, aki egy teherautóval várta.

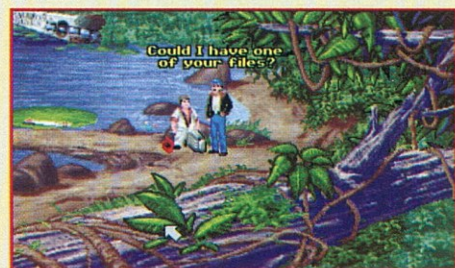
... ezalatt, egy titkos laboratóriumban...

- Gyere fiam, had mutassam be sokéves fejlesztésem csodás eredményét! Látd az amazont ott, a platformon? Nézd meg jól! És most figyelj! Bekapcsolom a dino-sugarat és... He, he, he, máris dinóvá változott a hölgyike! De csak most jön a java! Egy picit agresszívve teszem evvel a sugárral...

De a dinóból szelíd gyíkcocská lett.

- Professzor úr, ez nem tűnik agresszívnak.

- Á, csak egy kis technikai malőr! Már dolgozom rajta, de a kísérletekhez még több amazonra van szükségem! Rengetegre! És végre megalkothatom a dino-szaurusz sereget, s az egész világ a lábam előtt fog heverni!



Ő Sparky, a kissé gyermekes társunk, a háttérben pedig az Amazon Queen.

Persze Anderson emberei sem voltak olyan tökéletesek, hogy ne kapcsoltak volna, amikor a teherautó elindult. Kocsiba vágta magukat, s üldözőbe vették. Joenak - aki merészen a platón utazott - mindig akadnak remek ötletei. Most is kihálasztott egy kanca olajat a szalma alól, s egy óvatlan pillanatban a gorillák kocsijára öntötte. Egy perc se telt bele, s a reptérre értek - épp az utolsó pillanatban. Anderson épp beszélni készült az Amazon Queenbe Faye-jel, amikor Joe megérkezett. Nem volt más választása a



nyurga, nagyszájú Anderson ellen, egy tökéletes jobb horoggal kiütötte. Némi magyarázkodás után hármasban indultak el az Amazon Queennel az amazonok őserdeje felé. Épp a legkietlenebb táj felett kerültek óriási viharba, s egy villám eltalálta a bal hajtóművet. Joe utasaival az amazon-dzsungel kellős közepén, egy piranháktól hemzsegő tavacska közepén landolt.

A DZSUNGEL SZÍVÉBEN

Joe elővette minden tudományát: a földön heverő zsákból magához vette kését és öngyújtóját. Az egyik széken talált egy átázott kupont Sparky kedvenc képregényéből, a Commander Rocketből.

- Sparky, akad valami harapnivalónk (3,1)?
- Három kolbásznak, de jó lesz, ha takarékoskodik vele főnök, mert hamar éhen halhatunk a dzsungel közepén.

Joe kinyitotta az Amazon Queen ajtaját és kilépett egy hatalmas lapulevélre. A közelben randalírozó piranhákat az egyik kolbással sikeresen elcsalta, majd késével elvágta a lapulevél gyökerét, s a vízből kikapta a letört evezőt.

- Beszállás, hölgyem, uram!
- Így akar a partra vinni, Joe?!

- Faye, ha akar, itt maradhat a repülőn. Van még három óra, amíg teljesen víz alá kerül...

Sikeresen partra értek, ahol Joe kézbe vette a dolgokat.

- Joe, képzeld elázott a Commander Rocket legújabb része! Ha találasz valahol egy boltot, ne felejtse el megvenni!

- Hát persze, Sparky. Azt ugye nem felejtetted el, hogy a dzsungel közepén vagy?

Joe észak felé indulva egy papagájjal találkozott.

- SQAOK!
- Óóó, hogy mondtad?
- Elrrabolták Azura kirrálynőt! Sqawk!
- Khm.
- Kerrresd Bob bácsit! Bob bácsit! Sqawk!

Joe furcsán nézett maga elé, hirtelen nem értette az összefüggéseket. Megvonta a vállát, majd levágta az előtte lógó indát. Visszaindult délnek, a félig leszakadt hídig, melyet az indával fixált, majd a túloldalon magához vett egy banánt. Ismét északra indult, s egy gorillába botlott (2,2,3,1).

- Á, Gorilla úr, nem akar arrébb állni, hogy továbbmehessek?

- Whoop chungá, chungá!
- Hé, ha gorilla vagy, mit keresel itt?
- Uhh... uh unga waroonie gorilla!
- Ez itt Dél-Amerika, nem Afrika! Te nem lehetsz itt!
- Hm. Igazad van, jobb, ha eltűnök - s ezzel köddé vált.

...ezalatt, a szerencsétlenség helyén...

- Sparky, elegend van! Ez az ütődött Joe képtelen segíteni! Jobb ha én nézek segítség után!
- Node miss Faye, Joe azt mondta maradj...
- Csönd! Joe nekem ne parancsolgasson! - Dühében Sparky-hez vágta a kölnijét, mely a vízben landolt, s lelépett.

Joe kimászott egy magaslatra, ahonnan beláthatta a dzsungelt. Elsőre Bob bácsi és barátai, az őslakók felé vette útját. megpróbált velük beszélni, de nem tudott. Bob boltjában rögtön felismerte a papagájt, aki sejtelmesen informálta az előbb (4,4).

- Ismeri a papagájomat?
- Már volt szerencsénk. Különben Joe King magánpilóta vagyok. Ön pedig Bob.

- Igen, a kereskedő. Mi szél hozta ide, Joe?
- Lezuhantunk a dzsungel közepén, segítségre van szükségem. Működik a telefon?

- Sajnos nem. De ha segít megkeresni az amazonok királynőjét, Azurát, akkor velük együtt biztos ki tudunk valamit találni.

- Nem bánom. Valami támpontot tud adni?
- Én a Floda bőrruhagyárnál szimatolnék. Fura az a hely! Ruhagyár a dzsungel szívében. Sehogy sem illik ide. Mások is eltűntek arrafelé...

Joe utálta kolbászt, hát elpasszolta Bobnak, aki némi pénzt adott érte. Pont annyit, hogy Joe megvegye a dzsungelben elmaradhatatlan porszívót. Joe szeme akaratlanul is megakadt Naomin, Bob barátnőjén - elbeszélgetett vele, s megtudta, a dzsungelben van egy misszionárius, aki megtaníthatná Joe-t az őslakók nyelvére (3,1,2).

...ezalatt egy titkos laboratóriumban...

- Professzor, a legjobb embereimet küldtem a kristálykoponya felkutatására.

- Remélem is, fiam. Ha meg lesz a koponya, végre megsemmisíthetjük a burkot a homály völgye körül és...

- És még több dinoszaurusz sejtmintára tehetünk szert!

- Így van! S még több amazont fogunk, s még vadabb sereget kreálunk a legújabb dinó-sugárral! He he he!

Joe a Floda ruhagyár felé vette útját. A raktár előtt egy randa kutya örködött. Joe letépett egy szál virágot és bement. Egy recepciós fogadta, aki elhitte, hogy a takarító érkezett meg (3,2,3,3). A szobában, a dívány alatt némi pénzre lelt King, a konyhában pedig egy ideges szakácsra, aki épp a doktornak készített kaját, s fogalma se volt, mit adjon az extra érzékeny fogú dokinak (3,3,3). Joe felajánlotta a banánt, amivel a szakács el is rohant. Joe magához vett egy konzervet és némi chipset. A konyha mögött volt a háló, ahol a zsákból Joe eltulajdonított egy levelet, s az egyik szekrényből egy játékbabát. A babával lekenyerezte a kutyát, aki beengedte a raktárba.

AZ AMAZONOK KARJAIBAN

Joe King észak felé indult a dzsungel mélyére. Az indán csüngő lajhárnak adta a virágot, aki ezért kicsit lejjebb ereszkedett. Rövid séta után Buddal és Skippel találkozott, akik állítólag kutatók. Bud elpanaszolta, hogy valami himlőt (3) szedett össze, s nem

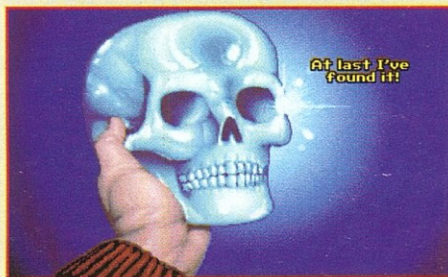


"2b or not 2b" - ez itt a nagy kérdés!

talál rá gyógyírt, Skip pedig eldicsekszik, hogy megvan az összes Commander Rocket képregénye - akár Sparky-nak! Joe-nak sikerült is kicsálnia tőle Sparkynak a hiányzó részt (2,3,2,3,3). Joe belelapozott, s a hátirakéta összeszereléséhez talált egy kódolt útmutatót, melyet a repülőn talált kuponnal sikeresen megfejtett. Folytatta útját, s a gorillába botlott ismét, aki dinóruhába bújt (3,2,2,2,1), (2,3,1).

- Már megint itt vagy, te időtlen majom?!

- Hé! Én egy veszélyes dinoszaurusz vagyok, s ha nem tűnsz el, felfallak!



Végre nálunk van! A kristály koponya.

- Vesztettél öreg, felismertelek. A gorillák pedig vegetáriánusok.

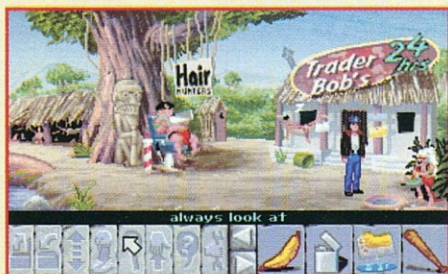
- Jól van na. De a fatözsön akkor sem engedlek át!
- Hm. Te, mondd csak, hogy csináltad múltkor azt az eltűnést?

- Az titok!
- Nem hiszem, hogy még egyszer képes vagy rá!



A két monstrum ádáz küzdelme. Anderson - aki jó útra tért - már fenn vár a légihajón.

Erre a gorilla ismét elpárolgott. Joe átment a fatözsön és megállt egy orchidea előtt, amit legyek dongtak körül. Joe a porszívóval beszippantotta a legyeket, s magához vette az orchideát. Nem messze innen talált egy hatalmas kölapot fura jelekkel. Nem volt ideje jobban szemügyre venni, mert jött amazon, megnyomott egy gombot a kölapon, s az kinyílt. Joe megpróbálta követni a példáját, de sikertelenül. Bőr-



Bob éjjel-nappalja. Itt aztán mindent megkaphatunk, akár a Booty szigeten a Monkey 2-ben...

tőnben végezte néhány férfi társaságában. Az egyikőtől - aki állítólag csak három napja van itt, mégis nyolcvanévesnek látszik, bizonyára az amazonok farsztották agyon - Joe kapott egy játékbat (2,1), majd megjelent Faye a rács túloldalán és kicsikart Joe-tól egy bocsánatkérést a semmiért (3,3,4,3), majd kinyitotta az ajtót. Joe a trónterembe jutott, ahol ismét felkérték, hogy találja meg Azurát. Joe nehéz szívvel hagyta el az amazonok táborát, s felkereste Sparky-t, aki a képregényért egy reszelőt adott cserébe. Joe magához vett még egy banánt és felkereste Bobot az orchideával, aki örömmel elfogadta, hisz Naominak úgyis akart ajándékot adni. Cserébe kiemelt vásárlóvá tette Joe-t,



Hmmm. Ez igen. Joe helyébe letelepednék a lányok mellé, s hagynám a dokit a fenébe.

s még egy lepkehálót is a kezébe nyomott. Joe a hálkóval a dzsungelben fogott egy bogarat, és Sparky mellől kihálászta a vízből a parfümöt. Ezután felkereste a misszionáriust, s az egyik majom kókuszát elcserélte a banánra, majd elbeszélgetett Mary-Louval (1,3,2,1,1,1,2,3), aki nagy nehezen hajlandó volt lemondani a szótáráról a reszelőért cserébe. Joe friss szerzeményével felkereste Naomit (2,3,1).

- Mondd, Naomi, ki az a kövér fickó a ház előtt?
- Ő? Az őslakók főnöke, s a telep fodrásza.
- Fodrász... hmm. Mondd, tudnál adni egy ollót?
- Szükségem lesz még rá. Bob meghívott pizzázni, s szeretném rendbehozni a hajam. De van egy kis baj...
- Micsoda?
- Bobtól kaptam egy üveg parfümöt, de az egyik idióta őslakó megitta, s azóta is koki tőle...
- Ezen könnyen segíthetünk! - Joe odaadta Fay parfümjét.
- Oh, Joe, igazán kedves vagy! Tudod mit? Legyen a tiéd az ollóm.

Joe Bob boltja előtt elbeszélgetett a varázslóval, aki ismeri a gyógyke-
nőcs receptjét (1,1,3,3,3). Gyorsan elviharzott a lajhárhoz, levágott néhány szőrszálat róla, majd ket-
tészelt a kókuszdiót. Odaadta a porszívóból a legyeket, a kókusz-
ból a tejet és a szőrszá-
lakat a varázslónak, s néhány
perc múlva megkapta a gyógy-
kenőcsöt. Felkereste Budot,
aki egy rakás pénzzel hálálta

meg. Joe megvette Bob utolsó lemezét, majd elment a Floda gyárba, ahol emlékezete szerint állt egy le-
mezjátszó. Feltette és elhúzódt az asztal, s egy lift
jelent meg alatta.

DR. IRONSTEIN ÖRDÖGI BÁZISA

Joe az első szobában egy dobozban talált egy konzervnyitót, mellyel felnyitotta a konzervét. A körfo-
lyosón továbbbátálva Johnba ütközött. Előkapta a ta-
lált levelet: John volt a címzett! A barátnője írt, de
egy csöppet sem dobta fel - ugyanis a hölgy megcsal-
ta, s a szakítást közölte. John elpityeredett, s ezalatt
Joe átkutatta a szobákat. Az elsőben egy széfet talált
a szekrény mögött, majd a másodikban elolvasta a
beosztást. Továbbbátálva a körfo-
lyosón bejutott a következő szobába. Az őt bevette, hogy várják a
konyhában (3,4), s miután az elépett, átment a kö-
vetkező szobába, ahol egy fura könyvet talált.

...ezalatt valahol egy laborban...

- Á, Anderson, hogy utaztál?
- Kősz doki, jól. Hogy állnak a kísérletek?
- Kitűnően, fiam! Remélem nemsokára útra kelhe-
tünk a léghajóval! Akkor aztán minden tudásodra
szükség lesz, pilóta!
- Minden rendben lesz, doki...

Szétnyitotta a késsel a könyvet, s egy kulcsra lelt
benne. Kiment, lemászott a tűzlétrán a laborba, ma-
gához vette a girnyósító szűrőmot, majd felment Azura
cellájába és kiszabadította. Örömiük nem tartott soká-
ig, mivel a főkapu bezárult, s a riasztók visítottak.
Joe-nak remek ötlete támadt: elbújtak a próbababák
mögé, s az őrség elsétált előttük. Szerencséjükre
Azura látta a nyitókódot, s így Joe kinyithatta az ajtót
(3,2). Joe nem követte Azurát, visszament a bázisra,
ahol felkapta a recepció cserezuját, majd visszament.
A girnyósító szűrőmot a konzervbe öntötte és odaadta
a mindig éhes utolsó őrnök, Klunknak, aki a doki szo-
báját őrizte. Ettől elvesztette erejét, s Joe könnyen
kiütötte. Bent Joe talált egy papírt írásnyomokkal. Ki-
sátírozta a ceruzával, s a széf kódjára lelt. Kinyitotta
a széfet, magához vette a kulcsot és a szakadt raké-
taterveket. A ház melletti raktárban talált egy zárt do-
bozt, a kulccsal kinyitotta, s egy komplett hátirakétát
talált benne. Ezek után felkereste Azurát, aki hálából
egy ősi kürtöt ajándékozott neki, amely a tyrannoszau-
ruszok hangján szól. Nem sokáig örülhettek, mert
megérkezett Dr. Ironstein a katonáival...

- Á, Mr. Joe! Örülök, hogy élvezetett a kedves kis
amazonok otthonába!
- Kicsoda maga?
- Dr. Ironstein, ő rabolt el! - kiáltotta Azura. Most
mindnyáj...
- Szó sincs róla, kedvesem. Remek üzletet ajánlok
nektek. Joe elhozza a Lajhárok Szigetéről a
kristálykopnyát, s cserébe békén hagyak
titeket.

I'm one step
ahead of you!



Érzékeny búcsú a révéstől. Résztvétem.

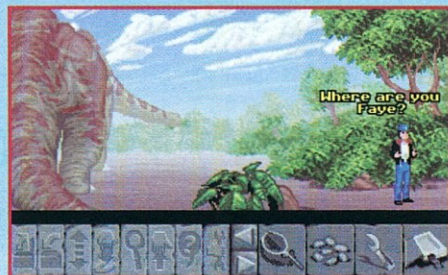


Gyerekek, ez olyan mint az Indy 4! Láva, labirintus, rej-
télyek - vétek kihagyni!

- Doki, miből gondolja, hogy el tudom hozni?
- Aki kijátszotta a védelmi rendszeremet és kiszaba-
dította Azurát, az képes erre is! Viszlát, Joe!
- Joe elslattyogott a kikötőhöz, ahol a révész némi
csaliért cserébe átvitte a szigetre (2,2,1,1,1,1,1).

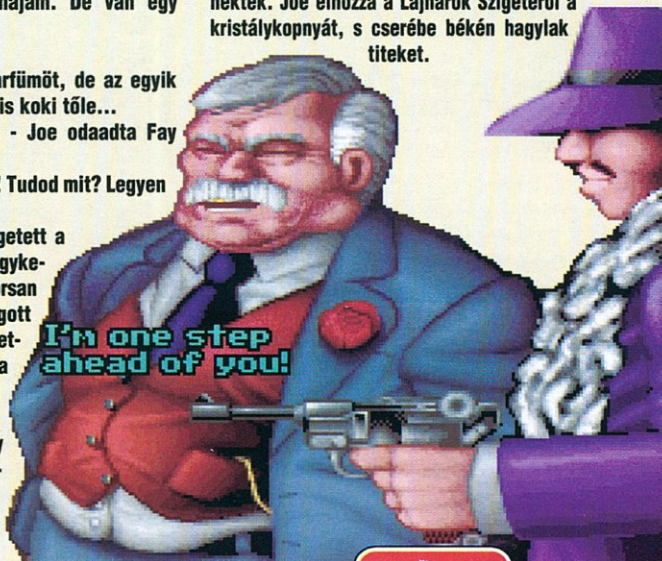
A LAJHÁROK SZIGETÉN

Joe elköszönt a révéstől, belépett a templomba és
körüljárt benne. A hullákból - amit lehetett - eltulaj-
donított, majd a főterembe helyezte a hiányzó cson-



Hm. A hölgy már megint eltűnt. De mi ez a nagy dög
előttünk?

tokat a lukakba, a kézcsontot a fura kőgépzetbe
tette, bedobott egy pénzérmét a nyílásba és meghú-
zta a csontkezet. A lejártnál egy szellem fogadta és
megnyitott három ajtót a terembe. Először a jobb ol-
dalin próbálkozott Joe, ahol némi séta után három
zombi hölgygel
akadt össze,
akik 300 éve
várják, hogy
kedvesük





Persze a végén mindenki egymásra talál. Joe Azurával, Anderson Faye-jel (megérdemli!).

kikeljen a szarkofágból. Kinyitották a szarkofágot, egy gyolcsköteg állt benne, melyből egy darabka kicsúszott. Joe megfogta és szépen kihúzta az egészet a szarkofágból. Ismét kinyitotta a szarkofágot, a zombi nők elámulnak, hogy üres és végleg a túlvilágra távoztak. Joe felvette a leesett koronát, a késével levágta a szarkofágba nőtt indadarabot, majd eltolta azt. Egy alsó terembe került, ahol leszelt egy kis gyantát a fáról, baseball ütőjére ragasztotta, s magához vett még egy adag gyantát. Elfördítette a kút fejét, melyből a víz egy kék kristályra ömlött - ezt Joe magához vette. Továbbment balra, ahol lant, a doki egyik ügynökét találta kalitkába zárva egy kisebb lávató felett. Egyelőre otthagya, de mivel lant állítása szerint nála a koponya, nem feledkezett meg róla. Továbbment, s a szobor kezéből a báb segítségével kikapta a meleg kőtárcsát. Visszament a kék kristály helyére, s a kapcsolót használva ismét a főterembe jutott. A középső ajtón belépett, a köorongót a fapöccökre helyezte, s a korongra az indát. Ismét kísért a főterembe, a jobb oldali ajtón be, majd a laza indát az itteni korongra kötötte és baseball ütőjével működésbe hozta a szerkezetet, mely egy kötömböt emelt fel előre. A kötömb mögött egy csákányra lelt, majd visszaengedte a kötömböt. Ismét bement a középső ajtón, majd a barlangba, leült egy kődarabot a csákányával, s a lepattanó tűkövet az öngyújtójába rakta. Egy darab gyolcsot a csontkőre kötött, majd meggyújtotta sajátos fállyát. Ismét kiment a főterembe, elment balra a kigyóig és elijesztette a tűzzel. A sötétebbik járaton ment tovább, mely mögött egy hullát talált, s nála egy ID kártyát és egy fura kődarabot. Némi bolyongás után egy szoborhoz érkezett, melynek mindkét oldalán vízesés zubogott. Itt tett szert a legendás Nagy Botra, visszament oda, ahol a tűzkövet szerezte, s a falon tátongy lyukat tovább szélesítette a csákánnyal. A mögötté lévő szobában a bottal felnyitotta a koporsót, magához vette a halálmaszkot a megtisztította a gyolccsal. Ezután megkereste a két dinót, melyek között halálos lézersugarak cikáztak, s a maszkkal visszafordította a sugarakat és megsemmisítette a dinókat. Bent a zöld kristályra lelt, s a begyántázott baseball-ütővel magához vette. Elsétált a vízeséses szoborig, s a szem alá helyezte a két kristályt, mire a vízesések he-

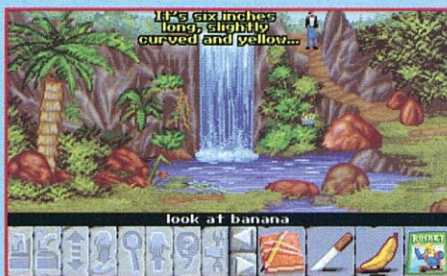
lyén két ajtó jelent meg. Ezek után felkereste lant és megpróbálta leereszteni a karral - de nem sikerült.

- Te, lant, van egy ötletem!
- Halljuk...
- Csómozd ki az alsó kötelet a kalitka alján!
- Hogyne, hogy lezuhanjak kalitkástul.
- Az alsót, téged nem az tart!

Ezután sikerült kiszabadítani lant, akinél természetesen nem volt semmiféle koponya. Joe elsétált a volt vízeséses szoborhoz, s a bal oldali ajtón belépve fura hangot hallott: lant járt pórul. Joe a hullához ment, s egy fura kődarabot talált nála, a gyantával a másikhoz ragasztotta, s felkereste a kis szobrot a nagy, sötét terem közepén. A megnyílt lejáraton le-mászott, majd egy kis labirintuson könnyen átjutott: a kis dinó-patkányt chipsszel etette, s az kivezette őt. Belépett a jobb ajtón a mozaikszobába.



Igy utazhatunk a helyszínek között. Eredeti és nagyon klassz megoldás!



Joe pontos leírást ad: hat inch hosszú, vékony, görbe és sárga. Igen, ez egy banán!

Felporszívotta a koszos mozaikjeleket a földön, majd a falon benyomta az alsó sorban második és a egygel feljebb a harmadik jelet, s kinyílt a kopnyához vezető ajtó! Bent ismét megjelent az őrangyal, Joe felmutatta neki a koronát, bizonyítva, hogy jogosult a kincsre. Visszament a mozaikszoba előtti oltárhoz, benyomta a paneleket, beült a kiemelkedő székre és rövid repülés után a parton találta magát Ironstein egyik emberével.

A DINÓK SZIGETÉN

Joe a doki cellájában ébred, s a cellában talált bögrével veri a rácsot. Faye és Anderson hamarosan megérkezik, Faye a szekrényben talált fegyverrel szétlövi az ajtót. Majd siet-



Íme a misszionáriusok, és majmaik - akiket nem szabad etetni.

nek a dokihoz, nehogy gyanút fogjon. Bobnál Joe beszerzett némi alkoholt, megnézte a hátirakéta terveit, majd az alkoholt a rakétába töltötte, s fel-mászott a kilátóra. Nemsokára a ködös Dinoszaurusz szigeten landolt. Faye üdvözölte, és a segítséget kérte, mielőtt Ironstein véghezviszi ördögi tervét. Joe szelt némi bokrot az úttól eltorlaszoló dinóknak és elcsalogatta, a tyrannoszaurost pedig a kúrtjével ijesztette el.

- Végre itt vagyunk, a dinók völgyében! A tervem sikerült!

- Hohó, doki, én is itt vagyok!
- Joe? Joe King? Te meg hogy kerülsz ide?
- Ez most nem fontos, doki.

- Vigyázz, Joe! A dokinál van a dinó-pisztoly, bármikor dinóvá változtathat minket!

- Így van. Ha azt akarod, hogy ne érje bántódás a csinos Azurát, tedd be a koponyát a szoborba.

Joe berakta a koponyát a szerkezetbe, ami megmozdult, s várta gazdája parancsait.

- He he he! A dinószereggel és az elpusztíthatatlan robottal senki sem állíthat meg!

- Engem csak az aktiváló egység irányíthat.

- Hé, az én vagyok!

- Igen, Joe, te vagy... Így el kell pusztulnod!

A doki lövését a robot visszahárította rá, s egy ronda óriásdinó lett belőle. A két monstrum harcolni kezdett egymással. Ekkor lépett közbe Joe King, és...

Hát ez lenne Amazon Queen. Talán kicsit könnyű volt, hiányoztak az ici-pici pixelnyi tárgyak, amik álmatlan éjszakákat okozhatnak profi játékosoknak is. Mindent egybevetve az év egyik legjobb point and click kalandjával van dolgunk. Kár lenne kihagyni!

Koronczai Gáspár

576 KByte
ÉRTÉKELŐ

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
KIADJA: RENEGADE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE
KORREKT
KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS

88%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2MB HD: 24MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Amiga. Hónapok óta vitázunk itt a szerkesztőségben (és a leveleiteken keresztül veletek is), hogy mi lesz vele. Zolee szerint kampó, szerintem már régen konyec, mások szerint lesz még visszatérés. Nem tudom. A tények azt mutatják, hogy hónapról-hónapra kevesebb a játék rá (tehát nincs miről írni). Zolee persze menti, ami menthető - éppen ezért kért meg, hogy merüljek bele a GRAFT-GOLD/RENEGADE/TIME WARNER legújabb játékaiba, a VIROCOP-ba. Azt kérte, hogy ne csak egy-két pályá alapján ítéljek, próbáljak meg úgy játszani,



■ Ez itt kérem melyik sportág?

mint a régi Amigás időkben. Megtettem - és talán már ez is sejtet valamit. Ez a program ugyanis, amellyel több órán keresztül lehet önfelédten nyomulni, már nem lehet olyan rossz!

TÖK ARANYOS

A VIROCOP egy marha jó játék. Azért jó, mert nincs túllihegve, túlbonyolítva, egyszerű és szórakoztató. A három fő alapszemponthoz vizsgálva - játszhatóság, grafika, zene - tökéletesen megfelelő. De ami a lényeg: ilyen simán futó (tudjátok milyen az, amikor egy játék "simán" megy?) programot PC-re SOHA nem fognak írni!

A főszereplő egy DAVE nevű kis robot. Nem manga, nem cyber - egy kis sárga szemeteskuka, nagy szemekkel, fülekkel, buci fejjel. Feladatunk egyszerűen annyi - mivel egy LÖVÖLDÖZŐS játékról van szó -, hogy a temérdek pályát bejárva eljussunk a kijáratig. Persze a helyszínek telis-tele vannak ellenfelekkel, akik szétlövésük után bonusz cuccokat (1 pénzegység vagy pontszámnövelő) hagynak maguk után. Eppen ezért a játékos nem rohan örült módjára végig a pályán, hanem módszeresen kiírt mindenkit és begyűjti a cuccokat. A terep úgy van megoldva, hogy elég

nál és épületeti között lövöldözik. A hokipálya lelátóján a "Fire and Ice" farkasa Infeget, egy másik pályán "Mr. Pac-Man" üldözi a sárga "fémdobozt", sőt még a "Gods" felelmetes szobrai is feltűnnek valahol. Határozottan jópofa ötlet!

Nem forradalmi, de fertőző

VIROCOP

A játékkal 1-2 személy is küzdhet, akár TEAM opcióval is! Ezt a kezdőképernyőn az F1 megnyomása után lehet beállítani. Ugyanitt kell beadni a megszerzett pályakódokat is.

A JÓ JÁTSZATHATÓSÁG MINDENNEK A TITKA!

Dave 8 irányba tud haladni és löni (menet közben és egyhelyben állva is). A rampákról és lejtőkről magától elrugaskodik, így akadályokat és szakadékokat is át tud ugrani. A felszedhető tárgyak listája elég hosszú. A legtöbbször pénzt és bonuszt találunk. Gyakran van szükség a pajzs-visszatöltő dobozokra és



■ Igen, ez itt a Chaos Engine pályá a békákkal együtt.

énk. Ez után a megvett fegyvert ki kell cserélni valamelyik nálunk levőre. A drágább fegyver csikjának feltöltését (azaz a vásárlást) részletekben is el lehet végezni (a beinvestált pénz bentmarad).

Martin

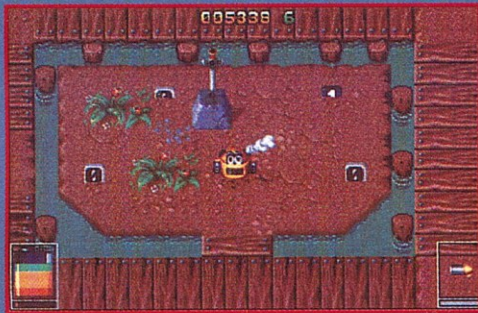


■ A pénzekhez már szabad az út, de balra az energiát egy Pac-Man védi.

gyakran lehet le- és visszaesni előzőleg már bejárt helyekre. Az előre vezető út egyértelműen adódik, habár az akadályok között labirintusszerűen kell lavírozni. Ekkor a játékos már jobban odafigyel és az ellenfelek mellett az utat is szemmel tartja. A föelenségek először egyből kinyírják, de aztán kitapasztalja a taktikát és továbbjut. Mi következik ebből? A játékos minden idegszálával a programra koncentrálni, ergo jól szórakozik!

DÉJA VU

Ahogy egyre több pályát bejártam, furcsa érzésem lett - mintha néhány dolgot már láttam volna más játékokban. Aztán beugrott: hiszen DAVE valamilyen csoda folytán régi játékokba teleportálódott bele! Haláli látvány, amikor például a "Chaos Engine" fahídjain rohangál, vagy a "Cannon Fodder" mini kato-



■ Dave magában füstölög: mit keres itt az Excaibur?

valahol lapul egy elem is, amelytől a vékonyka energia csík dupla olyan vastagra vált. Ezeken kívül legtöbbször bombákat kapunk. A plusz életet jelentő mini Dave figurák általában rejtett helyeken vannak.

A fegyvereink között a SPACE billentyűvel válthatunk. Amelyik eszköz alatt szürke csík látható, az örök-lőszeres, a többi fogyogat. Néhány pályá után egy alaplapszerű helyre kerülünk - ez a fegyverbolt (a vásárlás elsőre elég bonyolult). Itt a középső chipen levő szám a pénzünk mennyisége. A chip lábaiból ki vezető sötétzöld vonalak a fegyverekre mutatnak. Az alsó három cucc, ahova a világoszöld vonalak vezetnek, már nálunk van. Ha vásárolni akarunk, álljunk oda a megfelelő vonalhoz és a tűzgomb nyomvatartásával plusz a fel/le irányokkal tudjuk a pénzünket "átöltöteni" a fegyverhez. Ha annyi zsetonunk van, hogy a zöld csík elérje a fegyver ikonját, a cucc a mi-

576 KByte ÉRTÉKELŐ
VIROCOP
KIADJA: RENEGADE

grafika ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
hang/zene ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
kezelhetőség ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
kihívás ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ÖSSZTHATÁS
85%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: - HD: - VIDEO: - CPU: -
CD: - ZENE: -

JUDGE

Remélem, hogy a cikk megjelenése után nem sokkal a hazai mozikban is vetíteni fogják az év filmjét, a JUDGE DREDD-et, melyet szerintem minden fanatikus képregényrajongó, konzolos, számítógépes, cyberpunk, Internet-jacker és sci-fi rajongó türelmetlenül vár. Addig is itt a MEGADRIVE és az SNES verzió - most együtt mutatunk be őket.

KÉPREGÉNY - VIDEOJÁTÉK - MOZIFILM

A harmadik ezredforduló végén a világ arculata megváltozott. A 2070-es évben az amerikai elnök, Robert 'Bad Bob' Booth megtörte a világbékét egy a Kelet ellen irányuló atomtámadással, melynek eredményeképpen Közép-Amerika és Európa nagy része megsemmisült. A háború miatt a Föld klímája abszolút negatív irányba változott, pusztító viharok és földrengések váltak mindennapossá, tovább nehezítve a túlélők mindennapjait. A harc 'Bad Bob' ellen folytatódott, immár baktérium- és gázfegyverek bevetésével. Az ily módon fertőzött és tiltott csatamezők a Rad Zone nevet kapták, hiszen aki oda belépett, azt a Mutagens nevű DNA átalakító anyag támadta meg. Egy idő után Booth saját rendőri szervezete, a "Bírók" (Judges) is ellene fordult, hogy érvényesítsék jelmondatukat: a rendőr egyszemélyben Bíró, Esküdtszék, Végrehajtó (Judge, Jury, Executioner)!

ISTEN HOZOTT MEGA-CITY ONE-BAN!

Az atmoszféra pusztulása és a földrengések miatt az amerikai maradék városok felgyorsították Mega-City projektjeiket. A terv az volt, hogy a meglévő épületeket összekötik, s így olyan lakóblokkokat hoznak létre, amelyek akár 60 ezer embernek is otthont nyújthatnak. Minden ilyen blokk önálló lenne, boltokkal, szórakoztató egységekkel - mindezeket pedig robotok irányítanák. Emiatt viszont a munkanélküliség elérné a csillagászati 87%-ot. Rövidesen a terv valóra vált, három Mega-City is létrejött. A Mega-városok között a radioaktívan fertőzött területen létezett élet, de itt, a Cursed Earth-ön csak a mutánsok éltek. Az automatizáció és a munkanélküliség miatt a lakosságnak mérhetetlen ideje maradt a semmittevésre. Az életstílus egészen új formákat öltött, a lakosok egymás és maguk ellen fordultak. A fiatalabb "Juve" állampolgárok élet és közveszélyes dolgokat csináltak, míg az öregebbek többek között a kannibalizmusnak és az újonnan kitalált bizzar sportoknak hódoltak. A bűnözési hullám tetőzött, s rövidesen megjelentek a Bírók, a minden joggal és eszközzel felruházott rendőrök, akik igyekeztek betartatni a Mega-Városok több ezer törvényét. A bírók rövidesen a törvény rettegett őrei lettek, legendák szóltak olyan nevekről, mint Giant, Anderson, Griffin... de mind között a legféltettebb volt az az ember, aki maga volt a törvény: Judge Joseph Dredd!

Történetünk (egyben a játék is) 2139-ben, Mega-City One-ban játszódik, 400 millió állampolgár otthonában. A 60 ezres Város-blokkok működnek ugyan, de mindennapok a blokkháborúk. Dredd az utcai harcok során rájön, hogy valami borzasztó dolog van kialakulóban - feltűnnek a Sötét Bírók (Dark Judges) akik a Halálvilágból jönnek át, hogy az emberek testét átveve garázdálkodhassanak. Vezetőjük Judge Death. Judge Dreddnek ráadásul a legfelsőbb törvényhozásban is akad egy ellensége - hősünknek rövidesen elkeseredett háborút kell vívnia a jövője érdekében.

A JÁTÉKRÓL

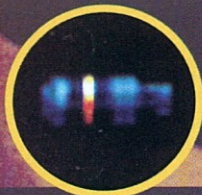
A JUDGE DREDD-et az a PROBE csoport készítette, akiknek a Stargate-et is köszönhetjük. Stílusát tekintve máshoz hasonlít az akció program, elég nagyméretű, labirintus-szerű pályákat bejárva kell a feladatokat végrehajtani. A játék tíz pályán keresztül hűen követi a film cselekményét, felvonultatva az összes pozitív és negatív szereplőt. Az utolsó plusz három pálya már a képregényből van átvéve, így összesen 13 pályán kell túljutnunk, melyek további kisebb szintekből is állnak. A MEGADRIVE és SNES verziók lehetőség szerint megegyeznek.



BULLET:
A pisztolygolyóknak
soha nem fog el.



RICCHOCET:
Gumilövedék,
mellyel megadásra
kényszeríthetjük a
bűnözőket.



GENERADE:
Ajtók és ládák
felrobbantására
szolgáló gránát.



HIGH EXPLOSIVE:
Erős rob-
banóanyag.



INCENDIARY:
Lánglövedék.



**ARMOUR
PIERCING:**
Páncéltörő lövedék.



DOUBLE WHAMMY:
Dupla hőkövető
rakéta.



BOING BUBBLE:
A Dark Judges
lelkei elfogására
szolgál.

DREDD

KEZELÉS

Minden pálya elején utasításokat kapunk a város vezetőitől (The Five Who Rule), hogy mit kell tennünk a küldetés sikerességéhez. A küldetések elsőrangú (PRIMARY) és másodrendű (SECONDARY) feladatok megoldásából állnak. Azt, hogy a a bűnösök felett miként ítélkezünk, mi dönthetjük el. Vagy letartóztatjuk őket, vagy kivégezzük. Vannak könnyen és nehezebben elintézhető bűnözők is, de azok, akiknek haláluk után egy szellemalak hagyja el testüket, a legfontosabbak (a Sötét Bírókat szellemalakban kell elkapni).

LETARTÓZTATÁS

A bűnözők közül az enyhébbeket nem kell kivégeznünk, le is tartóztathatjuk őket (ezért jóval magasabb bonuszpont jár). Ez akkor lehetséges, ha rálövünk egy ellenfélre és megjelenik felette a GUILTY felirat. MEGADRIVE-on az Y, SNES-en az X gomb megnyomásával tudjuk térdre kényszeríteni őket és hívni a beszállító járművet.

VEREKEDÉS

Amikor olyan közel megyünk az ellenfélhez, hogy Dredd nem tudja elővenni a fegyverét, MD-on az X, SNES-en az A gombbal tudunk verekedni. Az SNES verzióban mi tudjuk állítani, hogy Dredd fejelfjen, üssön vagy rúgjon. MD-on ez automatikus.

FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

A pályákon elég sok cuccot szedhetünk össze, ezek közül jónéhány titkos helyeken van. Néha olyan falakon is át tudunk menni, melyek első látásra tömörnek tűnnek. A különböző méretű szívek Dredd energiáját töltik fel eltérő mértékben. A pénzes és kábítószeres zsákok pontszámunkat növelik. A Judge jelvény egy folytatási lehetőséget ad. Az Anti Grav öv 10 másodpercig lebegést biztosít. Ha a Halls of Justice pályán ki akarjuk nyitni a zárt ajtókat, össze kell szednünk a nyitókártyákat. A Password Disk arra jó, hogy vissza tudjunk térni arra a helyre, ahol találjuk. Végül a könyv (Book of Law) megszerzése néhány pályán a továbbjutás feltétele. A használható fegyverek külön táblázatban láthatók.

SZÁMÍTÓGÉP TERMINÁLOK

Minden pályán találkozunk számítógépekkel. Ezeknek az az alapfunkciója, hogy le tudjuk kérni a küldetés állását (A), a lövöldözésünk eredményét (B) és Dredd állapotát (C, illetve SNES-en Y). Későbbi szinteken néhány feladatot is ezeken keresztül kell intézni (pl. ajtók zárása) ezért érdemes megkeresni őket. A szövegek kiírását a C (SNES-en A) gombbal gyorsíthatjuk, START-tal kilépünk.

MOZGÁSOK (6 gombos joy MD+SNES)

Séta: Jobbra-balra.

Futás: kétszer jobbra-balra.

Tolás: Ha nekimegyünk egy tárgynak és az mozgatható, Dredd eltolja. Kilépés a pályáról: A villogó EXIT felirat alá kell állni és felfelé nyomni a joyt.

Leguggolás a golyók elöl: le.

Kúszás: le+jobbra-balra.

Ugrás: B gomb.

Mászás: Amikor Dredd egy létra előtt áll (vagy alatta van a létra) fel-le.

Kapaszkodás: Ha Dredd felkapaszkodik a plafonon levő csövekbe, jobbra-balra tudunk haladni.

Repülés: Ha összeszedtük az Anti-Grav övet, a B gombbal tudunk felemelkedni.

Lövés: MD-A, SNES-Y.

Fegyverváltás: MD-Z, C; SNES-L, R.



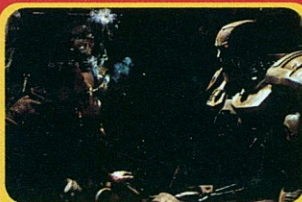
THE ANGEL GANG:
Dredd legesküdtebb ellenségei, egy 4 tagú banda a fertőzött vidékről.



JUDGE HERSEY:
Csinos Bírónő, az egyetlen személy, aki iránt hősünk rokonszenvet érez.



THE LAWMASTER:
Dredd motorja, amely szintén csak az ő közreműködésével hajlandó elindulni. Fedélzeti számítógép van rajta és egy gépfegyver is.



RICO: Dredd klónozott testvére, a történet rosszfiúja. **ABC ROBOT:** Rico személyi testőre, egy megjavított robot a régi háborúból.



THE LAWGIVER:
Dredd hírhedt fegyvere, amely csak az ő kezében működik. Felismeri Dredd hangját és bemondásra váltja a lövedékeket.

Martin

HAT SZUPERHŐS EGY JÁTÉK

Ebben a hónapban igazán letaglózott minket az ACCLAIM cég, hiszen még egy olyan játékot mutatott be nektek, amely képregénysorozat alapján készült. Ez a stuff a JUSTICE LEAGUE - TASK FORCE, SNES-re és MEGADRIVE-ra egyaránt fellelhető.

VILÁG KÉPREGÉNYHŐSEI TÖMÖRÜLJETEK!

Na jó, ez egy kicsit túlzás volt, hiszen nem a világ összes képregényhőse gyűlt itt össze, csak a fele. Pontosabban hatan a jó oldalról, hárman a rosszról. A nagy összeröffenés célja pedig nem más, mint egy oltári nagy tömegverekedés - a győztes nyereménye pedig az, hogy megmérkőzhet az univerzum egyik legerősebb negatív hőisével, Darkseiddel. Olyan ez, mint a vetélkedők a Magyar TV-ben: megnyer a csili-vili autót, aztán műsor után közlik, hogy fizess be pár százezer forint forgalmi adót.

A JUSTICE LEAGUE csapat olyan szereplőkből áll, akik már legalább egy évtizede a rivaldafényben vannak. Végigverték mindenkit, megmentették mindent, amit lehetett - nem maradt más, mint egybetömörülni és még nagyobb ellenfelek után nézni. Így kerültek szembe egy Darkseid nevű figurával és két segédjével: Cheetah-val és Despero-val. Darkseid a Föld körül keringő űrhajójáról a világ elpusztítására készül!

MAJD NEM SF2

A játék a Street Fighter 2 hagyományaira épül. Két karakter küzd egymás ellen egy jellemző háttér előtt, normál és speciális támadások tömegét zúdítják egymásra, akinek hamarabb elfogy az energiáját szimbolizáló csíkja, az veszít - a másik küzdhet tovább egy újabb ellenféllel. A két verzió (SNES-MD) lényegében megegyezik, néhány apróságtól eltekintve. Ezekre a leírás során a géptípus rövidítésének jelzésével térek ki. Kezdd után három játékmód közül választhatunk:

STORY MODE - SNES / HERO MODE - MD

Egy játékos részére. Az 5 pozitív szereplő közül kell kiválasztanunk egyet, akivel végig kell követnünk az egész történet alakulását. Minden bonyolult után egy csinos átvetőkép mondja el, hogy miként folytatódik a sztori. Kezddéskor a választott hős elindul, hogy összegyűjtse a liga többi tagját a támadáshoz. De közben történik valami furcsa...

BATTLE MODE - SNES

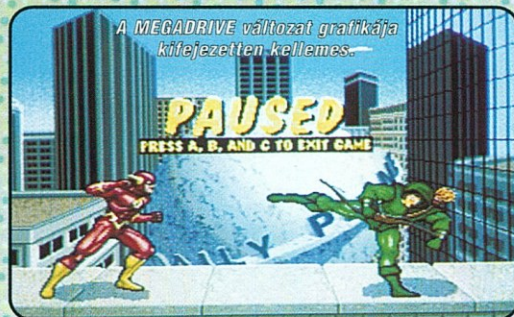
Egy vagy 2 játékos számára. A játék során előforduló szereplők közül tetszés szerint választhatunk egyet, de az ellenfelet a gép sorsolja ki véletlenszerűen.

PLAYER VS. CPU MODE - MD

Egy játékos részére. A szereplő tetszés szerinti oldalról választható, ugyanígy a háttér és az ellenfél is.

VERSUS MODE - SNES / PLAYER VS. PLAYER MODE - MD

Két játékos számára. A szereplők közül tetszés szerint választhat mindkét játékos, majd



egymás ellen kell megküzdeniük. Minden bonyolult előtt eldönthetjük, hogy melyik helyszín előtt akarunk küzdeni. A meccsek után statisztikát mutat a program az eddig lejátszott menetekről (győzelem/vereség/döntetlen).

KEZELÉS

A MD verzió irányításához a 6 gombos joystíkot ajánlom, ezen ugyanis külön vannak a gyors/közepes/erős ütés és rúgás gombok. A 3 gombos irányító esetén a START gombbal lehet váltani az ütés és rúgásfajták között.

Az SNES-en értelem szerűen adódik a 6 féle alapmozgás

Glide Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.

GK MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.

Cape Swipe MD: Le-le/hátra-hátra + ütés

Homing Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés

Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.

Spinning Slide Kick SNES: Hátról-előre alsó félkör + rúgás.

Smoke Bomb Drop Kick SNES: Előlről-hátra alsó félkör + rúgás.

WONDER WOMAN

Tiara Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.

Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után megint rúgás.

Wrist Guard Reflect MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

SPECIÁLIS MOZGÁSOK (SNES/MD KÜLÖNBBSÉGEK JELZÉSÉVEL)

A jó oldal harcosai

SUPERMAN

Heat Vision MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.

Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után ütés.

Forward Flying Thrust Punch SNES: Hátról-előre alsó félkör + rúgás.

FFTP MD: Hátra 2 másodperc-előre + ütés.

Freeze Breath MD-SNES: Előlről-hátra alsó félkör + ütés.

Earthquake Slam MD: Le 2 mp-fel + ütés.

BATMAN

Batarang Throw MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.



BAN - NEM IS OLYAN ROSSZ!

Magic Lasso SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Springing Flip Kick SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Heel Stomp: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.

THE FLASH

Tornado Blast MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Tornado Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dashing Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Flash Dash MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Quick Dash SNES: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.
Speed Punches SNES-MD: Az ütés gombot gyorsan nyomogatni.

AQUAMAN

Water Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Thrust Kick MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Trident Vault MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Diving Trident Attack MD: Le 2 mp-fel + ütés.
Spinning Uppercut Punch SNES: Hátlól-előre alsó félkör + ütés.



Jump Leaping Slam Punch SNES: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Slide Kick SNES: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.

GREEN ARROW

Flame Arrow SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Jumping Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Ice Arrow SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Diagonal Down Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Regular Arrow MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Flame Arrow MD: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Freeze Arrow MD: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.
Jumping Arrow MD: Fel-fel/előre-előre + ütés.
Spring Attack MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Crouch Arrow MD: Le-le/előre-előre + rúgás.



A rossz oldal harcosai

CHEETAH

Jumping Claw Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Gliding Claw Slash SNES: Hátlól-előre alsó félkör + rúgás.
Rolling Claw Slash SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dagger Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Head Pounce MD: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Arcing Spinning Lunge MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Spinning Lunge MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Clawing Uppercut MD: Előre-le-le/előre-előre + ütés.

DESPERO

Eye Blast SNES-MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Leaping Head Fin Thrust SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Thrust Shove MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Forward Head Fin Lunge MD: Hátra 2mp-előre + ütés.
Head Fin Thrust MD: Előre-előre + ütés.

DARKSEID

Eye Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Sliding Backhand Punch SNES: Hátlól-előre alsó félkör + ütés.
Jumping Head Stomp SNES: Hátlól-előre alsó félkör + rúgás.
Leaping Knee Kick SNES: Előre-le-le/előre-előre + rúgás.
Omega Beam MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Teleport MD: Előre-előre + ütés.
Super Omega Beam MD: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Teleport Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.

DOBÁSOK

Minden szereplőnek többféle dobás-támadása van. Igaz, hogy ezek különbözőek, de ugyanúgy kell őket előhozni: menjünk testközelbe az ellenfélhez és nyomjuk meg a KÖZEPES vagy ERŐS, ütés vagy rúgás gombokat.

BENYOMÁSOK

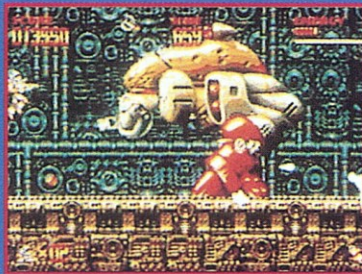
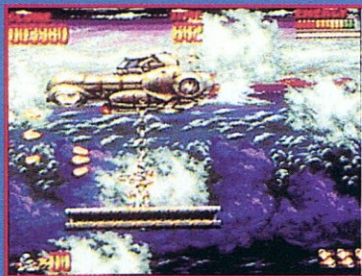
Bátran ki merem jelenteni, hogy ezúttal a MD verzió sokkal jobb lett. Igaz, hogy a háttér nem annyira aprólékosak, mint SNES-en, viszont világosabb tónusúak, így jobban látni az akciót. A MD zenéje is szimpatikusabb, a figurák nagyobbak és többféle speciális mozgás produkálható. Az intro, ahogyan Darkseid és a hősök feltűnnek, állati hangulatosra sikeredett. Egyébről mindkét változat nagyon klassz, jól játszható és kezelhető. A speciális mozgások eléggé eredetiek és változatosak. Mérföldekkel jobb játék, mint sok hasonló program az SF2 családjából!



A TURRICAN először C64-en látta meg a napvilágot, s mivel ehhez hasonlót C64-es szem még nem látott, szuper grafikája és stílusa miatt rögtön sikeres lett. Ezután sorban készültek az újabb epizódok és a különböző verziók, melyek közül a legutóbbi a MEGADRIVE-os. Stílszerűen a MEGA TURRICAN nevet kapta.

EGY JÁTÉK, AMELY MANGA ÖSÖKRE NYÚLIK VISSZA

Már annak idején feltűnt, hogy a program erőteljesen MANGA beütésű (ellenfelek, hátterek, történet). Először azt hittem, valamelyik japán vagy amerikai csoport munkája, aztán igencsak meglepődtem, hogy német fiúk készítették. Aki esetleg nem ismerné az ösöket, annak egy pár mondattal bemutatom, miről is van szó.



átlagos ember maximum 3-4 percet tudjon elsősre játszani. Akinek tetszik a dolog, az újabb pénzeket dob be és addig nyüstiti a gépet, amíg ki nem tapasztalja a pályákat - tehát minimális hibával teljesíti azokat. Mivel otthon ugye nem vagyunk rászorulva a megfeszített odafigyelésre (ingyen lehet újrapróbálkozni), a programozók elég magasra teszik a nehézségi szintet. Ezért az adott

veterán játékosoknak mindezek ismerősen hangzanak - de ne felejtsük el, hogy a TURRICAN első megjelenésének idejében (több, mint 4 évvel ezelőtt) még nem voltak ilyen programok!

Szintén e stílus sajátossága a főszereplő által felvehető fegyverek sokasága. Emberünk egy univerzális puskával rendelkezik, amely a különböző színes bigyók (jobb helyen ikonoknak hívják őket) felszedésével más-más típusú lövedékeket képes kilőni. A TURRICAN-ban

M E G A

TURRICAN

MI AZ A "PLATFORM" JÁTÉK?

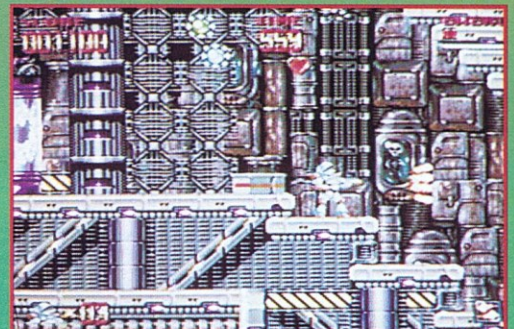
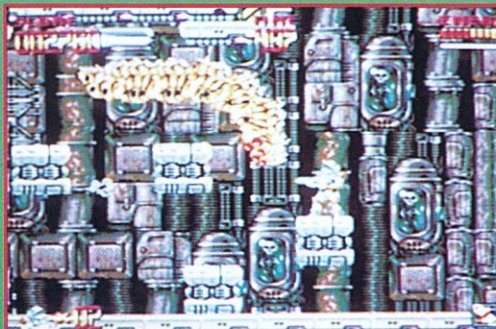
A TURRICAN egy verbeli arcade stílusú lövöldözős, ún. "platform" játék. Egy robotpáncélba öltözött kommandóssal kell harcolnunk, óriási, labirintusszerű pályákat bejárva. Ez a labirintus dolog persze egy kicsit sántít, ugyanis a pályát 2D-ben, oldalról látjuk: inkább úgy kell elképzelni, mintha egy óriási panelház minden emeletét kellene feltérképeznünk, egyszer fel, másszor lefelé haladva. Egyre feljebb úgy mehetünk, hogy felugrunk a mindenhol kiálló padlóra, platformokra (innen a stílus neve). A kijáráshoz általában tucatnyi út vezet, így a játék többszöri újrapróbálkozás után is tud új izgalmakat nyújtani. Az "arcade" (a játékkerem angol megfelelője) jelző is magyarázatra szorul: a játékkermi gépekben levő akciójáték programokat úgy szokták megtervezni, hogy egy



szinteknek sokkal többször kell'nekifutni, hogy sikerüljenek (hányszor mondtam már, hogy az örökélet/örökidő megöli a szórakozást). A MEGA TURRICAN jellegzetessége, hogy bizonyos számú szint teljesítése után óriási méretű (a főszereplőnél sokkal nagyobb) ellenfeleket kell legyőzni. Ha ez sikerül, egy új pályacsoportra kerülünk, ahol újfajta háttér előtt kell harcolnunk. Szintén a TURRICAN-ra jellemző, hogy a hátterek biomechanikus jellegűek, azaz élő szövetek és gépi mechanizmusok keveredéséből állnak. Persze a

szétszóródó lövés, láng, rakéta és még tucatnyi halálosztó cucc található. Tovább fokozza az élvezeteket, hogy a legtöbb felszerelés rejtett szobákban van, így ezeket érdemes keresni, felkutatni.

A MEGA TURRICAN-ban 5 világot kell felszabadítani, mindegyik 3-3 szintből áll. Emberünkkel az ugráson kívül egy teleszkópos drót is használhatunk, melyet a plafonba tudunk kilőni és segítségével felkapaszkodni és lengeni. A pályák nagyméretűek, a rendelkezésre álló idő igen csak szorít. A grafika és a zene szuper!



MEGHALT A KIRÁLY! ÉLJENEK A KIRÁLYOK?



Hogy mit vettem fel, nem tudom - de nagyot fog ütni!



Hősünk a nagyméretű ellenfeleket is könnyedén megemeli.



A lift minden hasonló játékban nagy bunyók színhelye.

Itt fekszik előttem az amerikai DC képregénykiadó SUPERMAN sorozatának 1993/2-es része. Ez a füzet a gyűjtők számára különlegességnek, szinte ereklyének számít, hiszen ez tartalmazza a világ kedvenc szuperhőseinek halálát (Jákói Dávid, kis hazánk legnagyobb képregényese természetesen most is segít). Nehéz eldönteni, hogy a készítőik miért szánták el magukat erre a lépésre, hogy Supermant végleg kivonják a forgalomból - valószínűleg a több évtizede rendszeresen megjelenő sztorikat már unalmasnak találták.

A mindent el-sőprő csata eredménye végeredményben döntetlen: DOOMSDAY és SUPERMAN is halott! Így egyszerűen persze nem lehet egy legengát eltemetni, ezért aki kíváncsi rá, hogy miként folytatódik (és persze kezdődik) a történet, az szerezze be az ACCLAIM legújabb játékát, a "THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN"-t.

VAJON MELYIKÜK AZ IGAZI?

Doomsday és Superman halála után a jócskán lerombolt Metropolis kezdett újraéledni. Az emberek azt hitték, hogy nem lesz több gondjuk az ördögi teremtményekkel. Egy napon azonban újabb erők tűntek fel, melyek a városra törtek. Ekkor lépett színre a négy ismeretlen - The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel, Superboy - akiknek valamilyen módon mind kö-zük volt a halott hősökhöz. A négy szuperember a város védelmére kelt.

AKIK ESETLEG NEM OLVASTAK

A KÉPREGÉNYT PRÓBALJAK KI A JÁTÉKOT!

Az ACCLAIM játéka teljes egészében a Golden Age és a Streets of Rage által meghatározott "haladós-verekezős" stílusra épül. Sok más társával ellentétben minden terepen nagyon jól sikerült, ezért méltó a híres ösök babérajára. Egyetlen hibáját tudom csak felhozni: egyszerre csak egy személy által játszható (ez sajnos a történet miatt alakult így). A program végigköveti a történet mindkét felvonását (The Death of Superman, The Reign of Supermen). Először Supermannal vagyunk, meg kell küzdeni



Íme a "Texas-i láncfűrészes mészárlás" két szereplője.

Doomsday bérenceivel, majd magával a főgonosszal is. Ha legyőztük, furcsán folytatódik tovább a történet, ugyanis Superman meghal Doomsday utolsó ütésétől. Innentől kezdve minden pályán más szuperembert kell irányítanunk. Csak akkor derül ki az igazság, miután mind a négy karakterrel sikeresen szerepeltünk. Néhány pályán nem gyalogolni kell - ilyenkor a szereplőnk automatikusan repül előre, feladatunk az ellenséges lövedékek kikerülése és az ellen-támadás. A karaktereknek vannak alapmozgá-saik, melyek lényegében megegyeznek és van-

nak speciálitásaik (speciális fegyver és speciális támadás) is.

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ SZUPERHŐSÖK

SUPERMAN: Minden idők legnagyobb védelmezője.

Szuper fegyvere a szeméből kilőtt sugár, szuper támadása a földrengés-ütés.

THE ERADICATOR: A Fortress of Solitude teremtménye, aki magában hordozza a hős minden emlékét. Fegyvere az energia lövedék, támadása a levegő-csapás.

THE CYBORG: Félig ember, félig robot. Az emberi szövetei Superman DNA-ját hordozzák, fém része Kryptoniból való. Fegyvere a gépágyú-kéz, támadása a bomba.

SUPERBOY: A Cadmus Project kreációja, Superman titni klónja. Fegyvere az energia-lövedék, támadása a telekinetikus-csapás.

THE MAN OF STEEL: Másnéven John Henry Irons fegyvermester. Fegyvere a szegcs-lövedék, támadása a kalapács-ütés.

A bunyók során tárgyakat vehetünk fel, melyeket az ellenfelekhez vágathatunk. A támadókat szintén felkaphatjuk és több irányba is eldobhatjuk őket (ha felfelé nyomjuk a jojt és úgy dobjuk el a palikát, odavágjuk őket a háttérben levő dolgokhoz. Az így keletkezett repedésekben gyakran találhatunk rejtett extrákat). A szuperfegyverek arra szolgálnak, hogy megbénítsuk velük az ellenfeleket - nem ejtenek túl nagy sebet.

Általában a főellenségeknél érdemes bémítani, majd a szuper-támadást használni. Minden szereplő tud repülni (és így harcolni is, ezt a tulajdonságot több pályán is ki kell használni). A sugár gombot 2x nyomva tudunk a levegőbe emelkedni, majd a 4. rá-nyomva leszállni. Az irányításhoz a 6 gombos jojt ajánlom, mert így könnyebben tudjuk a mozdulatokat és specialitásokat alkalmazni.





WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

BENETTON
WILLIAMS • IRVINE
HAKKINEN • TYRRELL
JORDAN
AGIP
MAS
DRETO
ARROWS
BERT
BLUNDELL • McLAREN
LIGER • SCHUMACHER
FERRARI • FITTIPALDI

Nemcsak nézheted a Hungaroringen, hanem otthon is kipróbálhatod!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sok-sok Forma 1-es autóverseny játék látott már napvilágot, melyek között már én sem igazodom el teljes biztonsággal. Az SNES grafikai képességeit már nem egy kimerítette, így elég nehéz forradalmi újításokkal előrukkolni a fejlesztőgárdának. Az ACCLAIM és DOMARK cégek legifjabb gyermeke az F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION, amely ennek ellenére valami újat kínál (legalábbis a gépkönyv és a doboz szerint). Lássuk, ezúttal mit kaptak az utóbbi időben kissé elhanyagolt SNES tulajdonosok.

LEHETSZ AKÁR SCHUMACHER BÖRÉBEN IS!

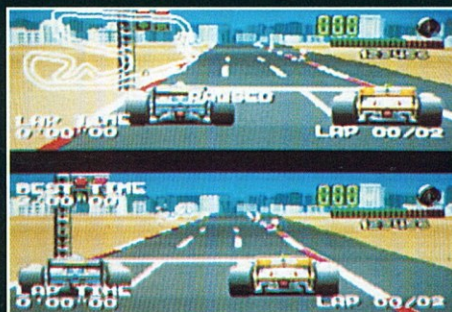
A WCE-ban mind a 12 hivatalosan jegyzett istálló színeiben versenyezhet, mind a 16 hivatalos pályán. Három nehézségi fok közül választhatsz, minden helyszínen változik az időjárás és ha ketten küzdötök, osztott képernyős megoldással vagytok a képernyőn.



■ Egy játékos esetén jól belátható az egész pálya.

Kezds után több játékmód közül is választhatsz. A CHAMPIONSHIP mód a legprofibb, hiszen itt az egész idényt le lehet játszani. A KNOCKOUT egy újfajta játékmód, itt minél jobb helyezést kell elérni a menetek során, hogy egyre több pontot szerezhess - jó alkalom ez arra, hogy barátaiddal pontszámgyűjtő versenyt rendezetek. A PRACTICE üzemmódban a 16 pályával ismerkedhetsz, mindenfajta komolyság nélkül és vezetési stílusodat csiszolhatod. Az OPTIONS képernyőn a nehézségi fokot (DIFFICULTY), a körök számát (RACE LAPS), a

depót (PITS), automata vagy manuális váltót (GEARBOX) és az irányítás kigosztását (CONTROLS) állíthatod. Az joysticken meg lehet változtatni a gáz/ték/jobb/bal és a váltó megfelelőit. Végül itt van a kódszó (PASSWORD) opció is, amely akkor hasznos, ha nem akarsz egyben lejátszani a CHAMPIONSHIP mód összes futamát. Minden nyert verseny után kódot kapsz, később ezeket itt kell beírni, hogy ne kelljen újra játszani az egészet.



■ Ketten persze sokkal izgalmasabb versenyezni.

A játékmód kiválasztása után a PLAYER menübe kerülsz. Itt a gép érzékeli a bedugott irányítók számát és eszerint lehet játékost választani. Mithetsz egyedül (ONE PLAYER), a gép ellen (ONE PLAYER VS SNES), vagy egy másik személlyel együtt (TWO PLAYERS).



■ Istálló választáskor ismerős nevekkal találkozhatasz

A következő kép a megfelelő csapat kiválasztására szolgál. Lépj a neked tetszőre (a jobb alsó sarokban van a csapat neve és autóját), mindegyiknél látni fogod a leghíresebb versenyzőjüket. Miután választottál (A gomb), akár meg is változtathatod a nevet az irányítóval.

Következik a pályák beosztása. Amikor először kerülsz ide, minden pálya ki van választva, a bal

oldalon látod a nevüket (az irányítóval most nem is tudsz mozogni közöttük). Az X-Y gombokkal tudsz visszatérni, az A-B-vel újat választani. Amelyik (és amennyi) pálya nevét betesz a bal oldalra, azokon kell végigmenni. Egy pályát csak egyszer tudsz választani. Ha megtaláltad a legjobban tetsző összeállítást, lépj az END feliratra és nyomd meg a START gombot.



■ Azonnal kiderül, hogy ki indul az első helyről.

Továbblépés után a világtérképen megnézheted a pálya helyét, az országot és várost ahol található, a pálya körkordját és azt, hogy melyik versenyző tartja. Ez után a verseny következik.

A bemelegítő körök lefutása után a gép összeállítja a versenyzők startpozícióját (ha a bemelegítő körök alatt állsz ki a depóba, automatikusan az utolsó helyről fogsz indulni). Felvillannak a lámpák és indulhat a verseny!

A futamok közben persze bármikor kiállhatsz kerek cserélni és tankolni, ha szükségesnek látod. A képernyőn alul látod a köridőt (LAP TIME) a legjobb kör idejét (BEST LAP) és az eddig lefutott körök számát (LAP). Fent van a helyezésed, a digitális számláló a sebességet jelzi. A színes csík a fordulatszám-mérő, alatta váltó fokozatai láthatók (manuális váltónál jobban ki tudod húzni a sebességeket, jobban gyorsul az autód). A verseny után megkapod a helyezéseket, ha CHAMPIONSHIP módban játszol a szezon állását is.

Az F1 WCE meglátásom szerint minimum 2 játékosnak szánt játék, de egy baráti társaság (mondjuk egy tini-születésnap résztvevői) tökéletesen el tudnak szórakozni vele. Optimális lehetőségek vannak benne a versengésre, az eredmények és pontszámok összehasonlítására. Egyedül inkább azok küzdenek vele, akik a Forma 1-es stílus szerelmesei. Mindenképpen pozitív húzás a híres versenyző sztárok felvonultatása és az időjárás tényezők váltakozása.

A PSYGNOSIS KÉSZÜLŐ PS-X JÁTÉKAI

SONY®

PlayStation

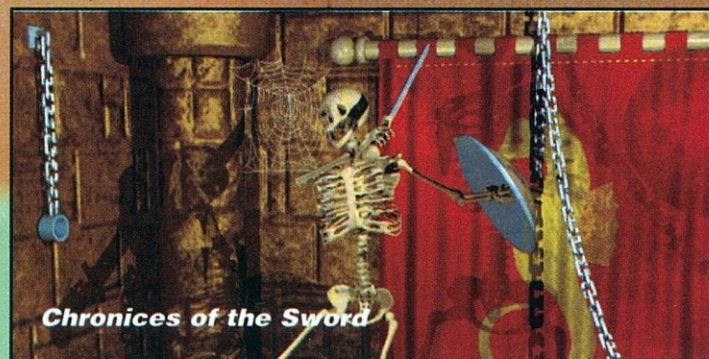
Most, hogy tisztázódott a PLAYSTATION (PS-X) európai megjelenési ideje, a PSYGNOSIS elérkezettnek látta az időt, hogy bemutassa a supergépre készülő játékeit. A masina forintosított áráról még nem érkezett pontos adat, de a mostaninál (ami vámmal, áfával, tokkal, vonóval

hanem egy stratégiai elemekkel megtűzdelt lövöldözős anyagról.

ASSAULT RIGS

Ez a program nem csak első látásra hasonlít a híres TRON című film computer által generált jeleneteihez.

A történet egy olyan virtuális világban játszódik, ahol programozók és az általuk irányított tankok vívnak hatalmas csatákat, melyek már-már sportesemény számba mennek. A grafika egészen lélegzetelállító, nemcsak az intróban, hanem magában a játékban is (kép nélkül).



Chronicles of the Sword

kb. 130 ezer) fényévekkel olcsóbb lesz. A legérdekesebb stuffok közül választottam ki hetet.

CHRONICLES OF THE SWORD

A COTS egy olyan SVGA grafikájú, az Estaticához hasonló kalandjáték, amely a Camelot-i lovagok idejébe repíti el a játékost. Utazásaink során néha saját szemszögből, néha kívülről látjuk az eseményeket. A főszereplő Gawain, a kerekasztal legbátrabb lovagja.

DESTRUCTION DERBY

A DD (megegyezik a DEMOLISH'EM DERBY-vel) az egyik legizgalmasabb PS-X játék. Hagyományában a Ridge Racert követi, de itt az a lényeg, hogy szabályok nélkül kell versenyezni. Az a kocsi, amelyik a legtovább üzemképes, nyeri a versenyt. A száguldás szerelmesei valószínűleg csalódní fognak, mert a futamok során elég gyakoriak a "kisebb" karambolok. A játékban lehetőség van két PS-X gép összekötésére, s így a páros játékra.

G-POLICE

Ebben a cyber környezetben játszódó programban egy rendőr szerepét kapjuk, akinek egy hi-tech gyrokoptert (a helikopter utódja) vezetve kell megküzdenie az utcák gengsztereivel. A kép csalóka - nem egy szimulátorról van szó,

raállítások és a szokásos csapatmenedzselés mellett a tökéletes hangokra is odafigyeltek a programozók.

WIPE OUT

A játékot sokan a jövő Ridge Racerjének tartják. Itt aztán semmi sem áll a versenyzők útjába



G-Police

(esetleg egy másik játékos), mindenki kedvére száguldhatsz a csodálatos 3D pályákon. A sebesség egészen fantasztikus, a pályák tele vannak hajtűkanyarokkal, loopokkal, csavarodásokkal

POWER SPORTS SOCCER

Ezután a sok fantasztikum után lássunk valami földhözragadtabb játékot is. A PS-X elképesztő grafikai tudását kihasználva készült ez a gyönyörűen animált foci program. A változtatható kame-



Power Sports Soccer

és hasonló nyaktörő akadályokkal. Mivel ez egy anti-gravitációs verseny, itt minden lehetséges! Az élvezeteket csak fokozzák a vásárolható fegyverek és felszerelések, a különböző külső-belső nézetek és a super techno zenék.

ENTROPY

Aki valami komolyabbra vágyik, esetleg egy Sim-City jellegű világ-szimulátorra, annak készült az ENTROPY. A játékban egy idegen erő pusztítja Földünket - ezt kell a világmindenséget bejárva felkutatni és elpusztítani.



Entropy



Wipe Out

WEST LASER GAME CLUB

Általában havonta egyszer előfordul velem, hogy megutálok minden számítógépes és konzol programot. Valami másra vágyom, ami szintén játék, de nem rajzolt vagy digitalizált figurák rohangálnak benne. Ilyenkor flipperezni szoktam. Szerencsére manapság ugyanolyan bő a termés az új flipperasztalokból is, mint a videojátékokból. Lássuk, hogy a WEST LASER GAME CLUB mit kínál a meleg nyári hónapokra. Talán sokakat érdekel a hír, hogy a SEGA megvette a DATA-EAST nevű céget, így ezentúl a SEGA PINBALL INC. gépeivel is találkozni fogtok. Az asztalokat a Flipper-Rex Kft. szállította.

THE SHADOW

Nem is olyan régen vetítették a mozikban a SHADOW című filmet, melynek a BALLY jóvoltából elkészült a flipperváltozata. A gép érdekessége, hogy az összes fontosabb szereplő (Alec Baldwin, Tim Curry, Penelope Ann Miller) megszólal a játék során. Ahogy egyre több feladatot végrehajtunk, a dot-matrix kijelző a film egy-egy jellemző jelenetét mutatja. A multi-ball opció egészen érdekes, hiszen 2-3, sőt 5 golyóval is nyomulhatunk egyszerre. Ha elég sokáig eljutunk a pontgyűjtögetésben és a célok lelövődésében, a golyónk felkerül egy mini csatamezőre, ahol a gonosz és a jó utolsó összeclappását vívhatjuk meg.



FRANKENSTEIN

Még mindig a mozinál maradunk, a SEGA PINBALL INC. gépénél, amely a FRANKENSTEIN film jegyeit hordozza magán. Ezek közül is a legfontosabb az a szörnybábú, amely az asztal közepén terpeszkedik (a játékhoz természetesen nagyban köze van, hiszen össze-vissza mozog). A gép érdekessége, hogy egy igen híres festő tervezte és készítette az illusztrációkat, melyek

irtó jól néznek ki, tökéletesen visszaadják a film hangulatát. Az asztalon négy turbó kar van, melyek nagyon finoman mozognak és óriásiakat ütnek a golyón. A játék elején választhatunk, hogy a film zenéjét vagy egy másik Rock and Roll muzsikát akarunk hallgatni.



BAYWATCH

Valószínűleg a nyár szenzációja lesz (flipper-viszonylatban) az a gép, amely a jelenleg futó legsikeresebb amerikai TV sorozatra épül - egy sorozatra, melyben tündéri leányzók és "túl jóképű" fiúk mentik meg a strandok fuldokló fürdőzőit. Persze, hogy a BAYWATCH-ról van szó! A flipper több szempontból is kitűnik a többi közül: egyszerre hatan is tudnak vele játszani, a szokásosnál nagyobb képernyője van és ha meglőjük a megfelelő dolgokat, még egy vizisi ügyességi játékot is tudunk játszani ezen a szuper képernyőn. Természetesen adott a multi-ball funkció is és a szuper zenék és David Hasselhoff szövegei mellett néha Pamela Anderson is feltűnik egy pillanatra (kösz SEGA)!

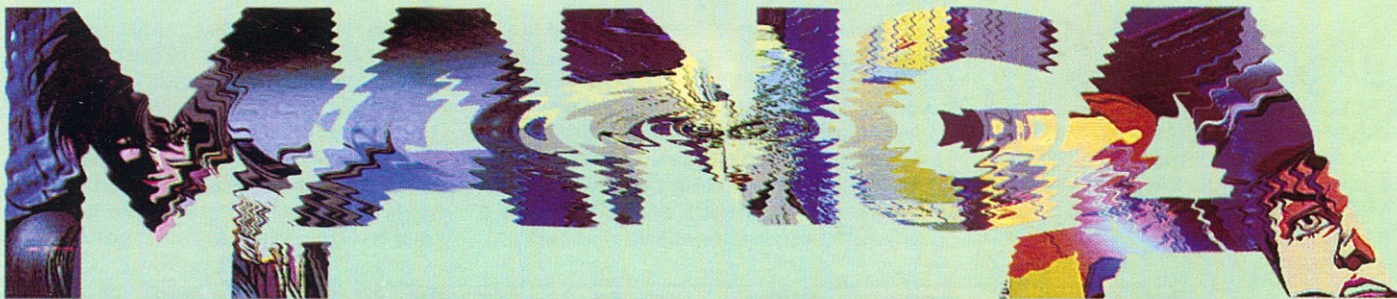


REAL PUNCHER

A negyedik gép nem flipper, hanem egy mókás erőmérő-szerkezet (optimális az idegfeszültség levezetésére, főleg azoknak, akik a kánikulában megszédülnek és az ártatlanokkal kötekednek). A REAL PUNCHER-ben Sonic Blastman szerepét kapjuk. A pénz bedobása után 5 ellenfelet



kell leütnünk, az energiájuk kipróbálására egyenként 3 ütésünk van. Fogja magát az ember, bekészül, aztán egy nagyot belever a párnázott babába. Ezután megkapjuk a csapás erejét és azt, hogy még mennyi van hátra. Sokkal mókásabb viszont, ha a saját arcunkat digitalizáljuk be (csak bele kell nézni a fényképezőbe a gép tetején) és ezután azt ütjük. A képünk aranyosan fog torzulni, jókat lehet rajta röhögni!



Ebben a hónapban a 6 részes ANGEL COP sorozat első 3 epizódját mutatom be nektek. A 30 perces filmek olyannyira szorosan követik egymást, hogy szinte egy pernyi késedelem sincs a felszabdalt történet darabjai között. A sztori többek között azért is izgalmas, mert érdekes módon elég sok elemet



tás közben igen érdekes dolgokat árul el a Red May vezetője a H(unter)-aktáról.

PART 3: THE DEATH WAR- RANT

Az előző részből megismert cyborgról kiderül, hogy ő Raiden, akinek a baleset után nyoma veszett. Üldözése köz-

vett át a nemsokára a mozikba kerülő hollywoodi szuperprodukcióból, a JUDGE DREDD-ből (az eredeti JD képregény jóval előbb létezett, így ezúttal a japsik koppintotak)! Soha nem tapasztaltam még, hogy egy ANIME film ennyire egyértelműen hasonlítson egy mozifilmre. Egészen

ANGEL COP



meglepődtem, amikor a rajzfilm elején a narrátor bemondta a JD-ből ismert szöveget: "A Bírónak joguk van ítélkezni, gyilkolni. Bla-bla..."

Nos az ANGEL COP-ban nem a Bírók vannak a főszerepben, hanem a Special Security Force nevű

szervezet, akik a terroristák likvidálására szakosodtak. A csoportot a XX. század legvégén alapították Japánban az ország vezető hatalmi pozíciójának védelme érdekében. Az SSF tagjait (ha jól emlékszem mindössze 6-an vannak) már-már misztikus légkör lengi körül, legendák keringenek róluk, hiszen elképesztően jól harcolnak. A filmek középpontjában a csapat legújabb tagja, a hideg szívvel gyilkoló, de gyönyörű nő, ANGEL áll.

PART 1: THE RED MAY

A "Vörös Május" ezúttal nem a hónapra vonatkozik, hanem a világ legfélelmetesebb terrorista szervezetére, akik akcióikkal Japán széthullását készítik elő. Az első részben

megismerkedhetünk a csapat tagjaival és izgalmas küzdelmükkel a terroristák ellen. Raiden, a "szépfiú" zsaru majdnem otthagyja a fogát az egyik rajtaütés során - de Angel, az új tag megmenti. A történet előrehaladtával sejtethetővé válik, hogy a háttérben sokkal komolyabb erők húzódnak meg, mint a merénylők által képviselt csürhe. Angel társa (Raiden) egy baleset során nyomtalanul eltűnik.

PART 2: THE DISFIGURED CITY

A harc a terroristák ellen

folytatódik. Az SSF a hadsereg speciális alakulataival karöltve megtámadja a bűnözők utolsó néhány tagját, akik egy épületben barikádozták el magukat. Az akció során Angel egy különös férfival találkozik, aki az akaratával mozgatja a tárgyakat és azzal is gyilkol. Közben a csapat egy olyan kislánnyal akad össze, aki körül perzsel a levegő. Az SSF maroknyi csapatát megelőzi a HUNTERS nevű trió - három különös képességekkel felruházott idegen - aki szintén a bűnözőket gyilkolja és az ártatlanokat védik. Mielőtt kiderülne, hogy kik is ők valójában, egy titokzatos cyborg robban be a középpontba. Az SSF bázison valla-

ben Angel is bajba kerül és egy titokzatos laboratóriumba szállítják, ahol egy professzor (Raiden mentője és egyben átoperálója) egy szupererős fegyvert (ez is a JD-ből van átvéve) és a hozzá való műkezet ajánl neki. Az SSF főnöke a Hunter-

ekről érdeklődik a város magasrangú vezetőjénél, minek eredményeképpen a katonaság elit alakulata azt a parancsot kapja, hogy gyilkolja meg az egész SSF brigádát. Hőseinknek Angel és Raiden nélkül kell megvédeniük magukat. Közben persze a Hunterek is akcióba lépnek...

A film végén előzetest láthatunk a következő részből, melyből annyit árulok el, hogy az SSF és a titokzatos Hunterek harcát fogja bemutatni.

Az utóbbi időben egyre több MANGA film borítójára nyomtatnak mini-képregényeket, ezzel is ösztönözve a vásárlókat. Az Angel Cop borítóin Bone'Ed - CHAINSAW MESSIAH című kis-sé bizarr sci-fi - cyberpunk történetei olvashatók. Teljesen véletlenül a főszereplő bal keze könyöktől lefelé egy láncfűrészben folytatódik, melyhez hasonlót a már említett JUDGE DREDD filmben láhattok. A képregény maximálisan "techno" beütésű, mert az ANIME filmekben általában igen finoman (talán ezzel is utalnak a keleti orvostudomány fejlettségére és igényességére) vannak ábrázolva a mechanikus beültetések - itt viszont minden átmenet nélkül van például egy lépegető robot tetejére odafoldozva egy emberi fej.

Martin



A RAKTÁRBAN LÉVŐ ÖREG KINAIVAL...

...egyelőre nem tudunk mit kezdeni, AXEL-hez pedig nem tudjuk a jelszót, CHANG-tól viszont megtanulhatunk kártyázni (használjuk először a KÁRTYA, majd a BENEDEK szót), bár ez sem feltétlenül szükséges, mert ha a talált dol-

találunk egy 3.5-ös lemezt, amiről a mai napig nem sikerült kiderítenem, hogy mire kell használni, de azért vegyük magunkhoz, ezután pedig hajtsuk fel a szobrást, és adjuk neki oda nemes anyag gyanánt az agyart. Rögtön értelmesen el lehet vele beszélgetni, sőt most már felvehetjük a munkapadról a pajszer is. Ha befejeztük a süketelést,

A temető elhagyása után menjünk vissza SEPP-hez és kérdezzük meg, hogy nem tud-e véletlenül valamit arról a NATHAN ALLISTER-ről, akiről a koldustól hallottunk. Szerencsénk van, mert tud róla: a vegyesbolt tulaját látta hozzá többször bemenni mostanában. ALLISTER úr a Rocker Negyed bejáratával szemben él, és mint sárgafülű pus-

NEWCO



gokkal (TNT, narkó, fegyverek) jól üzletelünk, mindig lesz elég pénzünk. A Rock Szalon szomszédságában tanyázó koldusnak adjunk 50 kreditet, ekkor beszélgethetünk vele. Nem sok okosat tud mondani, a legfontosabbak, hogy a másik negyedben él valami NATHAN ALLISTER nevű ember (Hoppla! A kápolna falán volt valami felírás, miszerint NATHAN csapdjára vigyázni kell), aki

Néhány kőszá papírdarab keresztülbukdácsolt a tócsák és kövek borította területen, mely a pusztulás érzetét viselte magán. Minden dermedt volt, mintha ez a hely lenne maga a világ vége...

őt mindenéből kiforgatta, meg, hogy a céhben dolgozó cserzőnek egy darab bőrt kell adni, meg, hogy a felrobbantott ajtó mögött érdemes körülnézni, meg hogy... (Elnézést, máris visszavontam előbbi meg gondolatlan kijelentésemet.) Ha kibeszélgettük magunkat, keressük meg a SINTER névre hallgató úri(?) embert (a felrobbantott ajtótól északnyugatra), és adjuk oda neki a talált levelet. Erre valami HECKERMANN nevű németről kezd el beszélni, akiről már a levélben is szó volt (ő a német disznó, akit meg akarnak skápolni) és azt javasolja, hogy ezt a fickót nagy ívben kerüljük el, mert egy söpredék. Köszönjük meg az információt, aztán intézzük el a ház lakóit, és vegyük fel a bőrtérképet. Ezután nézzünk be egy rövid időre a Céhbé is: a francia nő 500 kredit ellenében hajlandó a kenderből hasist csinálni, sőt, azt is elárulja, hogy van itt valahol egy MATT nevű szobrász, aki folyton valami nemes anyagról álmodozik. A szemétdombon

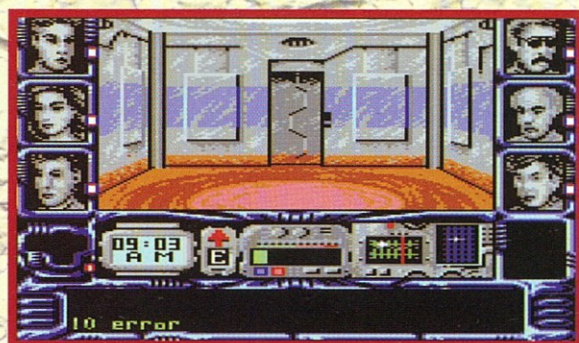
térjünk vissza az Ezredes negyedébe, ahol vegyük be a csapatba a BEVERLY által ajánlott kenyai nyomkövetőt, aki a MNOGO névre hallgat, és az óvoda mellett lakik. Látogassuk meg ismét SANCHEZ-t, és adjunk neki egy adag hasist, sőt,

próbáljuk ki mi magunk is, mire megint érdekes dolgok történnek, akárcsak a beetlejuice benyelésekor.

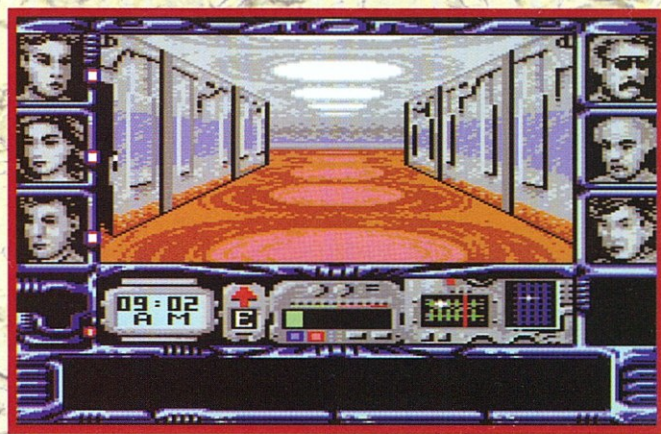
HA MÁR ERRE JÁRTUNK...

...telepítéssel állapítsuk meg a vegyesbolt tulajdonosának nevét (IVANOV) -erre még szükség lesz. GUIDO fegyverboltját is keressük fel, és kérdezzük meg egy kicsit a tulajt. RUTH-ról megtudjuk,

hogy bolondul az értékes ékszerekért, a temetőről pedig, hogy van ott egy krematórium, amit érdemes lenne kinyitni. A temetőben amúgy is van egy kis dögünk (a fogantyú), tehát menjünk most oda. A krematórium a bejáratával szemben van, és 7-es ZÁRAK szaktudással nyitható (bent két hegesztőelemet találunk), a fogantyút viszont hiába rángatjuk, semmi sem történik. A temető délkeleti részén viszont találunk egy érdekes dolgot, nevezetesen egy kriptát (ki gondolta volna), amelybe egy PETROVICH nevű szerzetest temettek. Csúnya dolog a hullarablás, de feszítsük fel a sírt (pajszer), és vegyük magunkhoz a csuhát.



kagyjútt barátunk annak idején elárulta, az EZREDES embere, ezért kellően felfegyverezve kopogjunk be hozzá "IVANOV VAGYOK" jelszóval. Bár hamar rájön, hogy nem volt okos dolog beengedni bennünket, hét embert elég nehéz lenne kidobni, ezért inkább üzletet ajánl: ha elengedjük, elárulja a széfé kódját (1990) és a jelszót KARLSON uradalmába (VÉRRÖG). Üriemberek tartják a szavukat: ALLISTER mehet ahova akar, ő azonban úgy tűnik nem úriember, mert a széfében csak narkót találunk, pénzt nem, arról nem is beszélve, hogy a katonaságot is a nyakunkba csődítette. Őket előbb le kell verni ahhoz, hogy a házba bejussunk. Ha ez megtörtént, lássunk valami komolyabb feladat után. Az Agro Szekcióban ugorjunk neki az öröknek (egyelőre nem kell harcolnunk, mert elrohannak előlünk a bejáratához), majd pedig a



pajszér segítségével emeljük fel a takarmány alá rejtett betonlapot. Egy titkos üreg nyílik meg előttünk, amelybe ereszkedünk le. A barlang északi részén egy kapcsoló segítségével átjutunk az EZREDES börtönébe, ahol nyissuk ki a cellákat és szabadítsuk ki a foglyokat (használjuk az álkulcsot, esetleg a fészkerben talált drótvágót).

bizonyos "gonosz elektronikus tárgyat", ami egyébként egy közönséges nyomtatott áramkör (NYÁK). Ezután még intézzük el a kaszinó személyzetét, és nyissuk ki RENE széfjét, amelyben közel 9000 kreditet és egy gyűrűt találunk - nyilván ez az a valami, amit RENE elnyert CHANG-tól. Tegyük zsebre, majd alkalomadtán visszaadjuk neki.

DOMIER

JESSICA NAGYON BETEG...,

...és hiába szabadítjuk ki, néhány összefüggéstelen mondat után kileheli lelkét (egy múzeumból, meg egy szoborról beszél, ami talán a szigetről való kijárat lehet). A BHIUZALI nevű néger fickó meglehetősen udvariatlan, kiszabódása után úgy elrohan, mintha nem is ő könyörgött volna, hogy segítsünk neki. A szomszédos cella lakója, SHEILA viszont szívesen csatlakozna hozzánk, úgyhogy vegyük is be a csapatba. A cellából való távozásunkkor összefutunk egy börtönőrrel, akit rövid úton tegyük el láb alól. Ha ezzel megvagyunk, a barlangon keresztül térünk vissza az Agro Szekcióba, ahol először intézzük el az öröket, majd az akadékoskodó munkabiztost, végül a bezárkózó szerzetesek lakosztályát romboljuk szét egy TNT segítségével. A szomszéd szobából előbukkanó fiatal szerzetest ne bántuk, s így elárulja, hogy a szoba alatt egy titkos üreg, az ültetvény egyik kamrájában pedig egy sugárázsmérő

A TELJES MEGOLDÁS 2. RÉSZ

Most ismét keljünk át a Rocker Negyedbe, és nézzünk le egy rövid időre KARISON uradalmába (a jelszót ismerjük). Ha elég okosak vagyunk, tudunk válaszolni a fegyverboltos hülye rejtvényére és így már semmi akadályja annak, hogy üzleteljünk (lehet rakétavetőt kapni) és hogy megkérdezzük, hogy vajon "van-e KARISON tulajdonában gyerek?". A boltos szerint nincs, mivel KARISON teljesen impotens (hogy ezt honnan tudja ilyen jól, az maradjon az ő titka). Ezek szerint a két fickó, aki KARISON gyerekeit akarja, közönséges szélhámos, mi meg itt rohangálunk, hogy megkeressünk nekik egy nem létező személyt. Ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban - söpörjünk vissza az EZREDES negyedébe és intézzük el őket (az ajtajuk heves ZÁRAK szaktudással nyitható). Meglehetősen mocskos lakóhelyüket szemrevételezve, szemünkbe ötlök egy trezor, amit nyissunk ki, azér' van. Találunk néhány fegyvert, egy papírtérképet és egy jegy-

zetfüzetet, amelynek egykori tulajdonosáról szintén hallottunk már: DARREN PERRY-nek hívták. Néhány kevésbé érdekes feljegyzésen kívül figyelmünket felkeltheti egy ismeretlen név (MR. SLIME) és egy nagybetűvel írott szó (REGGELI). Csak nem ez lenne a jelszó AXEL-hez?!

HA ISMÉT ÁTMEGYÜNK A ROCKER NEGYEDBE...,

...kiderül, hogy igazunk volt - előtte azonban nézzünk el JÜRGEN-hez, a festőhöz és csináltassunk egy portrét magunkról 1000 kredit ellenében, mert hamarosan szükségünk lesz rá. A Rocker Negyedben nézzünk be a felrobbantott ajtó mögé, ahogy a koldus javasolta,



műszer van elrejtve. A titkos üreget egy kapcsoló nyitja; ezt keressük meg, majd egy kötél segítségével (MNOGO-nak van) ereszkedünk le. Néhány holttesten kívül egész érdekes dolgokat is fogunk találni. Mielőtt távoznánk az Agro Szekcióból, a kijáratnál keletre eső kamrák egyikéből vegyük magunkhoz a Geiger-számlálót (MNOGO tud érte felmászni), majd kezdjük is el hordani. Ezután menjünk vissza a szerzetesek kertjébe, ahol SHEILA már megtalálja azt a

sen nem hagyhatjuk annyiban - söpörjünk vissza az EZREDES negyedébe és intézzük el őket (az ajtajuk heves ZÁRAK szaktudással nyitható). Meglehetősen mocskos lakóhelyüket szemrevételezve, szemünkbe ötlök egy trezor, amit nyissunk ki, azér' van. Találunk néhány fegyvert, egy papírtérképet és egy jegy-



majd használjuk MNOGO szaktudását, és hamarosan egy csinos kis TNT-lefőhelyen találjuk magunkat (ehhez azért egy kicsit ázni kell). AXEL-nek mondjuk azt, hogy DAREN PERRY árulta el a jelszót, majd adjuk oda neki a jegyzetfüzetet, és tartsunk ki amellett, hogy nem mi vagyunk a gyilkosok. Ha ügyesek vagyunk, egy kis kínai hókuszpókusz után már szabadon beszélgethetünk AXEL-lel. Kérdezzük az Agro Szekcióról, s ekkor előkerül egy régen elfeledett név: MARCOS-é, akit ők szabadítottak ki az EZREDES börtönéből. Most kérdezzük a MARCOS szót, és máris kiderül, hogy nevezett közvetlenül alattunk rejtőzik egy labirintusban, mert az EZREDES emberei halálra keresik. Mi, ha akarunk, beszélhetünk vele. Naná, hogy akarunk! A labirintusba le-

Hirtelen a cikázó energiarészecskék egy csomóba gyűlnek, és megpróbálnak találkozni egymással a térség közepén. Néhány ügyetlen próbálkozás után kezét ráznak, és egy óriási villanás elborítja a teret...

szálva MARCOS szolgálójával, egy meglehetősen furcsa teremtménnyel találkozunk - mint később kiderül, ő egy idegen (azaz egy másik csillagrendszerben született). Ő vezet el bennünket MARCOS-hoz, aki elég megdöbbentő dolgokat mesél PHIL MURDOCK-ról, a szent-

sztriptíz showban talált szakadt térképet (e m l é k e z z ü n k KONCHEV szavaira)! Miután a főnök emberei megtalálták a kincset, engedélyt kapunk arra, hogy szabadon járjunk-keljünk a táborban. Nos, ha már így van, derítsük fel a terepet! Az emigráns szerzetes boltjában, a kamrában egy újabb pajszer találunk, amivel fegyvertárunkat gyarapíthatjuk. Az orvos gyógykezel bennünket, sőt 500 kredit ellenében egy oltással is tud szolgálni, hogy be tudjunk menni a Telepre. (Itt ismét elborul



ségével leszerelhető kép mögött megtaláljuk az erszényt, plusz egy EPROM-ot, amit szintén vegyünk magunkhoz. JANET-nek szolgáltatassuk vissza jogos tulajdonát, jutalmul megtudjuk, hogy valahol a Telep északi részén egy időben vudu hívők

tanyáztak, de aztán elűzték őket. Nem baj, mi azért keressük meg egy-egy kori.

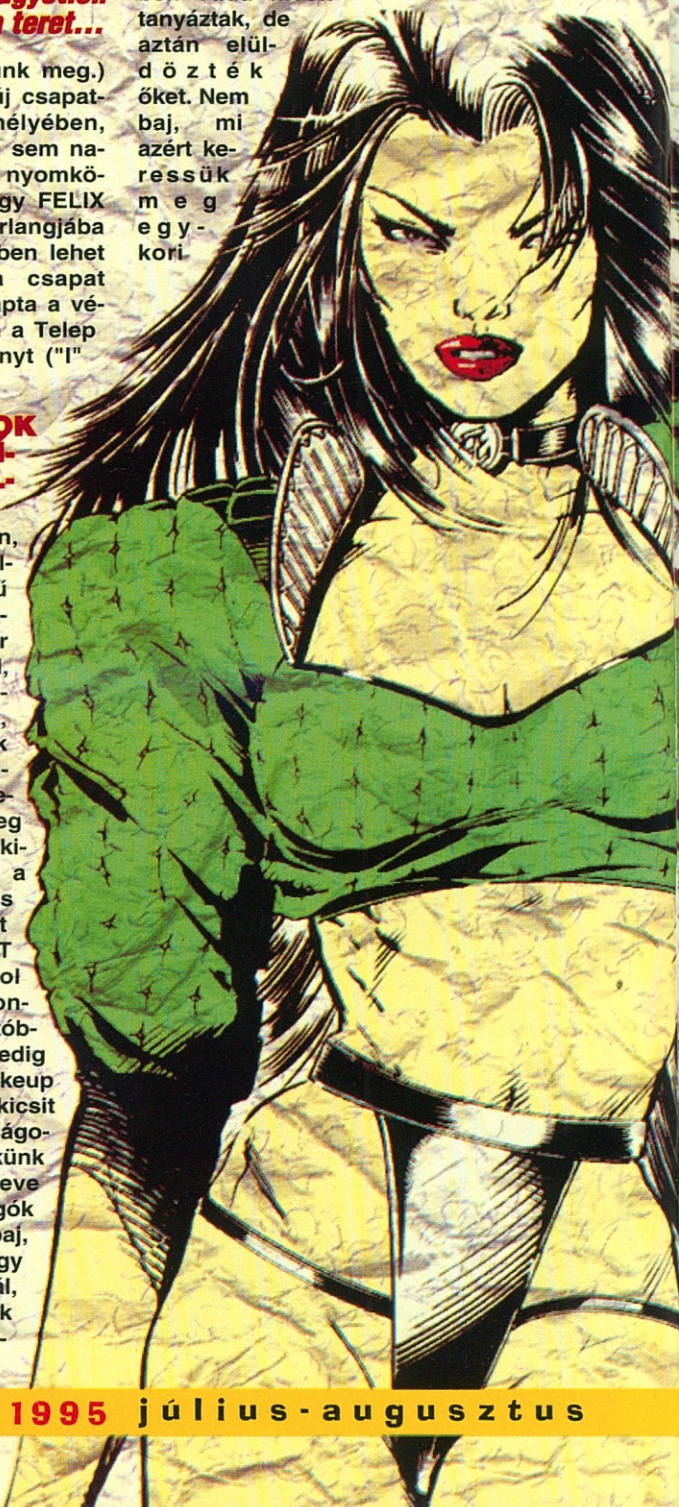


életű papról (papíron, mert nincs nyelve): az atyának a mindennapos ájtatosság mellett bőven jut ideje ivászatra, drogra, stb. MARCOS valamikor szerzetes volt MURDOCK szolgálatában, de aztán rájött, hogy egy kis hiba van a dologban, s meglógott. Útravalóként magával vitt egy füzetet, amibe a pap írt valamit valami ismeretlen nyelven. MARCOS feltételezi, hogy fontos információk lehetnek benne, mert emiatt keresik őt halálra. Sőt, egyszer el is kapták és becsukták az EZREDES börtönébe, aztán kitépték a nyelvét, mert nem akart vallani. A füzetet próbáljuk meg elkérni tőle, de egyelőre nem lehet, mert nem bízik bennünk. Menjünk tehát vissza AXEL irodájába, utába pedig a Rock Szalonba. HANG-nak adjuk vissza a gyűrűjét, amiért kapunk tőle egy Magnumot (nem jégkrém!), egy szint erejéig ingyen tanulhatunk kártyázni, sőt egy fontos információval is szolgál: ha barlanglakókkal találkozunk, legyen nálunk hasis. Ezután menjünk ki a vadonba és keressük meg a vadásztábor ("A" helyszín). Az öröknek mondjuk azt, hogy üzletelni jöttünk, ekkor bemehetünk a főnökhöz, akinek adjuk oda a

előttünk a világ, de ne ijedjünk meg.) Szert tehetünk továbbá egy új csapattagra, HECKERMANN személyében, akit egyébként itt a Táborban sem nagyon kedvelnek. Ezt PAUL, a nyomkövető mondta, meg azt is, hogy FELIX Rocker Negyedbeli kártyabarlangjába csak bomberdzsekiben lehet belépni. Miután a csapat összes tagja megkapta a védőoltást, nyudodtan a Telep felé vehetjük az irányt ("I" helyszín).

A PARANCSNOK FELVILAGOSÍTÁSSAL SZOLGÁL...

...a Telepet illetően, valamint megcsodálhatjuk a RAVEN című skalpvadász portréját is egy körösvényen. Korábban volt már szó egy SARAH nevű hölgyről, aki esetleg csatlakozna hozzánk. Keressük meg a házát, és legyünk nagyon udvariasak vele (erre minden okunk megvan, mert egy géppisztolyt szerez a fejünknek), ígérjük meg neki mindent, főleg azt, hogy kiszabadítjuk az öccsét a KIRÁLYNŐ fogságából - s máris csapatunkban üdvözölhetjük őt is. Ezután nézzünk be JANET second-hand shopjába, ahol mindenkinek vásároljunk rongyokat és bomberdzsekit (ez utóbbit FELIX-hez kell, az előbbi pedig majd meglátjuk), plusz 3-4 Makeup Kitet. JANET-tel érdemes egy kicsit beszélgetni is, s ha elég barátságosak vagyunk vele, kiönti nekünk szíve bántat: a papnő (neve SONJA) házában élő csavargók elvették az erszényt. Semmi baj, azér' vagyunk mi - tegyünk egy baráti látogatást a csavargóknál, s ha elintéztük őket, a második szobában a csavarhúzó segít-



törzshelyüket (a lepecsételt ajtó mögötti helyiség), ahol csontokon kívül egy porcelánt is találunk. A szemközi házban lakó nő valami miatt nagyon hálás nekünk azért, hogy SHEILA-t kiszabadítottuk, sőt, ajándékot is ad, amit a szekrényből kell kivennünk. Az ültetvény mellett lakó nő semmi érdekeset nem

plusz lőszert (utóbbira rá kell kérdeznünk!) is vásárolhatunk. A délnyugati sarokban élő öregemberről 4-es szintig trénelhetjük telepátia szaktudásunkat (ne lepődjünk meg, ha a társalgás elején fáj a fejük, csak az öreg bűvészkedik), sőt, azt is megtudhatjuk, hogy az andriodok határozottan ki nem állhatják a mikro-

Nem tartott túl sokáig. Talán senki sem látta. De a férfi, aki majdnem eszméletlenül feküdt a földön, testén az energilanyalábok utolsó villanásával, nem tudta így értékelni a dolgot. Nehéz és mozdulatlan tagjai nem tudták követni agyának parancsait. Ertelmét idegen gondolatok szállták meg és képtelen volt mindezt megakadályozni. Nem érzett semmit, csak az egyre sötétülő világot látta, melybe, akár egy kútba, zuhanni kezdett...

tud mondani azon kívül, hogy TOSYKO nevű kolléganője már ****-ra (azaz nagyon) unja azt, hogy mindig őt kell állnia). Seba! Tóbiás, majd mi viszünk egy kis változatosságot az életébe! Menjünk hát be rögtön az ültetvényre és keressük meg a hölgyet. Adjunk neki 300 kreditet, majd szabaduljunk meg felszerelési tárgyainktól és... Miután befejeztük, a lány elalszik. Ekkor egy csúnya dolgot kell csinálnunk, egészen pontosan meg kell fojtanunk, különben ő végez velünk. Ezután már fel tudjuk venni a széfből a hegesztőpisztolyt és a hegesztőelemet, igaz, közben egy üveg sav ömlik az arcunkba, de majd kiheverjük. Az

ajtot a hegesztőpisztoly segítségével ki tudjuk olvasztani, és újra csatlakozhatunk a csapathoz. Vegyük magunkhoz felszerelési tárgyainkat, első sorban az álkulcsot, miközben az alvó lány felébred (igaz, hogy már egyszer megfojtottuk, de ez a programot nem zavarja) és kienget bennünket (igaz, hogy már kint vagyunk, de ez se baj). Mindenesetre menjünk vissza a szobába, és az álkulccsal nyissuk ki a bezárt széfet, ahol további két hegesztőelemet találunk, aztán az ültetvény délnyugati sarkában ásuk ki a nyakéket, végül fejlődünk csatasorba, és intézzük el a kijáratnál ránk váró osztagot. A

szomszéd szobában egy darab bőrt találunk, ezt vegyük fel, és közben gondoljunk arra, hogy mit mondott a koldus a Rocker Negyedben. Ha ezzel megvagyunk, nézzünk szét egy kicsit a Telepen: találunk egy fegyverboltot, ahol gépkarabély és robbantás szaktudást tanulhatunk és kiváló fegyvereket

hullámú tárgyakat, valamint, hogy KARLSON, a rockerek vezetője szadista, és szereti az "olyan" tárgyakat. A doktornő (az ültetvény közelében lakik) szintén tud minket képezni, ezenkívül felhívja a figyelmünket arra, hogy a Szigeten helyenként erős radioaktív sugárzásba "ütközhetünk". A hindu nő, alias KÍGYÓBÚVÓ-LŐ két fickóról tesz említést: egyikük, név szerint WILDER (akinek már vagy egy tucatszor találkozhattunk a nevével, többek között a koldus, KONCHEV, AXEL vagy TIM is tud róla információval szolgálni) meglepően sokat tud rólunk, másikuk, név szerint BASIL viszont azt állította, hogy a Kapun (majd még szó lesz róla) keresztül lehet menni. Hát ha ő mondta, akkor biztos úgy van, most azonban keressük fel THERESA anyót a főtéren. A "Volt valaha férfi ismerősöd a Szigeten?" kérdésre valami remetéről habog, aki valamilyen buckák között él. Ha a REMETE



szóra kérdezzük rá, azt is elárulja, hogy nevezettnek egy pelére (nem a háromszoros világbajnok brazil labdarúgóra, hanem a rágesálóra (latinul Dryomys Nitidula)) lenne szüksége. GWENDOLINE-ről is kérdezzük meg, és kiderül, hogy ez a hölgy tolmács. Végül érdeklődünk SZAKTUDÁS után, és máris hajlandó a meggyőzési készségünket fejleszteni.

HA ITT VÉGEZTÜNK...,

...térjünk vissza ismét a Rocker Negyedbe. Az ARCSEBÉSZ (délnyugati sa-

rok) a JÜRGEN festette portré segítségével (és 20000 kredit középső lefizetése ellenében) vissza tudja állítani az eredeti arcunkat, a Céhből pedig 10000 kreditet kapunk a CSERZŐ-től az ültetvényen talált bőrért. Ha vettünk bomberdzsekit, most már bemehetünk FELIX kártyabarlangjába. Kártyázni nem érdemes, mert a nyereményünket nem fizetik ki (legalábbis nekem nem jelent meg a nyert összeg a kredit rovatban), viszont ha kellően udvariasak vagyunk, megtudjuk, hogy valahol a pusztában él egy nő, aki tudja a MAKEUP szaktudásunkat fejleszteni, de csak akkor enged be, ha elég szegényesen vagyunk öltözve (ezért vettük a rongyokat). Köszönjük meg az információt, és ha már erre járunk, ránduljunk át az EZREDES negyedébe is, ahol most már el tudjuk intézni a járőröket, és tehetünk egy látogatást RUTH CAINE-nél is. Adjuk oda neki az ültetvényen talált nyakéket, s ekkor elárulja nekünk, hogy a KIRÁLYNŐ, a Telep



uralkodója egy minden örülségre képes valaki, de egy villámgyors ember talán el tud vele banni. Ha kiszabadítjuk, többet is mond ígéri még meg, ami biztató, ezért távozás után rögtön térjünk is vissza, és intézzük el az öröket. RUTH a 8-as ZÁRAK szaktudással nyitható, s ha kiszabadítjuk, megtudjuk tőle, hogy a KIRÁLYNŐ palotájába a SZILFID jelszóval lehet bemenni. Ezzel hát megvolnánk, és most felkereshetjük a magányos hölgyet a pusztában ("F" helyszínen). Már első ránézésre megállapítható, hogy nem egy szépségkirálynő, tegyük is ezt szóvá, s ekkor kiderül, hogy csak akkor hajlandó megtanítani bennünket a szaktudására (MAKEUP), ha kifizetjük az arcsmütétjét, ami semmiség, potom kilencezeregynéhány száz kredit. Mind-egy, adjuk oda neki a pénzt, és miután visszatért az ARCSEBÉSZTŐL, sajátítsuk el a szaktudást, mert hamarosan szükségünk lesz rá (fontos még megjegyezni, hogy ha el akarjuk távolítani a maszkot, akkor ismét ezt a szaktudást kell alkalmazni). Ezután tegyük egy kis kirándulást a martalócok erődjébe ("H" helyszínen). Nem kifejezetten barátságos emberek, de ez ne zavarjon bennünket különösebben. Az erdőben komoly ellenállásba ütközünk, a nyerő harcmodort a legközelebbi számunkban adjuk meg. Addig is mindenkinek jó szórakozást kíván:

K.K. & Co.

A helyszín neve, a lyuk és az alap-ütések száma.

A versenyzők pontjai és eddig elvégzett ütése.

A labda helyzete a talajon.

A labda távolsága a lyuktól.

Az ütő típusa és maximális ütéstávolsága.



Az ütés erejének mércéje.

A piros sáv jelzi a labda telibetalálását.

Előző számunkban Zolee már jelezte nektek az új SENSIBLE SOFTWARE játék, a SENSIBLE GOLF létezését, habár akkor még csak a preview állt rendelkezésre. Előljáróban meg kell jegyezni, hogy nem Zolee a hibás: az előzetes és a kész játék (2 lemezes) között elég sok eltérés figyelhető meg.

A JÁTSZHATÓSÁG MINDENK FELETT

A golfprogramokkal általában az a baj, hogy állatira túl vannak bonyolítva. Szerettem ugyan ezt a sportot, de a legtöbb PC-s golfball még a labdát sem tudtam elütni, nemhogy a lyukig

stratégiai elemekkel fűszerezve! Egy meglátásom van csupán a programmal kapcsolatban: sosem értettem, hogy az ilyen fajta játékoknál hogyan lehet korrekt módon beprogramozni a gép által irányított játékosokat. Hiszen ha például "könnyű" fokozatba tesszük az ellenfeleket, akkor valószínűleg a gép pontatlanul számolja ki az ütéseket. "Nehéz" szinten viszont szemtelenül keveset hibázik a gép, így azt érezhetjük, hogy csal a játék. Éppen ezért a SENSIBLE GOLF is akkor a legélvezetesebb, ha egyedül küzdünk vele vagy barátainkkal együtt játszunk. A gép nem igazán következetes - vagy túl jókat üt, vagy direkt bénázik. A program kezeléséhez mindössze egy árva joyra van szükség és a tűzgomb nyomogatására. Nem kell a kurzorral ide-oda klikkelgetni, nem kell egymásra halmozott menükben kevergélni.



Ez a lyuk szépen körbe van barrikádózva

elvergődni! A legutolsó szerintem teljesen egyértelműen kezelhető golf a "Leaderboard" volt, s most örömmel konstatáltam, hogy a SENSIBLE SOFTWARE is valami nagyot alkotott. Mint az a nevéből is látható, egy golfjátékkal állunk szemben, de egy kicsit más formában tálalva, mint azt megszokhattuk. Tényleg nagyon érdekes ez a program, azoknak készült, akik a lehető legkényelmesebb formában szeretnék élvezni ennek az "úri" sportnak a szépségeit. Azt is mondhatnám, hogy ez egy arcade avagy játéktérmi golf: minden különösebb szabályismeret nélkül el lehet vele szórakozni és csak egy jódag ügyességre van szükség. Sőt, nem is annyira golf - inkább valamiféle "akadálypálya" szimulátor

MIT KELL TUDNI A SENSIBLE GOLFRÓL?

A játék a megszokottól eltérő perspektívát használ - madártávlatból látjuk a terepet (golfőzünk aranyos kis műtyűrök), de amikor a lyuk közvetlen közelébe érünk, valamivel lejjebb közelít a kamera. A helyszíneken más-más növényzettel találkozunk, de a pálya alapadottságai mindig jól megkülönböztethetők. Ezalatt azt értem, hogy a különböző színekkel jelzett területek jelzik az akadályokat, melyeket figyelembe kell venni az ütés előtt. A kék szín a víz, a barna a homok, a zöld és árnyalatai pedig a fű mélységét jelzik. Ezeken kívül hidak, farönkök és hasonló tereptárgyak akadályozzák és néha könnyítik feladatunkat. Jó időbe telik, mire kitaláljuk az akadályok leküzdésének módjait, a legjobb ütéseket és a lyukhoz vezető legrövidebb utat. Néha trükkökre van szükség, néha bi-valyerős ütésekre, néha milliméterre pontos célzásra. Ezért mondtam az elején, hogy a SENSIBLE GOLF egészen más golf, mint a többi.

A SZABÁLYRENDSZER

Bármely stílust választjuk is a lényeg mindig ugyanaz: a lehető legkevesebb ütésből juttassuk a labdát a

lyukba. Az ütéseink számától függően minden lyuk után pontot kapunk, aki a LEGKEVESEBB pontot gyűjtötte a végére, az nyer. Minden lyuk előtt és után a TOURNAMENT LEADERBOARD táblázatot láthatjuk. Itt szerepel az aktuális helyszín és a teljes adott (alap) ütésszám, például SUTTON (PAR 72). A PAR 72 azt jelenti, hogy 18 lyukat kell teljesíteni, mindegyikre PAR 4-et kapunk alapban (a "PAR 4" 5 ütést jelent, mert az ütéseket 0-val kezdik számozni). Ez alatt látható a játékosok sorrendje,

A SENSIBLE új golfjáték Cannon Fodder és nyomán



SENSIBLE

GOLF

h a - nyadik lyuknál tartanak és megnyí a pontszámuk. Az ezt követő képernyő - NEXT TO THE TEE - a következő lyukra vonatkozik. Látjuk a lyuk számát - HOLE 1 és az alapütéseket - PAR 4 (ez a nagyobb pályáknál lehet 5-is). Megmagyarázom a pontszámot: a golfban a pontozást úgy kell elképzelni, mint egy számege-



A játékosok labdái különböző színűek.



Közvetlen közelről jobban látszik a "cél".

nest. A nulla a közepe, ennek neve PAR. Ha a lyukra PAR 4-et kapunk, és 5 ütésből be is visszük a labdát, akkor a pontszámunk +1 (BOGEY). Ha 4 ütés elegendő, akkor a pontunk PAR, azaz nem lépünk se előre, se hátra. Ha 3 ütésből célba találunk, az a BIRDIE, értéke -1. Az igazi profik még 2 próbálkozásból is beüthetik a labdát, ez az EAGLE, -2 pontot ér. Szinte lehetetlen, de egy ütésből is be lehet nyomni a zsugát - sajnos ez nekem még nem sikerült. Persze ha többször próbálkozunk, mint az adott PAR, akkor a pontok már plusszba mennek és ez a

SOFTWARE Téka a a Sensible Soccer született

IBLE

LE

helyzet akkor is, ha érvénytelen az ütésünk. Igazán nagy gond akkor van, ha a fák közé ütjük a labdát (OUT OF BOUNDS) vagy nem tudjuk onnan kiszedni, esetleg ha el sem találjuk. Ha vízbe esik a laszti (WATER HAZARD), akkor csak büntetőpontot kapunk és a pocsolja partjáról folytathatjuk.

HOGYAN ÜSSÜK EL A LABDÁT?

Amikor betöltődik a pálya, a képernyő két részre oszlik. Jobbra látható a terep, balra egy keskeny oszlopban a kezelőpanel. Emberünk ütésre készen várakozik, előtte pár méterrel egy fehér kereszt látható. A panel felső részén látható a helyszín neve, a lyuk száma és a PAR értéke. Ezek alatt van a versenyző neve (több játékos esetén egymás alatt a többieké is) és az eddig

megett ütéseinek száma. Aki éppen következik, annak a téglalapja barna. Alul láthatjuk a labda elhelyezkedését (tee-n, homokban, vízben, fűben). Láthatjuk a lyuk távolságát (például 317 TO HOLE) és a kézben tartott ütő jelzését (az ütő melletti szám azt jelzi, hogy optimális esetben milyen messzire lehet eljuttatni vele a labdát). A joy jobbra/balra húzásával tudjuk a kurzort körbemozgatni, ezzel határozhatjuk meg az ütés irányát. A tűzgomb benyomva tartásával kérhetjük ki a kicsinyített térképet, melyen az egész pálya látható. Itt tekintsük át az akadályokat, tervezzük meg az ütéseinket és adjuk meg az irányt. Egyszer nyomjunk rá a tűzgombra, a térkép eltűnik. A joy fel/le mozgásával tudunk ütőt választani, ha esetleg nem lennénk megelégedve azzal, amit a gép ajánlott. Nyomjuk meg a tűzgombot röviden, a jobb felső sarokban megjelenik az ütés szabályzó. A pontos ütéshez (megfelelően erős, egyenes) jó reflexekre van szükség:

1: Az ütés erősségét a "C" betű formájú kijelző méri. Amikor megnyomjuk a tűzgombot, egy mutató indul el a kijelző felső vége felé (az első ütésnél egy piros sáv mutatja a maximum erőt). Minél közelebb engedjük hozzá a mutatót, annál erősebb lesz a lendület - a kívánt helyen nyomjuk meg a tüzet újra - egy kis pont mutatja a beállított értéket. A mutató elindul visszafelé, most már az alsó ívrésze a főszerep.

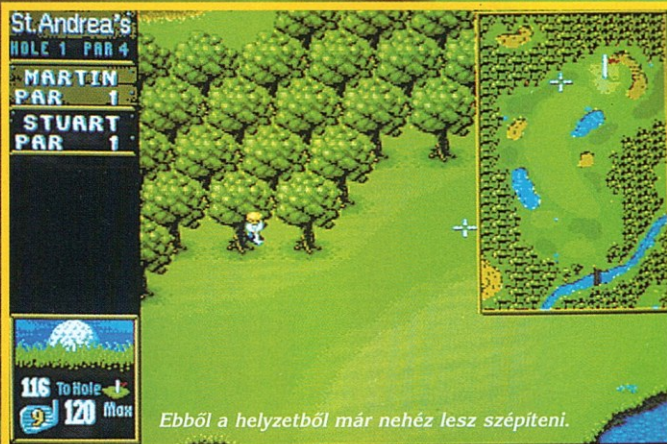
2: Ebben a részben is a piros ív a fontos. Ha akkor nyomunk tüzet, amikor ide ér a mutató, pont telibe találjuk a labdát. Az előtte és utána levő sárga részben a labda alá illetve fölé csapunk (elveszik az erő vagy elkanyarodik a labda).

3: A lyuk közelébe érve a nyílak azt mutatják, hogy merre lejt a talaj. Ilyenkor az ütésszabályzó is megváltozik, kisebb erőt mér és a piros sáv is jóval nagyobb. Leginkább csak az erőre és az irányra kell figyelni.

4: A következő ütés előtt érdemes a távolságra figyelni és eszerint ütőt választani. A vízbe és homokba esett labda elütése kis gyakorlást igényel.

A LEHETŐSÉGEK

Betöltés után 3 féle játékmódban kezdetünk, plusz még három opció áll rendelkezésünkre: PRACTICE HOLE: 25 helyszín, egyenként 18 lyuk közül választhatunk, hogy hol akarunk



Ebből a helyzetből már nehéz lesz szépíteni.

gyakorolni. A PLAYER SELECT képernyőn maximum 4 játékost állíthatunk be

TYPE: személy vagy a gép által irányított versenyző (személy esetén meg kell adni a kezelőszközt, gép esetén a nehézségi fokot)

NAME: az adott versenyző milyen néven fusson a játékokban. A kis "ember" ikonra nyomva a játékos hajának, bőrének és ruházatának színét állíthatjuk be.

OPTIONS: hangok ki/be, nehézségi fok állítás
DISK FILLING: állásmentés/töltés/formázás/törlés

PLAY ROUND: egy kiválasztott helyszínen versenghetünk 1-4 játékos résztvételével.

PLAY TOURNAMENT: egy helyszínen folyó verseny maximum 72 résztvevővel. Olyan fel-



A térképen jól látszik, hogy egy ütésből is be lehet küldeni a labdát.

állást is beállíthatunk, hogy csoportonként haladjon a verseny.

PLAY SEASON: egy teljes szezon végigjáté- szása, pénzdíjakkal.



576 KByte ÉRTÉKELŐ SENSIBLE GOLF

KIADJA:
VIRGIN

grafika	■■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■■
	PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
91%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200
PC:	RAM: -	HD: -
	CD: -	ZENE: -

"Dupla szám, dupla élvezet!"

Ezért is próbáltam úgy alakítani az ehavi Hókusz-Pokeuszt, hogy mindenkinek jusson belőle - persze a lehetőségekhez képest. Remélem, hogy az Amigás olvasók is meg lesznek elégedve.

ALIEN 3 (AMIGA)

Egy lemezcserével könnyen átpattanhattok egy későbbi pályára. Ahogy elkezdtétek az első pályát, egyből rakjátok be a kettes lemezt és várjátok meg, hogy leteljen az időtök. Egy laza kis eligazítás után máris komolyabb dolgokkal foglalkozhattok.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC, PC CD)

Míg az U.F.O könnyű volt még a bonyolultabb szinteken is, addig a folytatása a legkönnyebb "BEGINNER" szinten is meglehetősen kemény stratégiai gondolkodást igényel. És ez bizony néha nagyon



sok időbe kerül és emberáldozatot követel egy-egy csata megnyerése. Katonáink és felszerelésük utánpótlásának egy feltétele van: az oly nehezen megszerezhető pénz. Ennek mennyiségét a már rég elfelejtett és porral fedett hexadecimális editor segítségével lehet megnöveszteni, mellyel a kiválasztott mentés könyvtárban a **LIGLOB.DAT** nevű fájlt kell editálni. Itt írjátok át az első sor ötödik számpárját 55-re és mentsetek el. Indítsátok el a programot és töltsétek be az átírt mentést... Huhú!



Ez aztán döfi: egy kicsit több, mint 1,000,000,000 zsozsó, ami bizony komoly előnyöket nyújt a nehézségektől nem mentes kezdésnél. Bár, mint tudjátok, a pénz önmagában nem old meg mindent...

THEATRE OF DEATH (AMIGA)

A Psynosis gondozásában jelent meg e Cannon Fodder stílusú igencsak szórakoztató program, amely bizonyos helyzetekben felül

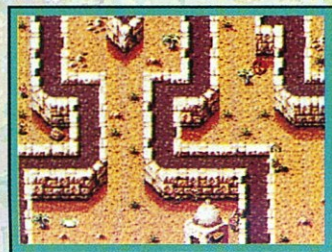
HÓKUSZ-POKE

is múlja "ihletőjét". A forró szituációkban segít némiképpen az alábbi kódszó: **SHED SOFTWARE**, ami által végtelen muníció áll majd rendelkezésetekre.

OUTPOST (PC, PC CD)

Ha megnyomjátok a **CTRL** és **F11** gombokat, az alapanyagok kimeríthetetlenülé válnak (Resources unlimited), míg a **CTRL** és **F12** gombok benyomása utáni "Increase rates?" kérdésre érdemes igennel válaszolni...

CANNON FODDER 2 (AMIGA)



Ha játékaitokat **JOOLS** néven mentitek el, akkor parancsnokok négycsillagos tábornoká lesz előléptetve.

GULP (AMIGA)

Néhány pályakód:

-Lab level: WILLOW, BROOKS, KARLOF, B-MOVIE, JEKYLL
-Sea level: SCALES, SALMON, PIRATE, SEAGUL, WWORD
-Toy level: PENCIL, SKATES, VISION, GNOMES, PUPPET
-Space level: AMORPH, GALAXY, ALARMS, PHOTON, LASERS
-Alien level: RIPLEY, HUGGER, NATION, T-2000, ENDTHE

X-WING (PC)

Tudom, tudom most sokan azt gondoljátok, hogy minek ehhez

akármilyen is, hiszen ősrégi darab. És igazatok is van, de csak részben, mivel akiknek nincs erős gépük azok kénytelenek ezekhez a régebbi játékokhoz fordulni és bizony ők is szeretnék segítséget kapni játékaikhoz. Ebben az esetben a sebezhetetlenségről van szó, melyet a **WIN** szócska beírásával aktivizálhattok.

THE CHAOS ENGINE (AMIGA)

Mint tudjátok, mindegyik pályának külön kódja van. Az alábbi kódok maximum életet, erőt, gyorsaságot és pénz biztosítanak a hozzájuk kötődő pályákra.

2 - XJKS0MH1292V
3 - C4HQY0Q4NJ3M
4 - V7YRZX8D13GS

DETROIT (PC)

A világ gépkocsigyártásának egyik központja napjainkban is Detroit. Ebbe a világba enged betekintést a program, amely a Ford féle T-Modelltől napjainkig öleli fel az autógyártás történetét. Nos, ha az ember kicsit is játszott vele, láthatta, hogy mi az, ami igazán szükséges a piac meghódításához, egy nagy apparátus fenntartásához. Igen, ez a mani. Ezt gyarapítja majd ez a DEBUG parancs:



-NDETROIT*.SAV (a csillag helyére a mentés betűjét kell behelyettesíteni)

-L
-E 0307 FF FF FF
-E 2607 13 13
-E 260F 0D 0D
-E 2617 08 08

-E 261F 0B 0B
-E 2627 06 06
-E 262F 0D 0D
-E 2637 0D 0D
-W
-Q



De nemcsak ezen a téren történnek változások. Technikai tudásunk ugyancsak erős fejlettségi szintre ugrik.

JURASSIC PARK (PC)

A játék záróanimációját játék nélkül is (egy kis kerülőt téve) meg lehet nézni. Ehhez először csináljatok egy biztonsági másolatot az **INTRO.EXE**-ről (**COPY INTRO.EXE INTRO.BAK**), amivel a bevezető képsorok fájlját biztosítjátok. Ezután az **OUTRO.EXE**-t másoljátok át az **INTRO.EXE**-be (**COPY OUTRO.EXE INTRO.EXE**), így a játék elindításakor megszokott kocsit helyett a program záróanimációt nézhetitek meg. Mikor meguntátok a dolgot és mindent vissza akarnátok rendezni eredeti formájára, akkor csak másoljátok vissza az **INTRO.BAK**-ot az **INTRO.EXE**-be (**COPY INTRO.BAK INTRO.EXE**), és újra gyönyörködhetek a már jól ismert terepjáróban.

ROADKILL (CD32)

Pályakódok: **LQPONTCONF**, **HQPOOTCMJM**, **PQPOPSPRT**

FRONTIER (PC)

Fogadok, hogy nagyon sokan gyűrik a gépüket és próbálnak minél jobb helyzetbe kerülni másokkal szemben. Ehhez viszont pénzt

USZ

kell, ami a kereskedés során halmozódik igazán. Ehhez persze (mivel foglalkozásunk űr-spedítőr) nagy befogadó képességű hajóra lesz szükségünk. Ezzel a DEBUG paranccsal hajóitok rakodási kapacitása igencsak megnő:

-NEL2M12.OVL

-L

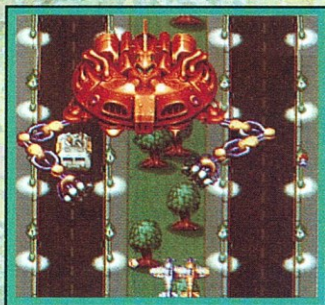
-E 0595 FF FF

-W

-Q

BANSHEE (A1200)

Ha az intro alatt vagy címképernyőn beíratjuk a **FLEV17** (majd



ENTER) betűsört, akkor a későbbiekben az F billentyű benyomásával pályát ugorhatok.

RISE OF THE TRIAD (PC, PC CD)

Igen! Itt vannak a mellőzhetetlen kódok e felettébb kiemelkedő programhoz, mely méltán mondhat magának előkelő helyezést a legjobb Doom stílusú játékok kö-



zött. Miután nagyon sok kód van a játékhöz, ezért nem magyarázom túl egyiket sem.

Először is aktivizáljuk a cheat mode-ot, amit a **DIPSTICK** szó bepötyögésével hívhatunk elő, majd a következő csalásokat hozhatjuk elő:



TOOSAD... bekapcsolja a God mode-t.

CHOJIN... sérthetelenség, no meg örök lőszer.

SIXTOYS... minden felszerelésünk feltöltése maximumra.

JOHNWOO... két(bal)kezes pisztolyhasználat.

VANILLA... Bazooka.

HOTTIMES... Heatseeker.

FIREBOMB... Firebomb.

SHOOTME... golyóálló mellény bekapcsolása.

BOOZE... Drunk (részeg) rakéták.

GOTO... pályaválasztó menü.

SPEED... csak futva mehetünk.

CARTIER... teljes térkép.

LUNGUNG... gázmaszk.

GOARCH... küldetés megoldva.

RIDE... rakéta-kamera bekapcsolása.

RECORD... felvételt készít a játékunkról, melyet később visszaneézhetünk (**STOP...** befejezi a felvételt, **PLAY...** visszajátssza a felvett anyagot).

BLASTAR (AMIGA)

Kellemes trükköket csalhattok elő ebből a szép kis shot'em up-ból, ha miután lepauszáltatátok a játékot, beirgatjátok a következőket: **MALICE OF THE MYRKIDS**. Mostantól a **Q**, **Y** és az **1**-től **9**-ig terjedő billentyűket pályaválasztáshoz, míg a **nyíl-fel** gombot "energia-visszaállításra" használhatjátok.

MASTER OF ORION (PC)

A MoO kedvenc játékaim közé tartozik. Nagyon szeretek vele játszani, időről időre visszatérek hozzá, mert mostanában igencsak foghíjas a stratégia játékpia. Mivel végignyomtam pár nehézségi szintet - nem is egy alkalommal - gondoltam ártatlanul, hogy nekivágok az Impossible fokozatnak is. Mondanom sem kell, hogy az idegbaj kerülgetett, mikor már az ötödik próbálkozásnál is ugyanaz történt: a második körben kapcsolatba léptem egy másik fajjal, mely - megdöbbenve láttam - a lehetséges űr majd összes bolygóját kolonizálta, majd a következő körben tudtomra adja, hogy szeretné, ha az űr részét képezném a jövőben. Nem



látva más kiutat nekilátok teljes gázzal hadihajóim építésének bolygóimon (ez maximum kettő darab lehet). Ám újabb meglepetés ért: mire össze tudtam volna állítani egy ütőképes csapatot, szomszédom nyolcmillió kis űrhajóval erősítette meg jelenlétét bolygó(i)m körül, kikapusztítva belőlem az utolsó reményt is a túlélést illetően. "Sebaj, majd a következő játékban", mondogatom, de a végkimenetel sajnos változatlan. És bizony a huszadik nekifutásra a gép összetörésén, szemébe dobásán elmélkedtem, amikor felcsillant a remény csillaga: "Ha a gép csal,

akkor én is élek a lehetőséggel!" (Megjegyezném, hogy nem igazán szeretek csalással játszani).



Ígyhát fogtam magam, kezdtem egy új játékot, beléptem a Planets menübe, ahol az **ALT**-ot benyomva bepötyögtem: **MOOLA**. Ezzel 100BC-vel növeltem tartalékaimat (tehát pénzübeli csalásról van szó.) Többszöri beirgatás után jelentős anyagi háttérrel rendelkeztem, ami önbizalmat adott a viágűrért megindított versenyben, mert tudtam, most már senki sem állhat az utamba: "Itt minden az enyém lesz!"

THEME PARK (A1200)

Biztos, hogy Amigás kollégáink is hasonlóan PC-s társaikhoz óriási "nincs pénz" gondokban szenvednek. Ne csüggedjete, megér-



kezett az orvosság bajaitokra! Nos, a gyógyítás végtelenül egyszerű. Mikor a gép kéri a hármas lemezt, mielőtt ezt beraknátok, nyomjátok be a C gombot és tartásotok nyomva, míg be nem jön a játék. Ekkor "társolyotokban" hatalmas pénzmennyiségnek kell tömörlőnie

REBEL ASSAULT (PC CD)

A júniusi számban ígért kódszó: **GREEDO**



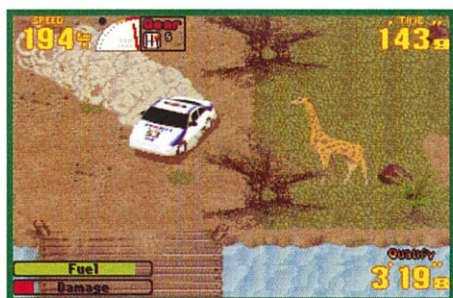
Azért nem gyengék a trükkök, mi?! Viszlát szeptemberben, addig is kellemes és élményekben gazdag nyaralást kívánok mindenkinek! Sziasztok!

Rácz Gyula

PC ERKEZESI

RALLY CHAMPIONSHIP

Ritkán bár, de néha előfordul, hogy egy játék előbb jelenik meg Amigán, s csak utána PC-n. Így történt ez a Flair **Rally Championshipje** esetében is. Azt azonban előrebocsáthatom, megérte várni a PC-seknek, mivel ritka jó konverzióval van dol-



gunk. Ha esetleg akadna, aki nem tudná miről van szó, annak röviden: a RC az utóbbi idők legszebb madártávlatból folyó autóversenye volt A1200-on. A scroll ugyan a PC-s változatnál kicsit darabosabb, ám a briliáns játszhatóság, a csúcs grafika és hangeffektek ugyanúgy megtalálhatók benne. Ezúttal is hat kitűnő kocsi közül választhatunk, melyeket kiválasztásukkor egy rövid animáció is bemutat. (Ilyen animációkat egyébként minden eseménynél, pl. nyeréskor is láthatunk.) Az autók az amigás verzióhoz hasonlóan hatalmasakat farolnak, csíkot húznak az aszfalton, ami ráadásul ott is marad. A nehézséggel sincs gond, az első pálya még kezdőknek való, tulajdonképpen mitfárer nélkül is végig lehet menni, a további pályák pedig fokozatosan nehezednek. Ha már a mitfárer-nél tartunk: véleményem szerint érdemesebb először pénzünket előbb rá fordítani, mint új kocsira, de olcsó mitfárer vásárlását nem ajánlom, mivel az olyan, mintha ott se lenne. Már csak azért is érdemes segíti társat venni, mert természetesen a PC változatban is váltakoznak a versenyek körülményei, s pl. éjszakai vezetésnél nem sokat fogunk a pályából látni. A mitfárer beszerzésén kívül még javaslom, hogy mindig szorítsunk az anyagiakból a jobb gumikra is.

Az tehát kétség kívül megállapítható, hogy a RC ezen a gépen is minden tekintetben messze felülmúlja a hasonló vetélytársait.

HURL

Nem valószínű, hogy sokan akadnak, akiknek az az álmuk, hogy köztisztasági alkalmazottak legyenek. Ha azonban valaki mégis kedvet érez hozzá, annak ajánljuk az ismeretlenség homályából felbukkanó Deep River softwareház **Hurl** című munkáját. Mint az a címből is kiderül, némi hajigálásról van



szó, még hozzá szeméttel való dobálózásról egy Doom-szerű texture mapped környezetben. Feladatunk az, hogy különböző városrészeket takarítsunk ki, azaz szedjük össze a szemetet, likvidáljuk a szemetelőket, s csípjük el azok közül is a legrosszabbat, Bob the Slobot. Utunk során számtalan piszkos ellenféllel fogunk találkozni,



mint pl. megtermett disznókkal, akik mondjuk csak az utunkat állják, azaz ülik el, vagy pl. kacsákkal, akik záptojásokkal hajigálnak. Mi is hasonló tárgyak dobásával védekezhetünk, amiket a pályákon lévő automatáknál vásárolhatunk. Ehhez a pénzt a szemetek összegyűjtésével teremthetjük elő. A szeme-

ten kívül az utcákon találhatunk kulcsokat az ajtókhöz, valamint zuhanyzókat, illetve tűzcsapokat, amiknél mosakodásra van lehetőség. A lényeg végül is annyi mint a Doomban, vagyis minél több energiával, azaz esztünkben minél tisztább állapotban eljutni a kijáráthoz. Mint az látható, elég bárgyú az anyag, de ettől függetlenül grafikailag, és egyéb paramétereivel "maradandó" élményben részesülünk.

WORLD HOCKEY '95

Manapság a sportprogramok soha nem látott ütemben fejlődnek, a hokirajongóknak azonban az NHL Hockey óta nem igen tett senki a kedvükre. Akadnak persze olyan cégek mint a Merit Studios, akik egyszerűen nem tudnak a korral haladni, s egy olyan játékkal jönnek elő, mint a **World Hockey '95**. Külsőre a játék még tűrhető, kultúráltak a menük, a meccs kezdete előtt minden választható opció feltehető, ami egy ilyen játéktól elvárható, digitalizált műsorvezető konferálja be a meccset, maga a játéktér grafikája sem rossz, s a pálya-scroll is elég sima. Ám ami a lényeg: maga a játék siralmas. Kezdődik ott, hogy csak kétféle ütés van: passzolás és lövés. A féloldalas nézet miatt ha a korong a palánk mögé kerül, egyszerűen nem látjuk, hogy mi történik. A játékosok korongkezelése is szörnyű: gyakran egész egyszerűen átkorcsolyáznak a korong felett. A gólok nem ügyességből és cselezből születnek, hanem legtöbbször csak a távoli lövések találnak be. Egy szó mint száz: már látunk jobb hokiprogramot a nap alatt.



ZEPPELIN

A pénzügyek és a menedzserkedés kedvelőinek próbál a kedvére tenni az Ikarion nevű, nem túl ismert csoport a **Zeppelin - Giants**



of the Sky című művével. A század elején játszódó játékban egy léghajózási vállalatot kell irányítaniunk természetesen úgy, hogy lehetőleg nyereséges legyen. Játshatunk egyedül, avagy ketten egymás ellen versenyezve. Először csak egy hajóval indulunk, ám ahogy halad az idő, többet is építhetünk. A meglévő hajóinkra természetesen minden tekintetben nekünk kell ügyelnünk: nekünk kell megszabnunk az uticéljukat, a helyjegyek árát, hogy mikor javítsák őket, s ha esetleg viharba kerülnek, szintén a mi feladatunk a további utasítások adása. A világ nagyobb városaiban irodákat hozhatunk létre, amelyekkel aztán különböző járatvonalakat létesíthetünk. Bevételt azonban nem csak a személyszállításból szerezhethetünk, hanem például eladhatjuk a léghajóink oldalain a reklámfelületet, vagy ha úgy tartja kedvünk tőzsdézhathatunk is, s legvégső esetben akár hiteket is felvehetünk, esetleg értékesíthetjük a cégünk részvényeinek bizonyos százalékát. A program a menedzserjátékoknál megszokott színvonalú, nem túl színes grafikával készült, amit néhány kezdetleges animációval próbáltak változatosabbá tenni, ám ezek hatását elrontja a rengeteg várakozás a töltögetés miatt. A Zeppelint tehát elsősorban a türelmeseknek, és a winchestertulajdonosoknak tudjuk csak ajánlani.

INHERITS OF THE EARTH

Az **Inherits of the Earth** nem túl friss anyag, PC-n már lassan egy

éves múltra tekint vissza, viszont az A1200-asok tulajdonosai még csak nemrégiben tölthették be a gépükbe. Emlékeztetőül hogy miről is van szó: A New World Computing tavaly egy erősen LucasArts beütésű kalandjátékkal lepte meg a publikumot. A meglepetés legfőképp abban állt, hogy a játék minőségileg szinte semmivel sem volt rosszabb, mint a már említett mammutcég művei. Nos, most az amigás verzióról is el lehet mondani, hogy kellemes meglepetést okozott: nevezetesen semmivel nem marad el a PC verzió mögött, az intro pl. ugyanúgy beszél, a grafika ugyanolyan színes, s annak ellenére, hogy a program terjedelme 11 lemezt emészt fel, a lemezcserélgést sem vitték túlzásba. A történet a következő: egy az emberi civilizáció pusztulása utáni mesebeli állatvilágban egy fiatal rókát Rifet alakítjuk, akit a szarvasok, és a vadkanok nemzetsége alapítvánul megvádol egy mágikus gömb elrablásával. Rifnek be kell bizonyítania ártatlanságát, azaz

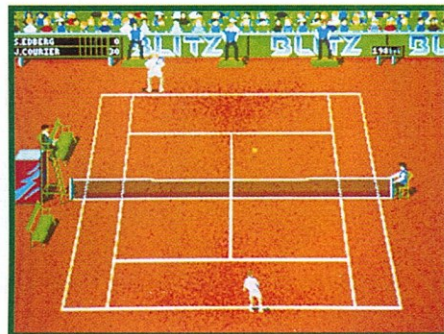


meg kell keresnie a gömböt. Feladatához segítségül két társat adnak neki: Eeah hadnagyot a rén-szarvasok nemzetségéből, és Okk őrmestert a vadkanoktól. Hogy Rif-nek nehogy eszébe jusson megszökni a feladat elől, a vadkanok biztosítékul túsul ejtik Rif barátnőjét, Rhene-t, tehát nem marad más hátra, mint hogy átvegyük Rif irányítását. Ebben az amigások számára kalandínséges időkben ez a játék már úgy kellett, mint egy falat kenyér. A játék tehát egy profi konverzió, az egyetlen említésre méltó negatívuma talán csak az, hogy az izometrikus ábrázolású részek scrollja egy kicsit akadozott.

CENTER COURT

Az Acid Software a Skidmarks két részével már ékesen bizonyí-

totta, hogy mire is képes a BLITZ BASIC programozási nyelve. Hogy nem mindennapi BASIC nyelvről van szó, azt a most megjelent **Center Court** című teniszjátékuk is alátámasztja. Persze azt nem állítjuk, hogy a legjobb teniszprogram Amigán, ám a mostani szegényes kínálatból azért kiemelkedik. A játékban szokásosan játszhatunk karrierre, azaz egyre előbbre juthatunk a ranglistán, illetve játszhatunk különálló meccset is. Ez utóbbi esetén, miután választottunk, hogy milyen típusú pályán, hányan és mennyi szettet akarunk játszani, a világ első 95 teniszzátékosa közül választhatunk. (Magyar természetesen nincs köztük...) Ezek a játékosok (a játék készítésekor aktuálisan) va-



lósághú adatok alapján vannak rangsorolva, ám sajnos nem sokat számít, hogy kit választunk, ugyanis pl. Ivanisevic adogatásai szinte semmivel sem különböznek mondjuk a világgranglistán 31. Tschesnokowétól. A játékot A1200-on szép AGA átvezető képek színesítik, azonban magának a játéknak sajnos erősen átlagos a kidolgozása. A sprite-ok görcsösen mozognak, a háttér pedig elnagyolt. Az irányítás elsőre talán kicsit szokatlan, mivel nem látjuk, hova adogatjuk a labdát, ám ha már megszoktuk, nem jelent problémát. A hangeffektek elég jól sikerültek, viszont ami abszolút nem tetszett az az, hogy a szemben lévő játékos miért megy keresztül a hálón. Ezt az apróságot már igazán megoldhatták volna valahogy. A labda sebességét pedig csökkenthették volna, mert a játék ugyan így tökéletesen valósághű lett, azonban szinte játszhatatlan, hiszen mégiscsak más egy joystickot rángatni, mint valóban ott lenni a pályán.

CD 32

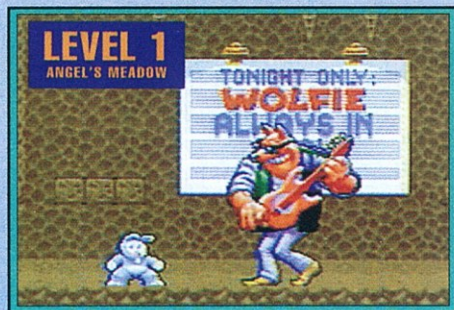
Rovat



Sajnos a CD32 esetében az kétségtelen tény, hogy nem sok játék van, ami kifejezetten a CD-technikában rejlő lehetőségekre építene (talán hosszú idő után a Lost Eden lesz az első kivétel), viszont azokat, akik a másképp platform-játékokat kedvelik, gondolom ez cseppet sem foglalkoztatja. A Titus is ezen kategória rajongóit célozta meg legutóbbi művével, a Quik - the Thunder Rabbit című játékkal.

AZ ALAPSZTORI

Az Angyalok Mezején tökéletes békességben éltek az állatok: a hódok építették a gátjaikat, a kacsák álmosan úszkáltak a tóban, a tehén békésen kérődztek, a nyulak répát

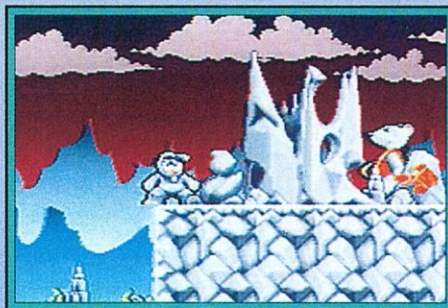


majszoltak, nem beszélve a másik szokásukról, amit tenni szoktak. Egy nap azonban hatalmas pánik tört ki a mező nyulai közt, amikor valaki észrevette, hogy a réparaktár ajtaja tárva-nyitva, s benne nagy üresség kongott. Az utolsó reményük a Végső Mag maradt. Ez volt a nyulak féltett kincse, amellyel bármennyi répát elő tudtak állítani, ám sajnos a

mag egy varázslónál, Quoknál volt található, aki a messzi Jég Világban lakott. A nyúl nemzetség feje, Quakak főnök gyűlést hívott össze, hogy kiválasszák a legbátrabb, leggyorsabb, legkeményebb kötésű fickót, aki egyedül elindul megkeresni Quokot. A választás Quikre esett.

A TEENDŐK

Quiknek négy pályán, pályánként négy szinten kell magát végigküzdenie, melyek persze számtalan csapdával, a kengurutól kezdve a tintahalig számtalan rosszfíjával és fenevaddal vannak tarkítva, melyek persze mind az életére törnek. Az ellenségeket kinyírni Quik a szó szoros értelmében bepörögve tudja, amit a piros gombbal tudunk aktivizálni. A szintek kijáratának elérésén kívül nyulunknak van még egy felada-



ta: meg kell találnia a Oronosokat. Ezek varázserejű órák, amelyekkel Quik, miután megszerezte a Magot, képes lesz visszaforgatni az időt, s visszaállítani az életet a rendes kérvágásba. Hogy megtaláljuk a Oronosokat, Quikkel be kell



lépnünk a pályák szintjein elszárt idő-ajtókon, amik hősnöket egy alternatív dimenzióba transzportálják. Ezek a helyeken csupán a felfelé haladás lesz a dolgunk, amiben persze számos csapda próbál megakadályozni, s ezen kívül egy madár is repked, amely ha elkap minket, néhány emelettel visszadobja nyulunkat.

NÉHÁNY KELLEMETLEN ALAK

Mindegyik pálya végén egy labirintust fogunk találni, amelyek mélyén az adott pálya rosszfíjainak főnöke lakik. A labirintusokban szerencsére nincs időlimit. Az Angyalok Mezeje alatt Wolfie-val, az Elvis stílusú rockker-farkassal futunk



össze, aki a gitárjából előcsalt hangjegyekkel támad ránk. A Feledés Sivatagjában Scorpio állja utunkat, akinek nem is annyira az ollói veszélyesek, hanem inkább a zöld méreg, amit köpköd. Csak a fején lehet sérülést okozni neki. A tengeres pálya végén egy fürdőköntösös ninja-krocodil, Crocodi köt belénk, ám őt nem nehéz elintézni, csupán a tüzcsövait kell időben átugrani. Végül a Jég Világ végén egy hatalmas Yeti kerül az utunkba, aki a bunkósbotját emelgeti felénk fenyegetőleg.

A JÁTÉKRÓL ÁLTALÁBAN



A kor követelményeinek megfelelően a játékból nem hiányoznak a titkos átjárók, járatok sem, melyek azonban általában csak bónuszokhoz vezetnek. Ilyen bónuszok lehetnek például extra sebesség, magasugrás, na meg persze étel és ital. Néha az idő-ajtók is trükkösen vannak elhelyezve, mint például a sivatag harmadik szintjén, ahol egy "lorony" tetején találhatjuk, ahova csak egy ugratóról lehet feljutni.

Mindent összevetve, pro és kontra túlzás lenne azt állítani, hogy a Quik a legjobb platform-játék CD32-re, de kellemes AGA grafikájával, hangulatos zenéivel, magas fokú játszhatóságával, amit nem utolsó sorban a pályák végi kódoknak köszönhet, azért a stílus megszállottjainak feltétlenül a figyelmébe ajánljuk.

Vári Zoltán

Hát ezt is megértük. Ismét dupla a Csevegő, bár ez csak a kisebb újság, a nagyobb örömhír az, hogy az áremelés ellenére még mindig vannak olvasóink. Sőt, úgy néz ki, hogy a kedvetek is töretlen, a levélírók 99%-a maximális támogatásról biztosított bennünket. Kifejezetten bő termés volt "levélileg", ezekből emeltem ki két hosszabb lélegzetűt, amelyek sokakat érdeklő témákat feszegetnek. Valószínűleg bevezetem a rovat végi 1-1 mondatos üzeneteket, mert így sokkal több ember vágya teljesülhet (miszerint a Csevegőben a saját nevét látni és meghalni), és a magánügyein nem csámcsog ország-világ, csak én (nyamm!). Na, csapjunk a lovak közé, mert mindjárt betelik az első hasáb, aztán még az a vád ér, hogy nem is dupla a Csevegő, csak én pofázom tele a két oldalt. Pedig ez nem is igaz. Mármost, hogy két oldal. Csak 1,7. A tornacsuka meg a kigőzöl-gése elvesz egyharmad oldalt. A bevezető meg egy negyedet. Vagy többet? KUSS!

A POSTÁS EGYSZER SEM CSENGET

Kedves 576 KByte! Azt szeret-ném megjegyezni, hogy Zolee az előző számban magyar hazánk dolgozó népének egészét arra szólította fel, hogy írjunk levelet neki. Nos, én ezt már kétszer megtet-tem, de se válaszevél, se füstje-lek, se morze, egyszóval semmi. Ugyebár az teljesen kizárva, hogy Zolee legyen a ludas, ezért egyre inkább a Magyar Postára terelő-dött a gyanúm. Sejtésem egyre jobban beigazolódní látszott, mi-vel nagyon valószínű, hogy valami alattomos emberke kikeresi a Hozzátok írt leveleimet és gonosz mosoly kíséretében széttépi. Ki tudja, lehet, hogy ezt a levelet is csak a saját szórakoztatásomra írom, és ez is darabokban fogja vé-gezni. De ha beleolvas a tettes, legalább tudja, hogy gyanakszom rá. Egyébként az újságot és a srá-cokat én is csak dicsérni tudom. Az újság külalakja - úgy tapaszta-lom - egyre inkább előnyére válto-zik, és ez bizony sokat számít. Az árral sajnos nem lehet mit tenni, a mai világban a minőséget meg kell fizetni. Akinek a pénz számít, az vegyen egy olcsóbb lapot. Én se sz*rom (értsd: szórom) a pénzt, mégis összehoztam annyit, hogy most elő tudjak fizetni a kedvenc lapomra. Egyébként nagyon vonzó az új előfizetési akció is. Na jó, be-fejezem, mielőtt nagyon a feje-tekbe szállna a dicsőség. Én to-vábbra is hű olvasótok maradok, még ha az is a sorsom, hogy nem vesznek levélszámba se. Aláírás: Dávid Ákos, Tápiószentkereszt.

Hi Ákos! Nemhogy levélszámba, de csevegőszámba veszek (már-mint nem a csacsogó kis orcám-ba, hanem a rovatba), hiszen pana-szodat orvosolni kell. Gyanúd megalapozott, de mégsem egé-szen pontos. Az az "alattomos em-berke" nem a postán dolgozik, ha-nem az íróasztalomon... Ezt a nem is olyan kicsi mongoloid kreatúrát úgy hívják, hogy Tre Hány Ság (így, fonetikusán). Néha a haverja is elő-bukkan: Chaos Maximus. Gondo-lom, senkinek nem kell különöseb-ben bemutatnom őket. Nagyon ne-mes cselekedet, hogy előfizeted a lapot, levélíró sorstársaid 90%-a hasonlóképpen cselekedett - így próbálván kivédeni a má' majd-nem konvertibilis forint zuhanóre-pülését. A morzét hagyjuk, a kato-naságnál is összekevertem a pa-rancsnoki szemlén az "Atomvilla-nás jobbrol!"-t az "Oszolj!"-jal. Küldj inkább füstjeleket, az őseim között indiánok is voltak, profin pöfékelek.

NEMES PENÉSZ

Helló Zolee!

1. Téma: Rágom tovább a mam-mutsontot (nem a mérete szá-mít, hanem az életkora fontos), azaz: gépharc. Szegény Amigá-sok és C64-esek már csak nyál-csorgatónak veszik a lapot, más érzelmi "erekcióban" nem igazán van részük (hacsak nem a - néha tűrőképesseget is meghaladó - Csevegő hátterekre gondolok). Lébként az újság nagyon szín-vonalas, ezt jól bizonyítja a 95/májusi szám minden lapjá-nak alján az "5 évesek lettünk" felirat.

2. Téma: Money, money money! Bevallom, engem abszolút nem ér-dekel az ár, mert ha már minden számot megvettem, a többit is meg fogom venni. Na és persze csak le kell takarni a +100-as ele-jéről az 1-est és máris mindenki egy sokkal nyugodtabb, de egyút-tal kellemetlenebb dologra (hely-re) gondolhat.

3. Téma: Help me! Jajj Zolee! Nekem tudod van egy NAAAGY problémám. Tu-dod van egy 286 DX-em, és szeretnék belőle csi-nálni egy 386 DLC Overdrive-t, régi Inter-sound walkmanom al-katrészeinek felhasználásával. A tervrajzot már le is (kiolvashatat-lan szó) valamelyik BBS-ről, és vettem hoz-zá egy forrasztópákát is. Már csak egy alkatrész ké-ne!!! Tudnál nélkülözni egy C16-os FM szinti csipet? Lécci küld el, mert mi nagyon szegények vagyunk. A márványsajthoz is a falról kaparjuk le a penészt.

4. Téma: Mi az? Kicsi, rózsaszín és az 576 közepén van (mármint egy ideje)? Igeeeen! Az a rózsaszín kicsi bigyó, amit hiába bányász ki az ember az őt fogva tartó ka-pocsból, mivel ezután darabokra esik. Van ugyan minden oldalán 2 paca összefűzési célokra, de úgy nagyon ronda, kényelmetlen és ke-zelhetetlen. Szerintem célsze-rűbb és gusztusosabb lenne nem lespórolni egy plusz kapcsot, hogy tényleg fűzet jellege legyen. Na meg mennyi festéket lehetne spó-rolni a kis karikákkal...

5. Téma: CD-ROM melléklet. Mi-ből állna évenként, esetleg fél-évenként benyomni a lapba egy da-ta-storage-t? Naugye... (Többi Ol-vasó! Támogassatok!) És hogy mit tegyetek rá? Na is ki szokott men-ni az ECTS-re vagy hasonlókra? Ott készülnek a fotók, meg a be-számoló és egy csomó share-ware cucc van, ami érdekes és a külföldi cégek is tömnek titeket az anyagaikkal, na meg ott vannak a levelezők rajzai, amik nem fér-nek az újságba. Sajna minden jó-ban van valami rossz: szegény ami-gások, C64-esek és konzolosok... De van megoldás. Hiszen van annyi PC-s olvasótok, mint akármelyik másik lapnak, sőt! És mivel nem lenne ármódosító hatása, minden-ki ugyanúgy megvenné a lapot (az ármódosítás már megvolt). Sajna ez csak egy 5let és azt hiszem, még sokáig álom marad...

6. Téma: Lassan ki-fogy a tinta a kölcsön-kért tollamból, úgy-hogy hali! Aláírás GYM, Budapest.

UI: Nem lehetne a Cseve-gő hátterébe halványan sok kicsi GYM-et rajzolni? Már ha bekerül a levél. Ha igen, akkor köszi.



Csakó GYM! Ne haragudj már meg a kérdésért, de ez a szignó most gyém vagy güm vagy gyom? Ha testépítő vagy, akkor nem kérdeztem semmit... Kezdem a végén: kicsi gyémek/gümök/gyomok nem lesznek, elég nehéz volt ezt a rotahód cipőt is bepaszírozni, nem-hogy pici szignókat. A CD-s melléklet jó ötlet, megvalósítható, forradalmi, stb, DE: szerinted 318 forint ma mire elég? Egy szerényebb helyen 10 gombóc fagyí, egy picit vadabb helyen 1 korsó Guinness, de egy éjjelnappaliban szembe röhögnek, ha 3 kilóból meg akarsz vacsizni. Persze mindenre van gyógyír, mi is dolgozunk ötleteken, amely **MINDEN** olvasónknak megelégedésére szolgál. Mi még mindig az egyedüli C64 (!) - Amiga (sajna mára már ide is kell tennem egy felkiáltójelet!) - PC - konzol újságnak valljuk magunkat, s ezt addig szeretnénk folytatni, amíg csak van rá kereslet. És van, mi az hogy! Ismerjük a hibáinkat is (ugye, sértődött amigások?), gőzerővel dolgozunk a problémák orvoslásán. A kézikönyv témára reflektálva annyi lenne a megjegyzésem, hogy tényleg lefűzésre szántuk, úgyhogy megosztom

Veled ennek a technikáját. Hozzávalók: 1 darab 576 KByte + melléklet, lyukasztó, kés, olló, A5-ös méretű lefűző mappa, segélyhívó telefon, kötszer. Úgyesen eszkábáld ki a mellékletet a tartó kapocs fogságából, amit utána gondosan hajts vissza, ha nem akarod, hogy az újság is fecnivé váljon. Ezután a jelzett helyen a lyukasztóval úgyesen üss rá lyukat (elsőre úgysem fog sikerülni, úgyhogy legalább 4-5 lyuk lesz a füzetben, mire eltalálsz a pontos helyet). Már nincs sok hátra, ki-tartás! Mivel a füzet arra való hogy lapozgassák, ezért hogy ezt gond nélkül el tudd végezni, a hajtásnál az ollóval vagy késsel úgyesen vágd szét a lapokat. Az eredmény: egy halom széttrancsírozott fecni, ami inkább hasonlít valami lucskos, vérfoltos, izzadság-cseppes itatóspapírra, mintsem egy színvonalas nyomdaipari termékre. Persze csak akkor ilyen jó a helyzet, ha nem rontottál el közben semmit. Lássuk a következő témát: barkácsolás. Látom nagy fanatikus vagy - aki egy 286-os gépből bármi mást ki tud hozni, mint amire készült (Tico modellvasút irányítása, de még így is késnek a vonatok), az csak a Sárga úti Őz lehet. Ne haragudj, chipem nincs, postáztam viszont 25 deka penészt (frissen kapart, nemes), a hozzávaló tornacsukával. A pénzdologra visszatérve: egyetértek Veled, én is minden számat megven-nék az új -

ságból, ahogy a konkurens lapokat is mindig megszerzem, mivel ez ugyanúgy a történelem része, mint bármi más, ami körülöttünk történik a nagyvilágban. Az információnak pedig ára van, méghozzá egyre borsosabb. Meg kell tanulni szelektálni a fontos és kevésbé fontos dolgok között, ki-ki döntse el saját maga, hogy mit engedhet meg magának. A lemondás képessége nemes emberi erény.

ÜZENŐFÜZET

Üzenem...

...Anonymusnak, Hatvanból: Küldj még rajzot! Cserébe küldöm a Double Chewy-t (értsd: dupla Csevegőt). Rágódj rajta!

...Pados Ferinek, Budapestről: Nem hiszem, hogy ésszerű lenne több PC-s leírást közölni. A helyzet így is pattanásig feszült (lásd Hónap Dumája). A piros Doom felirat nem azért van a térképek alatt, hogy kiguvadjon a szemed, hanem hogy ne lehessen fénymásolni. Szemét dolog, de célzatos nevelő hatását eléri.

...Ujfalussy Zsolnak, Budapestről: A verset továbbküldtem Geszti Péternek, hátha e dalszöveg kedvéért ismét összeáll a RAPülök. Még nem küldték a szerződést. Vári Zolinak is átadtam a kérésed, jelentkezni fog.

...Jaczkó Péternek és Papp Dánielnek, Vácról: Az "Olvass belém" hölgy a szerkesztőség tiszteletbeli tagja, s mint ilyen, maximális védeltséget élvez az élvezkedőkkel szemben. Telefonja nincs, '96-ra ígéri a MATÁV. A cikkben közölt számon a megjelenése óta "előfizető nem kapcsolható". A Szemüvegesek Pártja jó ötlet, szerintem esélyesek vagyunk a következő parlamenti választásokon. Főleg ha a mai kínálatot elnézem...

...Andrási Gábornak, Budapest-ről: Üdvözlöm a veseköved.

...Mátyus Gergelynek, Pásztóról, Kovács Andrásnak, Győrből, Mikita Istvánnak, Debrecenből és valamennyi elkeseredett Amiga tulajdonosnak: Természetesen továbbra is foglalkozunk Amiga játékok leírásával, ismertetésével, a júniusi Hónap Dumája csak egy "életérzés" volt, amolyan félrevert vészharang. Sajnos a tendenciákat nem mi irányítjuk, és csak azokról a játékokról tudunk leírást vagy beszámolót készíteni, amit a fejlesztő cégek részünkre elküldenek, egyáltalán kiadnak. Régebbi játékok leírását (rovat beindításával) tervezük, van néhány frankó térképünk is a legkeresettebb játékokról - egyszóval célon vagyunk, semmi pánik...

Zolee

**A SZÁMOS MENEDZSERPROGRAM KÖZÜL
KOMPLEXITÁSÁVAL EMELKEDIK KI A PM2.**

An aerial view of a soccer field. The field is green with white boundary lines. There are several players on the field, some wearing yellow jerseys and others in white. A white goal is visible on the left side. The field is surrounded by a red and white striped border.



■ Ez a telep abszolút támadásra van berendezkedve. Amikor megtudtam, hogy az egyik legkedvesebb SNES játékomnak, a METAL MARINES-nek elkészül a PC verziója, teljesen beindultam. Később jött a hír, hogy csak Windows alatt futó program készül belőle - mindegy, azért még bizakodtam. Végre megérkezett és elmondhatom, hogy a játék témája, stílusa és kivitelezése oly jól sikerült, hogy feledtetni tudja a Windows okozta kellemetlenségeket. Remélem, hogy ti is így lesztek vele.

AZ EMBERISÉG LEGNAGYOBB HÁBORÚJA

A játék sztorijáról nem érdemes túl sok szót ejteni, mert az intróból minden kiderül. A kontinenseket egy csodafegyver kisebb-nagyobb szigetekre szabdalta, melyeket megszállt egy diktátor és hadvezérei. A játékos vezeti a felszabadítók hadsere-

ban kiépített ellenállásba ütköznek - a végső cél a Föld lakosságának teljes felszabadítása.

STRATÉGIAI JÁTÉK MANGA STÍLUSBAN

Az MM egy olyan SVGA grafikájú stratégiai játék, amely külsőleg a Sim City-hez hasonlít, játékmenetében pedig a klasszikus torpedóhoz.



■ A 3 tagból álló Metal Marine csoport mindjárt lerombolja a bázist.

gét, akik lépésről-lépésre foglalják vissza a területeket. Ahogy egyre beljebb haladnak, egyre job-

Húsz küldetés áll előttünk, melyeket sorban kell teljesíteni, minden sikeresen megoldott feladat után a gép automatikusan elmenti az állást. Megkezdett küldetést elmenteni nem lehet. A feladat minden esetben azonos: felderíteni az ellenfél szigét és elpusztítani a bázisait, mielőtt ő ugyanazt tenné velünk.

A küldetések 3 féle éghajlati övben játszódnak. Sivatagos, sarkvidéki és mediterrán szigetekon kell harcolni, de a játékmenet ezek a tényezők nem befolyásolják.

METAL MARINES

VAJON MEDDIG KELL MÉG SZENVEDNÜNK A WINDOWS ALATT FUTÓ JÁTÉKOKKAL?

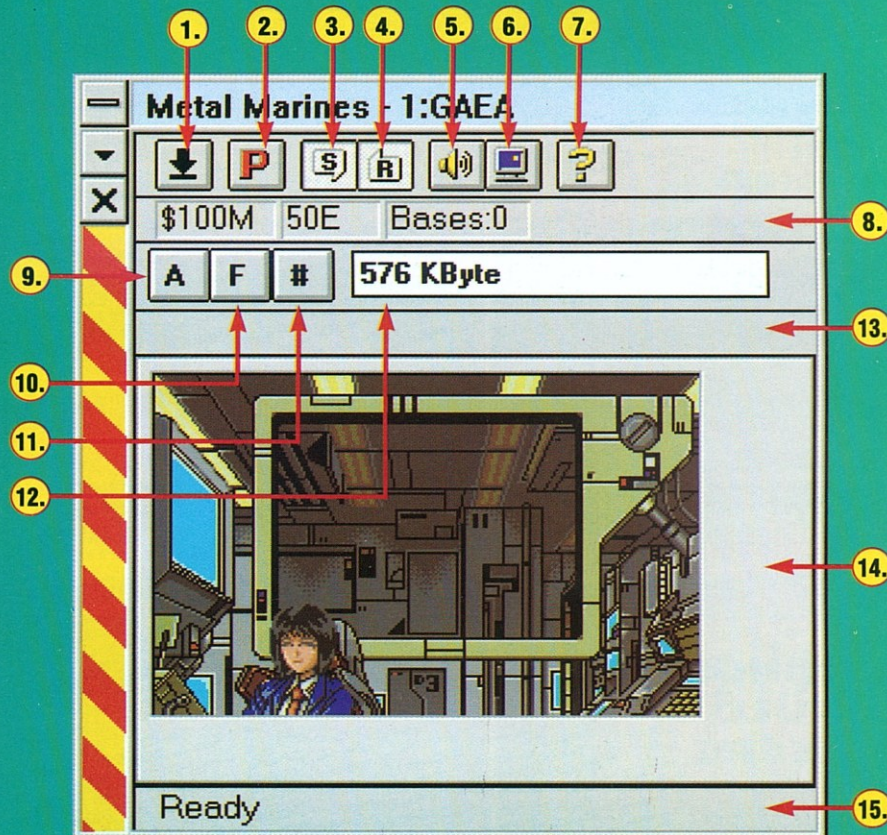
Taktikai ablak

A TA lényegében az irányítóközpont szerepét látja el. Mérete attól függően változtatható, hogy mely részre van szükségünk a játék során. Hat fő részből áll, alapállapotban minden része be van kapcsolva: felül vannak sorban a vezérlő ikonok, alatta az információs sáv, az alatt a küldött és vett üzenetek kiírására szolgáló rész, ezalatt egy hölgyike, háta mögött egy monitorral, végül a helyzetjelző sáv.

Vezérlő ikonok:

1: Taktikai menü.
START.... Új játék kezdése
Pause.... A játék felfüggesztése
Abort.... A játék befejezése
Sound.... Zene és hanghatások ki/be
Animation.... A játék közbeni animációk menynisége
Language.... A játék nyelvének újraállítás
Tactical Command Bar: Vezérlő ikonok ki/be
Tactical Information Bar: Információs sáv ki/be
Communications Send Bar: Küldött üzenetek sávja ki/be
Communications Receive Bar: Vett üzenetek sávja ki/be
Tactical Status Bar: Helyzetjelző sáv ki/be
2-7: A taktikai menü opcióinak ikonjai
8: A játékhoz szükséges információk olvashatóak le. Első a pénzünk mennyisége (M), második az energiánk (E), a harmadik szám a még ép bázisaink (BASES) mennyiségét mutatja.

A következő 4 ikon akkor használható, ha modemmel vagy két gépet összekötve játszunk:
9: Elküldi a begépelt üzenetet a mi oldalunkon harcoló játékosnak
10: Elküldi az üzenetet ellenfelünknek
11: Mindkét fél megkapja az üzenetet
12: Ide kell begépelni az üzenetet
13: Ide írónak ki az azok az üzenetek, melyeket mi kapunk a játék során
14: A monitoron láthatjuk, hogy kitől származnak a kapott üzenetek
15: Itt kapjuk meg a játék menetével kapcsolatos információkat



BASE

A bázisok a játék legfontosabb elemei. Minden küldetés előtt (adott idő alatt) el kell helyezni a szigetünkön bázisainkat. Csak addig van lehetőségünk a harcra, amíg van ép bázisunk.

- Bázist újraépíteni nem lehet.
- SOHA ne tegyünk bázisokat egymás mellé vagy feltűnő helyekre.
- Lehetőleg álcázzuk a bázisokat.

METAL MARINE

A MM-ok toronymagas, jól felfegyverzett robotok, védekezésre és támadásra egyaránt alkalmasak. Miután megépítettük őket, automatikusan őrzik a körülöttük levő területet az ellenséges MM-okkal szemben. Ha legyőzték a támadót, maguktól visszatérnek a helyükre. A robotokat támadásra is lehet használni, ehhez el kell őket küldeni az ellenfél szigetére: a bal egérgombbal klikkeljünk a MM-ra, tartsuk benyomva a gombot. Vigyük át a kurzort az ellenfél szigetének azon pontjára, ahová a robotot tenni akarjuk, majd engedjük el a gombot (ha adottak a feltételek a szállításra, a kurzor nyíl mellett egy kör is megjelenik). Ekkor egy szírnét hallunk (a sárga/piros keret mozog),

kb. 5 másodpercünk van, hogy igény esetén további 2 robotot is elküldjünk (egy transzport maximum 3 robotot vihet el, ha van rá elég energiánk). Ezeket ugyan úgy kell elhelyezni, mint az elsőt, tetszés szerinti helyre. A robotok építése 20M-ba kerül, szállításukhoz egyenként 20E üzemanyag kell. Ha a JOBB gombbal klikkelünk egy már meglévő MM-ra, 60M-ért felerősíthetjük (BUILD UP...), ekkor arany színű lesz. A felerősített robot fegyverze és páncélzata jóval komolyabb. Az elküldött MM addig harcol, amíg el nem pusztítják, vagy amíg talál célpontokat a hatósugarában (ha már nem, visszatér a bázisra). Az elpusztult MM üres indítóállványára újabb robotot építhetünk, nem kell letisztítani.

ARMORED GUN POD

A géppágyűfészek 10M-ba kerülő védekezésre használható építmény. A tüzeik automatikusan lőnek a körzetükben megjelenő MM-okra. Az egymás mellé okosan telepített fészek keresztűbe veszik a támadó robotokat. Egy felerősített MM akár 3-4 fészeket is képes elpusztítani.

ACTIVE MINE FIELD

A taposóaknák (10M) a támadó MM-ok ellen hatásosak, mivel számukra láthatatlannak. Ha rájuk gyalogol a robot, a páncélzata folyamatosan romlik. A géppágyűfészekkel kombinálva tökéletes védelmi rendszer építhető belőlük.

MISSILE

A rakéta az egyik leghatásosabb támadófegyverünk. Minden rakéta 9 önálló robbanófejet tartalmaz, melyek a becsapódási helyet és környékét (egy 3x3-as területet) pusztítják el. A rakétákat a MM-ok elküldésével meg egyező "átrakásos" módszerrel lehetjük ki a célra: az egér BAL gombjával klikkeljünk rá a rakétára, tartsuk benyomva a gombot, majd vigyük a kurzort a célterületre.

- A szimpla rakétákat az elhárítófegyverek könnyűszerrel leszedik. Soha ne lőjünk szimpla rakétával PONTOSAN olyan célra, melynek közelében elhárítórakéta van - inkább a 3x3-as területet figyelembe véve melé vagy elé célozzunk!

- A rakéta a pusztításon kívül felderítő feladatot is ellát. Amely terület felett elhalad, azt már "feltérképezve" láthatjuk a rajta levő ellenséges építményekkel együtt.

- A már meglévő rakétasilóinkat 40M-ért továbbfejleszthetjük (dupla rakéta, biztonságosabb találati arány, nagyobb pusztító erő), ha a JOBB gombbal (BUILD UP...) rájuk klikkelünk. A szimpla rakéta üzemanyaga 4E, a dupláé 8E.

ANTIMATTER MISSILE (ICBM)

Az antianyag rakéta borzalmas pusztításra képes, de iszonyú drága és körülményes fegyver. Építése 255M-ba kerül és egy 3x3-as terület szükséges hozzá. A rakéta kilövéséhez 950E energia kell. Csak akkor érdemes megépíteni, ha biztosan meg tudjuk védeni a silót és plusz gyáraink is vannak, melyek meggyorsítják a termelést. Az ICBM rakétát fellövés után elhárító rakétákkal nem lehet kivédeni, csak a silóját érdemes támadni.

INTERCEPTOR MISSILE

Védekező rakéta. A támadó rakéták és MM transzportok ellen alkalmazzuk. Az interceptor automatikusan lövi az érkező rakétákat, bár a találati arány a szimpla interceptor esetén elég gyér. Ha a JOBB gombbal klikkelünk egy interceptor állványra, megduplázhatjuk a kilövőcsöveket. Minél közelebb repül a támadó rakéta az interceptorhoz, annál biztonságosabb a találat. A védekező rakéta 15M-ba kerül, felduplázása 40M-ba.

INTERCEPTOR RADAR

Ezzel az 50M-ba kerülő radarral fokozhatjuk

az interceptor rakétáink találati pontosságát. Borsos ára miatt nem mindegy, hogy hová telepítjük.

CAMOUFLAGE STRUCTURE

A már elhelyezett bázisaink tetejére 15M-ért építhető álcázó épület. Az így eltakart bázist csak akkor lehet felderíteni, ha egy véletlen rakétatalálatnál vagy egy MM támadásnál elpusztul az álcázó házik. Nagyon hasznos védelmi eszköz.

DECOY BASE

Ál-bázis (15M). Külsőleg teljesen azonos a valóddal, így az ellenfél ugyanolyan intenzitással támadja, mint azokat. Ha az álcázó épülettel kombináljuk, igen sok időt nyerhetünk addig, amíg az ellenfél igyekszik elpusztítani. Tegyük a sziget elejére, feltűnő helyre!

FACTORY

A gyár 75M-ba kerül és felépülése után meggyorsítja a további termelést és az építkezéseket. Ha több dupla támadórakétát üzemeltetünk, érdemes egy ilyen építeni, így gyorsabban töltődnek újra az állványaink.

WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS

A játék során körülbelül 2 másodpercenként gyarapszik 1M-val a pénzkészletünk. Ez a 75M-ba kerülő iroda plusz 1M-val növeli a vagyónkat ugyanezen idő alatt.

ENERGY PRODUCTION PLANT

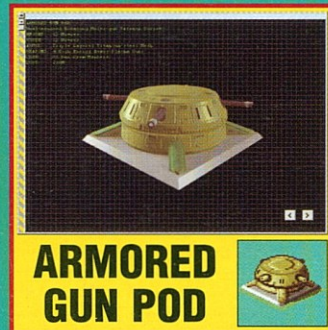
A MM-ok indításához és a rakéták kilövéséhez szükséges energia nagy kincs, kb. 2 másodpercenként termelődik 1E. Ez az energiapont plusz 1E-vel növeli készleteinket. Akkor nagyon fontos, ha egyszerre 3 MM-t akarunk többször egymás után támadásba lendíteni.



BASE



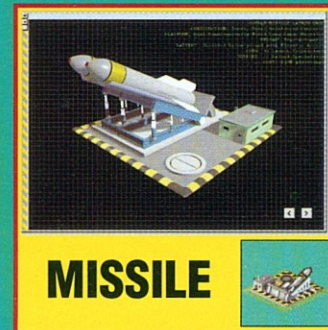
METAL MARINE



ARMORED GUN POD



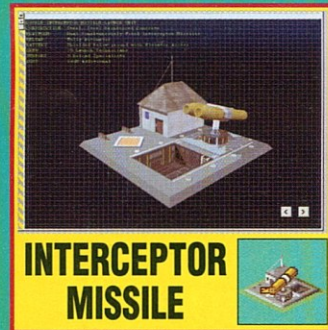
ACTIVE MINE FIELD



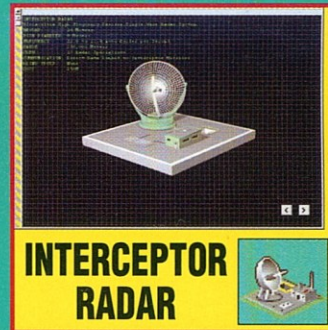
MISSILE



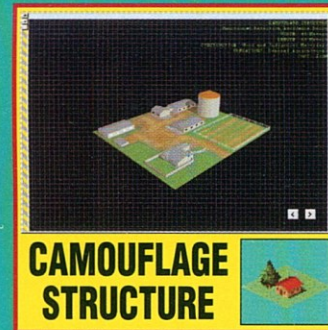
ANTIMATTER MISSILE (ICBM)



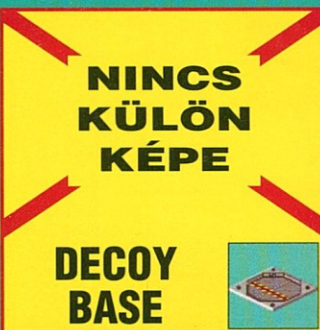
INTERCEPTOR MISSILE



INTERCEPTOR RADAR

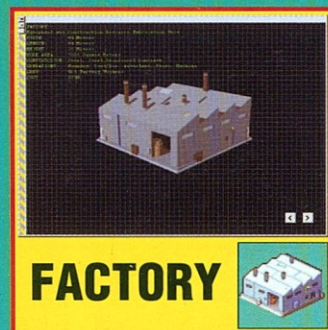


CAMOUFLAGE STRUCTURE

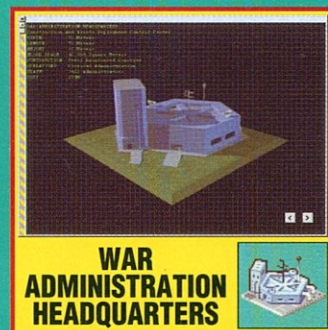


NINCS KÜLÖN KÉPE

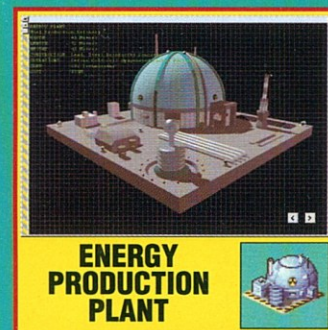
DECOY BASE



FACTORY



WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS



ENERGY PRODUCTION PLANT

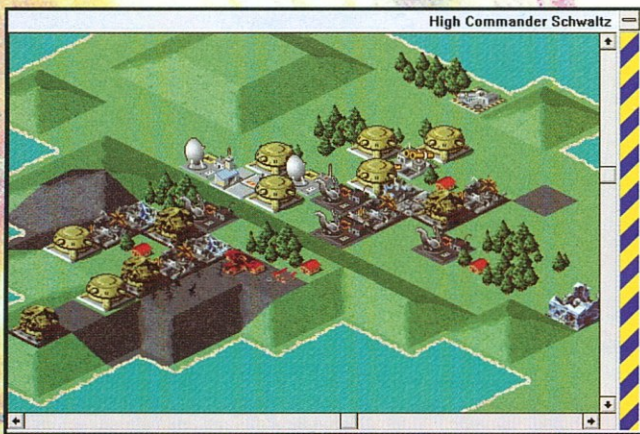
Minden pálya más-más helyzet elé állít: van, amikor a szigetekeken előre kiépített állások vannak, van, amikor teljesen tiszta lappal indulunk. Egy dolog állandó: az ellenfél szigetei mindig jól be vannak telepítve, sőt, a későbbi missziókban már oly mértékű a kezdeti túlerő, hogy csak tucatnyi újakezdés után lehet megtalálni a győzelemhez vezető taktikát. Többek között ezért csodás program az MM - minden küldetést eltérő módon lehet megnyerni. A játék kezelése egérrel történik (mindkét gombot használni kell) és először nagyon bonyolult, ezért a játék kezdése előtt érdemes a leírást végigolvasni.

KEZDJÜK A LEGELEJÉN...

A Windows indítása és a program installálása után a METAL MARINES ikonnal kezdetjük az akciót. A gép bekéri, hogy milyen néven akarunk szerepelni (ez egyben a mentett állás neve is lesz, a jövőben a név beírásával tudjuk az állásokat azonosítani és bekérni) és a CONTINUE opcióval továbblép. Ekkor a képernyő bal felső sarkában megjelenik a TAKTIKAI ABLAK (továbbiakban TA). Az ablakban egy űrhajót látunk száguldani az óceán felett, aki nem akarja megnézni az intrót, az nyomjon F4-et (a küldetéseket mindig az F4-gyel lehet elkezdni). A program szépen betölt még három ablakot (eléggy egymásra gáncolja őket) és már kezdetnénk is - de előbb nyomjunk F2-t, ezzel pauszáljuk az akciót. Amíg mindenki meg nem találta a neki tetsző megoldást, ajánlom, rendezzék úgy el az ablakokat, mint itt az egyik képen látható - így elég jól nyomon lehet követni a csata menetét. Háromféle ablak szerepel a játékban: a TA, az ÉPÍTKEZŐ ABLAK (ÉA) és a SZIGET ABLAK (SZA). Mielőtt továbblépnénk (F2) lássuk a három ablaktípus jellemzőit (a taktikai ablakot külön táblázatban láthatjátok):

ÉPÍTKEZŐ ABLAK

A jobb sarokba tettük az ÉA-t, de most itt egy bázis ikonja látható: ez minden küldetésnél így indul, ekkor kell tetszés szerinti helyre elhelyezni a bázist (a későbbiekben mindig 3 bázis-



■ Ellenfelem állásai már meg vannak gyengítve, de még mindig van egy bázis valahol.



■ Ha végre felépül az ICBM siló, jelentősen megnőnek esélyeink.

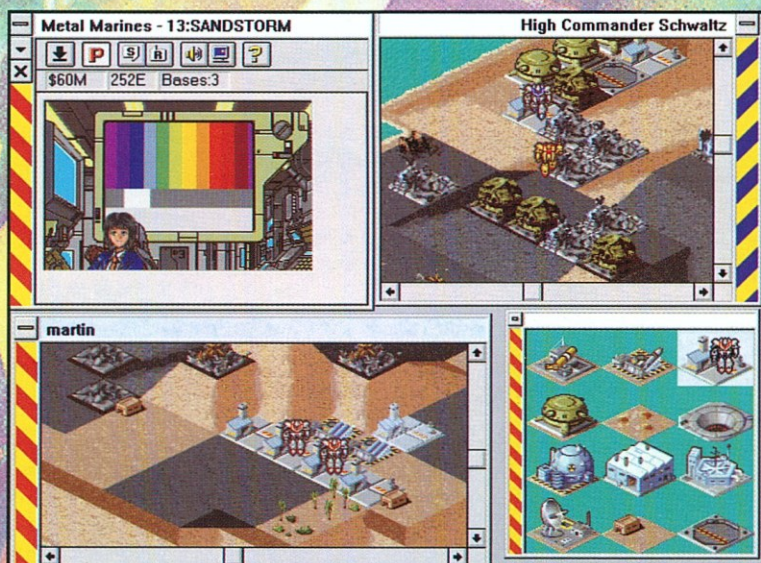
tok lesz). Építkezni csak vízszintes, "tisztá" területre lehet (hegyoldalba, vízbe nem) - keresetek egy ilyen és dupla klikkel (bal gomb) helyezték el a bázist (eltűnik a föld alatt). Ezután jelenik meg a 12 ikont tartalmazó ÉA.

- Ahhoz, hogy az ÉA-ból egy objektumot felépíthessünk, elég pénzünknek kell lenni. A telepítés úgy történik, hogy egyszer ráklikkelünk a kívánt objektumra (alatta kék szín jelenik meg), majd duplán klikkelünk arra a helyre, ahova tenni akarjuk. Ekkor megkezdődik az építkezés. - Ha olyan helyre akarunk építeni, ahol már van valami (fa, ház, romok) el kell takarítani az akadályt. Először duplán kell klikkelni a letisztítandó területre (ez 5M-ba kerül), majd ezután tudunk építkezni.

SZIGET ABLAK

A játék során két sziget ablakot használunk. Amelyik felett az általunk megadott név olvasható, az a mi szigetünk (a keret sárga/piros színű) értelemszerűen a másik ablak az ellenfél szigetét mutatja (sárga/kék színű keret). A szigetek mozogni az ablakmozgató nyilakkal lehet. Egy másik mód, ha vízre vagy hegyoldalra klikkelünk a bal gombbal és nyomvatartás közben a megfelelő irányba húzzuk az egeret.

A játék további kezelését úgy mutatom be, hogy elmagyarázom az ÉA 12 objektumának rendeltetését. Egy fontos dolog van csupán: ÉPÍTKEZNI és TÁMADNI csak úgy tudunk, ha az ellenfelünk éppen nincs ellenünk akcióban. Ellenkező esetben a gép nem hajtja végre azonnal az utasításunkat, csak miután véget ért a támadás (becsapódtak a rakéták, elmentek a MM-ok).



■ Az ablakokat ilyen módon ajánlatos elrendezni.

576 KByte
METAL MARINES
KIADJA: MINDSCAPE

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS
80%
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PRISONER

EGY JÖVŐBŐL JÖTT HARCOS AZ



1937 januárjában a Déli-sark partjainál Björn Hamsun, egy híres felfedező fia, a Royal Navy egy O'Leary nevű tisztjének a segítségével megszökik egy titkos náci katonai bázisról. A két ember egy tankkal menekül, s három "Streng Geheim" (Szigorúan Titkos) feliratú ládát visznek magukkal. Egy német vadászgép támad rájuk, miközben éppen átrámolnak a ládákat az HMS Victoria nevű angol tengeralattjáróra. Szerencsére a tengeralattjáró légvédelmi ágyújával sikerül a gépet lelőni, ám a csata közben az egyik láda leesik a jégre. Amikor O'Leary éppen fel akarná venni, a ládából furcsa csápok törnek elő, magukkal ragadják áldozatukat, s a többiek már csak egy csillag alakú lyukat találnak a jégen. Björn Hamsun sokkot kap, de megmenekül, s a maradék két ládával együtt felviszik a hajóra. Az óceán alatt az HMS Victoria megpróbál eljutni a Falkland-szigetekre, fedélzetén többek közt a hajó kapitányával, Lloyd századossal és Ryan főhadnaggal, egy amerikai O.N.I. ügynökkel, aki ugyan csak megfigyelőként volt jelen, de úgy tűnik volt rá oka.

H.P. Lovecraft rajongói ismét egy újabb remek kaland elébe néznek, természetesen ismét az Infogrames jóvoltából. A Prisoner of Ice ugyanis az író "At the Mountains of Madness" című novellája alapján készült, s mindemellett a cég előző játékának, a Shadow of the Comet folytatásának is tekinthető. Az alaptörténetnek egyébként van egy kis valóságalapja is, a náciok ugyanis 1935-ben valóban létrehoztak egy titkos kutatócsoport

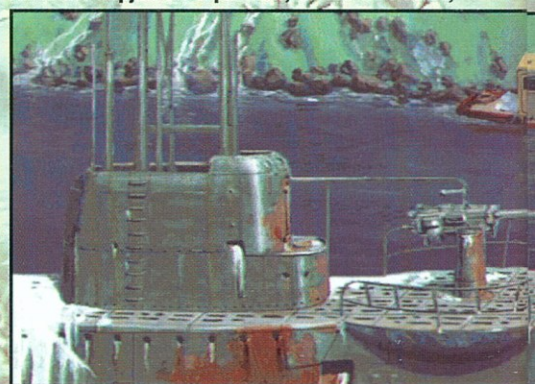
tot Ahnenerbe néven, amely okkult tudományokat tanulmányozott.

A játék minőségéről már a képeink is tanúskodnak: a hátterek egytől egyig szkenelt, retusált festmények, a szereplők mindegyike pedig Motion Capture technikával készült, magyarul igazi színészek mozgásait vették fel. Mindebben, ha 8MB RAM-mal rendelkezünk, SVGA felbontásban gyönyörködhetünk, s ezalatt digitalizált zenéket hallhatunk (összesen 40 percet tesznek ki), melyek közül nem egy olyan valódi hírességektől származik, mint például Wagner. A játék irányítása is minden igényt kielégít, roppant egyszerű: bal egérgombbal tudjuk a tárgyakat használni illetve felvenni, jobb egérgombbal tudunk vizsgálni, közelíteni, a képernyő tetejére irányítva a pointert az inventorynkát hívhatjuk elő, Esc-pel pedig az options menübe jutunk. A program igen hasznos újtással is szolgál: azon kívül, hogy bármennyi állást menthetünk, a játék a veszélyes helyzetek előtt automatikusan ment egy JOKER állást, tehát elhalálozás esetén sem ér bosszúság minket.

A HMS VICTORIA FEDÉLZETÉN

Lloyd kapitány, miután leadta rádióján a "POLARIS" hadművelet felsíkerét, közli velünk, hogy

O'Leary halála miatt mi lettünk a rangidős tiszt a kapitány után. Beszéljünk vele. Miután kikérdeztük őt, egy ellenséges hajó jelenik meg a radaron, s pillanatokon belül mélységi bombák záporába kerülünk. A raktárhelység sérül meg, ahol tűz üt ki, s a berámolt két ládán olvadni kezd a jég. Mikor a raktárba érünk, az oda beosztott fickót ramaty állapotban találjuk, valamit a ládákról akar mondani, azonban meghal. Lloyd kapitány nem lát semmi különösöt, ám a következő pillanatban őt is elragadják a csápok. Hősünk gyorsan zárja a raktárat. Kapjuk fel a poroltót, oltjuk el a tüzet,



és távozzunk. Szólunk a kormányosnak Lloyd kapitány haláláról, azaz vegyük át a parancsnokságot. Nyissuk ki a kapitány asztalán a fiókot, s vegyük ki belőle a kódkönyvet, a szalagos magnót és a kulcsot. Menjünk a hálólhelyiségbe, s vegyük fel a medált a jobb alsó sarokból, valamint az ágyak alól a jégszegeket és a mentőmellényt. Ezután küldjük a Hamsun mellett őrködő Wayne-t vissza a hidra segíteni Driscollnak, majd a deliriumos Hamsunt hipnotizáljuk a medállal. Ekkor Hamsun különös varázsigét kezd el ismételgetni, ezt vegyük fel a magnóra. Amikor visszatérünk a hidra egyszer csak a szörny kitöri a raktár ajtaját, ami halálra zúzza szegény Wayne-t. Játsszuk le a varázsigét, mire a szörny megsemmisül. Wayne nem éli túl a balesetet, ám hamarosan újabb csapás éri hőseinket: noha a radaron semmi sincs, valami megrázza

A kirobbanó páncéltájtó halálra zúzza szerencsétlen Wayne-t.



OFFICE

ŐSI CTHULHU DÉMONAI ELLEN

a hajót, és lyuk keletkezik a torpedó teremben, Hamsun pedig eltűnik. S.O.S jelzést kell küldnünk, s helyre kell hoznunk a károkát. Menjünk le a motorházba, ahol a rázkódástól egy gerenda alá szorult a gépészünk, Stanley. Szóljunk Driscollnak, hogy valamin kontaktusban kéne maradnunk egymással (Contact), aki erre egy walkie-talkiet nyom a kezünkbe. Menjünk vissza le, kapcsoljuk be a csörlőt jobbra (Switch), és a walki-talkie-n szólunk fel Driscollnak, hogy indíthatja. Miután kiszabadítottuk Stanleyt, kérdezzük tőle a rádió frekvenciát, amivel Lloyd a bázissal tartotta a kap-

kulccsal szereljük le a kitért ajtóról a nyitó-kereket, s menjünk a raktárrészbe. Húzzuk a lá-bunkra a jégsegeket, amivel eljuthatunk a rak-tárajtók mellé, ahol nyissuk ki a kis szekrényt a kulccsal, s vegyük ki a jelzőpisztolyt. Men-jünk le a torpedó terembe, vegyük fel a pisztoly-ba a muniót, majd helyezzük a kerekünket jobbra a falon a lyukba, s a segítségével szí-vattyúzzuk ki a vizet. Nyissuk ki a torpedó silót, és nyissuk fel a 26-os torpedót, ami szeren-csére üres, tehát belebújhatunk. Szólunk fel a rádión Driscollnak, hogy indíthatja.

és a doboz cigit. Ekkor Quincy lép be, s átadja a beosztásunkat.

Ezalatt az alagsorban láthatjuk, amint a rejtélye-sen előkerült, gyengélkedőn lévő Hamsun különös átalakuláson megy keresztül. Mialatt riadóztatják az öröket, csörjük el az asztalról a filmet, s vigyük el a vetítőterembe. Beszéljünk a gépkezelővel, akit Quincy laktanyafogságra ítélt, ezért mondjuk, hogy mi sem kedveljük Quintyct. Adjuk neki a cigit, majd kérjük a film lejátszására, s adjuk neki oda a teker-cset. A filmen azt láthatjuk, amint a jégbefagyotta-kat kiemelték a lelőhelyükről. Hátral a polcon talál-hatunk külön egy könyvet, aminek a félbetépett lapja illik a mi lapunkhoz, így egy teljes számot ka-punk. Jegyezzük meg, majd irány ismét az iroda. Ütközben a doktorral találkozunk, aki közli Hamsun eltűnését, valamint, hogy valami zöld nyálkát talált az ágyánál. Mielőtt visszamennénk az irodába, tér-jünk be a rádiós szobába. Gőzöljük le a teáskanná-val az aktánkról a fényképünket, majd kérdezzük a rádióst az üzeneteinkről (Radio Message). Akad is egy üzenet Washingtonból: kiderül, hogy áruló van a bázison, s utasítanak, hogy nézzünk szét a sze-mélyi akták között. Kérdezzük a rádióst az akták-ról, aki viszont McLaglenhez irányít minket, mi vi-szont monjuk, hogy ő mondta (McLaglen), hogy hozzá forduljunk. Erre elmondja, hogy az aktákat a fegyverszoba mellett raktározzák. Menjünk Sears irodájába, s a kép mögötti széfet nyissuk ki a könyvben olvasott számmal. Vegyük ki a kulcsot és a pecsétnyomót, s ez utóbbival pecsételjük le a Sears asztalán lévő belépési engedélyt, s ra-gasszuk rá a fotónkat. Csukjuk vissza a széfet, menjünk ki, hívjunk liftet, majd lent adjuk oda az engedélyt az öröknek. Először menjünk a raktárba, ott vegyük le a polcra a régi üres konzervdobozt. Irány a gyengélkedő, az asszisztensnél kérjünk ki-vizsgálást (Appointment), majd a dokinál panasz-kodjunk a gyomrunkra (Stomach). Amikor kérdi, mit ettünk, adjuk oda a konzervet, mire megdöbbenve elsiet gyógyszerért. Ezalatt csörjük el a könyvét az asztalról, amit adjunk oda a fegyverszoba őrének. Így benyithatunk a fegyverszobába, ahol a Bureau 13-ból már ismerős trükköt alkalmazunk: tegyük el a poroltót, vegyük fel a pasas cigijét, amit dobjunk a papírkosárba, majd bújunk el jobbra, a polc mö-gé. A fegyverraktárban persze kényelmetlen a tűz, tehát nyomban elmenekülünk. Oltuk el a tüzet, s menjünk balra az iratraktárba. Nyissuk ki a fiókot, ahonnan azonban az összes aktát elvitték, kivéve egy bizonyos Parkerét. Amikor távoznánk, Searsbe botlunk, aki gratulál tűzoltó munkánkhoz, majd az irodájában közli, hogy az utolsó láda is üres immár, s hogy egy embere is eltűnt, tehát érdeklődik, hogy valójában mi is történt a tengerallattjárón. Számo-ljunk be a szörnyről, és a varázsigéről, mire Sears visszaküld minket a hajóra némi bizonyítékért.

Hogy el ne csússzak, a szétroncsolódott korlátot egy kábellel pótoltam.



csolatot. Először csak siránkozik, de amikor közöl-jük vele a kapitány halálát, elmondja amit akar-tunk. Vegyük fel a földről a csavarkulcsot, men-jünk fel, s használjuk a kódkönyvet a rádión, azaz küldjünk S.O.S.-t. Veszik is az adásunkat, de újabb probléma merül fel: nevezetesen hogy mi viszont nem tudunk felmerülni, azaz nem fognak minket észrevenni. Akasszuk le a hálóterem faláról a fejszét, s verjük szét vele a hídnál az elektro-mos szekrényt. Kapcsoljuk át úgy az áramkö-röket, hogy értelemszerűen mindegyik vezeté-k áramot kapjon. Ezzel újra kinyitható a torpedó-terem zsilipajtaja (a hálóteremben). A villás-

EDWARDS BASE 1937. JANUÁR 13.

Szerencsésen elvontattak minket a Falkland-szi-getekre, ahol Sears százados közli velünk, hogy a küldetésünk véget ért. A beszélgetés után egy ka-tona érkezik, aki jelenti, hogy egy film érkezett egy bizonyos Miss Molly-től, akiről Seartst kérdez-ve kiderül, hogy egy kémünkről van szó. Az irodá-ban meg kell várnunk Quincy hadbiztost a szolgál-tati beosztásunk miatt. Várakozás közben nyissuk ki a jobboldali asztal fiókját, s vegyük ki belőle a papírt, majd csenjünk el az asztalról az aktánkat



A portás megzavarta Harlandot, a náci kémek munka közben: ezzel a halálos ítéletét írta alá.

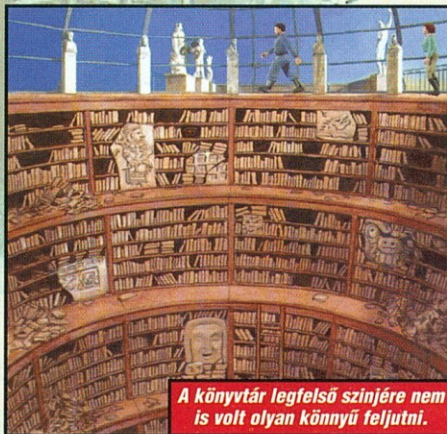
A hajón vegyük fel a kábelt, s hurkoljuk a hiányzó korlátrészre. A hajó végénél a földön egy kis szekrényt találunk, benne egy tengerészkulcsot, amit rakjunk össze, s nyissuk ki vele a hajó bejáratát. Bent menjünk a hálófűlkébe, s vizsgáljuk át a szekrényt, melyben egy papíron újabb varázsigét találunk. Mikor távoznánk, egy újabb szörny jelenik meg, lépünk tehát a hajó önmegsemmisítő berendezéséhez, s indítsuk el a kulccsal. Menükülünk el gyorsan.

A hajó felrobban, közben Sears eltűnik, a rádiós halott, a bázison teljes a káosz. Dr. Trevor is izgattottan jelenik meg, s megmutatja miket fedezett fel Hamsun véérének vizsgálatakor, valamint mutat egy kis könyvet, ami Hamsunnál volt. Ebben egy trükk van leírva, mellyel a szörnyeket vissza lehet küldeni az űrbe. A trükk első felét rögtön alkalmazza is hősünk, ugyanis a körteremben egy szörny éppen Quincy-vel végez, tehát Ryan a lény saját véérével rajzolt pentagrammában foglyul ejti a szörnyet. Quincy utolsó szavaival a trükkhöz szükséges Mnar követ említette, amit az iroda térképe mögött találhatunk. Vegyük fel a doki asztaláról a tűt, s Sears irodájában szűrjük a térképbe, mire egy titkos rekeszből a Mnar kő és német dokumentumok kerülnek elő. Üzzük el a szörnyet a követ.

Ezután mint az a dokumentumokból kiderül, Sears volt az áruló, s mindemellett egy John Parker nevű tudós, Hamsun barátjának a nyomára bukkantunk, aki egy Hamsunnak írt levelében egy könyvről tesz említést Buenos Airesben.

BUENOS AIRES 1937. JANUÁR 16.

A múzeumban a portásnál rögtön érdeklődünk a könyv iránt. Mint kiderül épp most olvassa az igazgató, tehát vár minket Parker professzor lányával,



A könyvtár legfelső színjére nem is volt olyan könnyű feljutni.

A történet az Aymara indiánokról szól: Tihuanacoba egy nap egy szőke hajú, álarcos ember érkezett, legyőzte az uralkodót, ő maga volt Nyarlathotep. Nyarlathotep megtanította az indiánokat az időben utazni, vissza a Nagy Öregekhez, jóval az

Új fegyveremmel könnyedén porrá zúzhattam akár egy több mászs sziklát is.



emberiség születése előtti időkbe. A Nagy Öregek hatalma a kegyetlenségükben rejtett, az ellenük lázadókat jégbe börtönözték. Nyarlathotep azt mondta az Aymara indiánoknak, aki kiszabadítja a jég rabjait, az válik az uralkodójukká és az lesz képes a Nagy Öregeket és a Nagy Cthulhut visszahívni a Földre a csillagok bizonyos állásakor.

Az előadás után egy náci kém jelenik meg, aki azonnal lelövi a méltatlankodó portást. Ám egyszer csak hirtelen valahonnan előbukkan egy hasonmásunk, lelövi a gazfickót, s újra eltűnik. Mie-

lyeket találhatunk a polcon. Rakjuk oda a könyveinket a következő sorrendben: Sophocles, Shakespeare, Goethe. Menjünk fel az így kibújt rejtett lépcsőn, majd ott jobbra nézzünk el, Diane mögé, mivel arra egy feljárót találunk. Legfelül mozdítsuk el Homer szobrának a fejét, s vegyük ki a Poe alatti rejtkehelyről a kulcsot, amivel menjünk ki a teraszra. Ott masszunk fel Vénusz szobrára, majd onnan ugorjunk át Jupiterre. Innen már el tudjuk érni a Diszkoszvető korongját, ami úgy tűnik, hogy a keresett Solar Disc-kel azonos. Nem sokáig birtokolhatjuk azonban, mivel megjelennek a náci.

SCHLOSSADLER BASE 1937. JANUÁR 17.

A börtönben találkozunk végre Parkerral, de ugyanítt sínylődik Björn apja, Peter Hamsun is. Vegyük fel az asztalról a kanalat, s a vékony falon kaparjunk lyukat Parker felé. Ekkor elmondja, hogy mi is történt vele egykor Illsmouth-ban. (Vagyis hogy mi történt a Shadow of the Comet-ben.) Vigyázzunk, nehogy észrevegyenek minket

guggolva. Hamarosan az összes társunkat elviszik valahová, hozzánk pedig bejön Dietrich, a bázis parancsnoka, s egy levelet akar velünk aláírtni, amivel Washingtont akarja félrevezetni. Miután távozik, a levéllel tömjük el a mosdót, majd vegyük fel a székét. A kiszivárgó vizet látva hamarosan benyit az űr, akinek vágjuk a fejéhez a székét. Vonszoljuk a cellába az űrt, vegyük el a kulcsait, s zárjuk magunkra az ajtót. Húzzuk az asztalt a szellőző alá, tegyük rá a székét, s felmászva lazítsuk ki a kanállal a szellőzőrács csavarjait.



Diane-nel együtt. Közben kiderül az is, hogy a prof eltűnt, s a múzeumból épp most loptak el egy ritka értékes ősrégi kőkorongot, a solar disc-et. Miután megismerkedtünk Parker lányával, közöljük a kódszót az igazgatóval, ezután ugyanis hajlandó beszélni. Elmondja, hogy szerinte a solar disc-et Parker rejthette el valamilyen okból. Ezután egy kis felolvasást hallhatunk a keresett könyvből, melynek csak ez az egy példánya létezik a világon.

lőtt átgondolhatnánk mi is történt, az igazgató ad egy lapot a könyvből, majd el kell bújnunk, ugyanis hamarosan a rendőrség is megérkezik. Miután elvitték az igazgatót, menjünk a könyvtárba Diane-nel. Vegyük fel a sarokból a könyveket és a pálcát. Jobbra a polcon találhatunk egy különálló könyvet, ezt mozdítsuk el, s menjünk be a kinyílt rejtékajtón. A túloldalon javítsuk meg a létrát a pálcával, s masszunk fel. Ezen a szinten egy helyen üres he-

A csőrendszeren keresztül egy barlangba jutunk, benne egy jégbefagyott rabbal. Mozdítsuk el a cseppkövet, mire egy kőlap mögött egy rubin és egy ametiszt válik láthatóvá. A két drágakövet helyezzük a nagy koponya szömgödreibe, ekkor kinyílik a koponya szája. Egy újabb barlangba érkezünk, itt már még több rab olvadozik. Itt gyorsan kell cselekednünk! Vegyük ki a csilléből a pajszert, s pattintsuk le a szikla szélét a lánvánál. Iz-



Behelyeztem a két drágakövet a koponyába, s szeszám tártult.

Végre egy játék, amely nem öncélú, hanem hatalmas mennyiségű ismeretanyagot is átad a játékosnak úgy, hogy az azt észre sem veszi. A Marco Polo című játékból ugyanis süt a középkori Ázsia hangulata, zenéjével, tájaival, szokásaival, embereivel együtt.

"A CÉL AZ ÚT"

A játékban célunk nem más, mint a lassú és eleinte elég veszélyes meggazdagodás. Ez alatt természetesen nem csak az árucikkek városból városba



■ A táborban karavánunkat "tankolhatjuk fel".

Tehát ott tartottunk, hogy megtörténtek az alapbeállítások. Ezután már csak az induló helyszínt kell kiválasztanunk, és indulhatnak a kalandok. A városokhoz érve eldönthetjük, hogy bemegyünk a főterre, vagy a falakon kívül maradva karavánunkat rendezgetjük. Ha az utóbbinál maradunk, a táborunkba jutunk. Itt tölthetjük fel ételtartalékainkat (azt is láthatjuk, hogy a megvásárolt mennyiség hány fejadagot tesz ki és hogy hány napra elég), vehetünk fel kí-

olyan nagyvárosokban adhatjuk el legjobban, ahol azt nem ismerik. Nagyon fontos, hogy mindig alkudjunk (háromszor lehet), mert így több száz aranyat is kereshetünk vagy megtakaríthatunk, miközben az árus égre-földre esküszik, hogy egyszer még a sírba visszük, gyerekei éhenhalnak, feleségét el kell adnia, ha lejjebb viszi az árait. Természetesen információt is gyűjthetünk ingyen vagy pénzért, valamint egyes helyeken küldetéseket is vállalhatunk. Ha végeztünk a városi tenivalóinkkal, azt elhagyva utazhatunk a környező településekre, ha van elegendő ételtartalékunk. Útközben mindig történik valami, akár ha annyi is csak, hogy feljegyzéseket készíthunk valamilyen érdekes szokról

Az összhatás tökéletes, már csak a vizipipa hiányzik

MARCO POLO



való hurcolását kell érteni, hanem a keresztény hódítás vagy éppen a helyi hatalmasságok nevében véghezvitt küldetéseket is, melyek nem is annyira vagyonunkat, mint megbecsülésünket és hírnevünket növelik. Ha már a hírnévénél és a vagyonnál tartunk, legvégső célunk mindkettő növelése, de ha csak egyik tulajdonságunkra koncentrálnunk, akkor is megnyerhetjük a játékot.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Induláskor a szokásos beállítások mellett (játékosok száma, a játék időtartama hetekben, betöltés/mentés, stb) egy tisztán ismeretterjesztő enciklopédiát is találhatunk, mely Marco Polo feljegyzéseire támaszkodva

sérőket (gyalogostól egészen a lovagokig), bővíthetjük kapacitásunkat (gyalogos teherhordóktól a szekerekig illetve tevékig), melyek természetesen igen csak megnövelik "fogyasztásunkat", tehát a máskor hónapokig elegendő kaja ilyenkor egy hét alatt elfogy. Cserébe viszont természetesen védettségünk, illetve a nagyobb szállítható mennyiség által a várható nyereségünk is nő. Ugyancsak a táborban állíthatjuk össze karavánunk felállítását, ahol érdelemserűen a lovagokat, a lándzsásokat és az íjászokat kell kívülrre helyezni, a szállítókat pedig belülre. A városban adhatunk-vehetünk árucikkeket, melyekhez kis falvakban juthatunk legolcsóbban hozzá, és



■ Mint az árból is látszik, első utunk NEM a gyémántkereskedőhöz fog vezetni.

vagy tájról. Néha azonban fontosabb dolgok is történhetnek, például rablók támadhatnak meg, esetleg a halászk nekünk adják a napi fogást, vadászaton elejtünk egy szarvast (mindkettővel az élelemre kiadott pénzt spórolhatjuk meg), vagy az útközben mellénk szegődött helyi urat epilepsziás rohamában ápoljuk, amiért cserébe egy húszezer aranyat érő gyöngysort ad halája jeléül. Ha egy városhoz érünk, és ott esetleg járvány miatt nem engednek be, próbálkozunk nyugodtan újra, mert ha bejutunk, mindent sokkal olcsóbban vehetünk meg.

Ancy



■ A harcosok türelmetlenül várják, hogy felfogadjuk őket.

több tízféle megközelítésből mutatja be a Távol-Kelet kultúráját, a khánok udvarát és Marco életét, melyek alatt a régen nálunk is bemutatott filmsorozatokból vett álló- és mozgóképekben gyönyörködhetünk. Itt jegyzem meg, hogy a program az angolul jól tudóknak készült, mivel nagyon sok helyen a megjegyzéseket nem olvashatjuk el, csak élőszóban hallgathatjuk meg - igaz, ilyenkor akárhányszor megismételtethetjük azt. Az elmondottakból már kitalálhattátok, hogy a program teljesen a CD-ről fut, kizárólag az állásmentéseket írja a winchesterre.

576 KByte

ÉRTÉKELŐ

KIADJA: MARCO POLO INFOGRAMES

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHATÁS

79%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 0MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



■ Poros, kimerült karavánunk végre megérkezik úticéljához.

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarsz beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

PC 3,5" AKCIÓ	
PEPPER'S ADVENTURE IN TIME	5999
DESCENT	6999
PIZZA TYCOON	7999
BLACK HAWK	6999
DELTA V	6999

AJÁNDÉK: MORTAL KOMBAT II

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC 3,5" AKCIÓ	
DREAMWEB	6999
SPACE FEDERATION	5999
MASTER OF MAGIC	5999
DELTA V	6999
NHL HOCKEY	6999

AJÁNDÉK: DAWN PATROL

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
IRON ASSAULT	7999
ECSTATIC	8999
SUPER KARTS	9999
VOYEUR	6999
DREAMWEB	6999

AJÁNDÉK: FULL THROTTLE

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
WINGS OF GLORY	8999
VOYEUR	6999
ZORRO	6999
SUPER KARTS	9999
1942 GOLD	7999

AJÁNDÉK: CREATURE SHOCK

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
INFERNO	6999
DOOM II	9999
DREAMWEB	6999

DESCENT	7999
ARMORED FIST	7999
AJÁNDÉK: DAWN PATROL	
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.	

PC CD AKCIÓ	
BLOODNET	6999
STARLORD	6999
DESCENT	7999
DOOM II	9999
ARMORED FIST	7999

AJÁNDÉK: 1942 GOLD

Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

SEGA MEGADRIVE		
	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5600
BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULTIMATE CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	8300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUBTERRANIA	8900	6800

CD32		
	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ		
	F.ÁR	A.ÁR
A JÁTEKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!		
JURASSIC PARK	9900	
PUSH OVER	5500	

THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWNMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

+

AJÁNDÉK: 1 DB NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ		
	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900
MAGIC BOY	7900	5900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPIDER-MAN	9900	8800
TROLLS	7900	5500
TRUE LIES	9900	8800
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	9900	8800

C64 CARTRIDGE-OK		
	F.ÁR	A.ÁR
BATTLE COMMAND	999	
SHADOW OF THE BEAST	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	
AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSA ESETÉN 1 DB AKCIÓS C64 KAZETTA!		

576 JÁTEKOK AKCIÓJA		
	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1599	1998
F-16 + NO LIMIT	1599	1998
TETRIS + SWORD OF HONOUR	1399	1698

C64 LEMEZ		
	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 játék)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 játék)	999	799
POSTMAN CO. (3 játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMANDO	799	699
TROLLS	899	699
WINTER SUPER SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP!		
C64 AKCIÓS KAZETTÁK:		
	F.ÁR	A.ÁR
RICK DANGEROUS 2	699	
GO FOR GOLD	699	
JAMES POND	699	
MOONWALKER	699	
QUE DEX	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699	
NIGHT SHIFT	699	
ACRO JET	699	
ST DRAGON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT, AZ ITT FELSOROLTAK KÖZÜL ANNAK KETTŐ HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE!

Egy szelvény csak egy akciós ajánlatunkra vonatkozik, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény
ÉRVÉNYES 1995. SZEPTEMBER 15-IG!
Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós áron vásárolhatja meg.
EGY SZELVENY CSAK EGY JÁTEK VÁSÁRLÁSÁRA JÓGOSÍT.
576 KByte

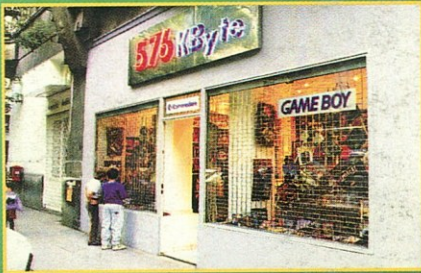
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**DEBRECEN
Hatvan u. 70.**

**KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**WIZARD'S JÁTEKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL