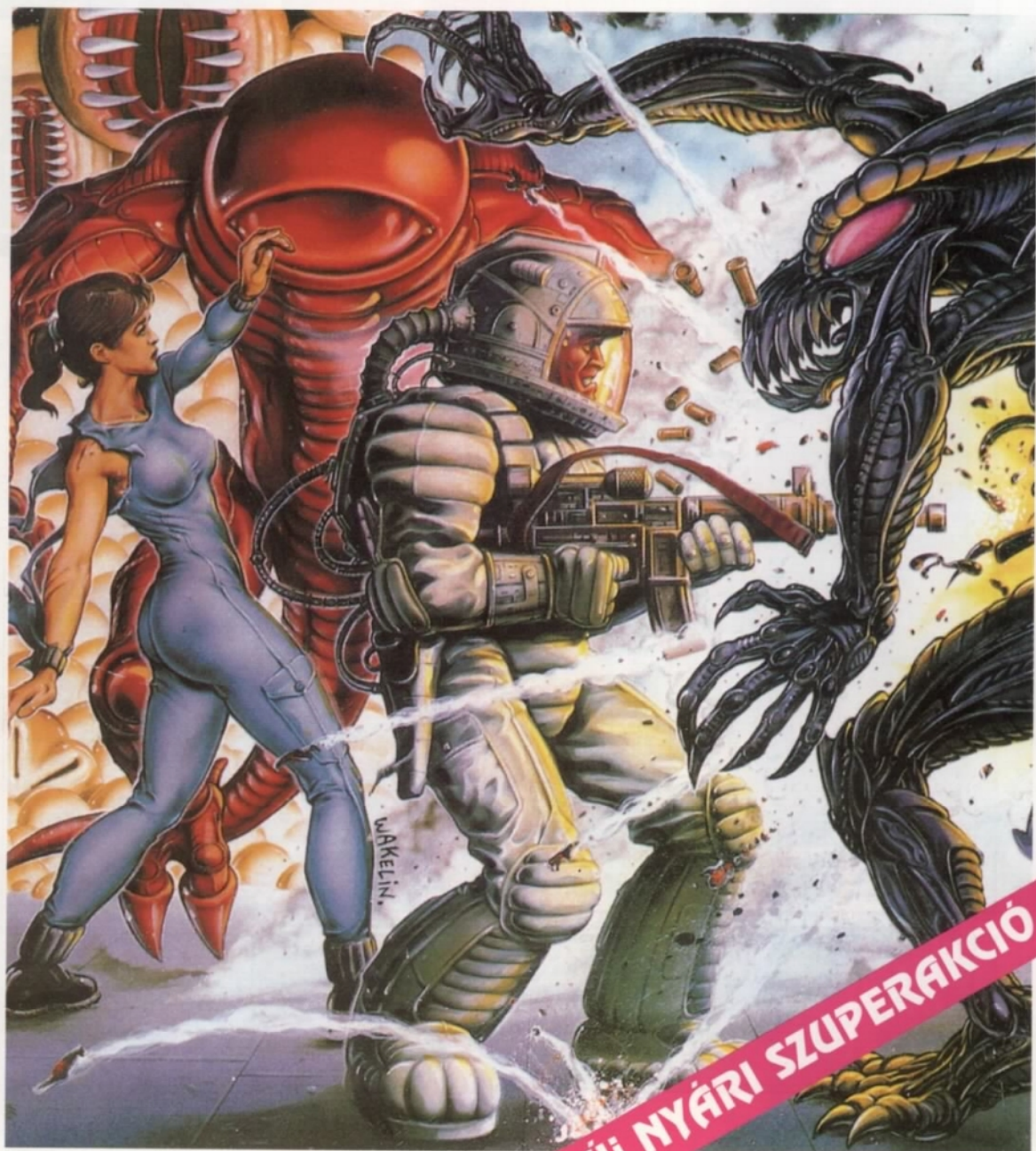


C-64 • AMIGA • PC

576 KByte

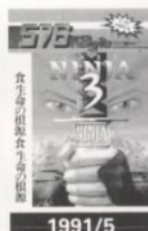
III. évfolyam 4. szám, 1992. április

Ára: 98,- Ft



ÚJ NYÁRI SZUPERAKCIÓN

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



Az eddig megjelent számok
tartalomjegyzékét
a februári számban
megtalálhatod!



SZIMULÁTOR KÜLÖNSZÁM!

100 Ft-os kedvezményes áron még kapható.

Az 576 Kbyte vissza-
menőleg az első számtól is
megvásárolható:

- Az 1990-ben megjelent
7 szám kedvezményesen
400,- Ft-ért

- Az 1991-ben megjelent
6 szám (januártól-júniusig)
400,- Ft-ért kedvezménye-
sen megvásárolható

- Ez már szuper kedvez-
mény! 1990 májustól-1991
júniusig (13 szám) csak
650,- Ft-ért kedvezménye-
sen megvásárolható

- Aki egyes számokat
vásárol az 1991/6 számgig
65,- Ft/példány áron kap-
hatja meg.

Az 1991/7-8 számtól a
lap eredeti áron vásárolható
meg. A fenti árhoz portó-
költség is járul.

Postacím:
COMGAME GMK
1389 Bp, Pf. 132

TARTALOM

HÍREK	2
BIRDS OF PREY	4
MIDWINTER II.	7
SIMANT	10
HEIMDALL	12
CASTLES	13
JÁTÉK TALLÓZÓ (PC)	15
PINBALL DREAMS	16
APIDYA	17



HUGO II. _____ 19



APIDYA _____ 17

JÁTÉK TALLÓZÓ (AMIGA)	18
TOP LISTA	19
HUGO II.	19
SUPERSKI 2	20
THE GAMES: WINTER CHALLENGE	21
VAMPIRE	22
JÁTÉK TALLÓZÓ (C-64)	23
POWERMONGER WORLD WAR I.	
DATA DISK	27
A HÓNAP BUKÁSA	28
BLACK CRYPT	29
CSEVEGŐ	31
EXKLÜZÍV	32

Tisztelt Olvasóink!

A márciusi számunkban megjelent TESZT minden várakozásunkat felülmúló levéláradatot váltott ki. Nagyon sokan értékelték lapunkat és ez arra biztat minket, hogy továbbra is alakítsuk azt az olvasók javaslatai, igényei alapján.

Mint látjátok kicsit átalakítottuk a lap fejlécét is, hozzáigazítva a belső tartalom és forma jellegének megfelelően.

Sok-sok olvasó kérésének megfelelően leírásaink végén visszatérünk a „szárazabb”, de könnyen áttekinthető értékelésre.

A húsvéti előfizetői akciónk osztatlan sikert aratott ezért folytatjuk akciósorozataunkat. Már ebben a számban indítjuk a nyári szuperakciót.

A június 25-ig beérkező előfizetők között ismét egy AMIGA 500-ast sorsolunk ki és ráadásnak a három legújabb játékot, még a nyár előtt megnyerheti a legszerencsésebb.

Tehát játékra fel!

Változatlanul várjuk véleményeiteket, javaslataitokat és mi törekszünk azok figyelembevételével szerkeszteni a lapot.

Végezetül a szerkesztőség nevében minden kedves olvasónknak kellemes húsvéti ünnepeket kívánunk.

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

'92/4

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

C-64

HÍREK

– A C64-es tábornak mostanában jó dolga van, hiszen egyre-másra készülnek el csúcás Amiga játékok jól sikerült átiratai. A következő hónapokban azonban néhány igazán eredeti és új program is piacra kerül számukra. Ilyen lesz a GRANDSLAM BEAVERS-je, melynek főszereplője egy mindenre elszánt hód. Jethro (mert így hívják), nyugodtan édegetél, amíg is egy gonosz rókából álló bűnszövetkezet el nem rabolja kedvesét. Ekkor hódunk elindul, hogy négy veszélyes völgykatlanon átjutva bosszút álljon. Fegyverként izmos farkát és az út közben található tárgyakat használja. A BEAVERS stílusát tekintve tisztán mászkálós játék, de olyan grafikával és animációval, amellyel egy igazi 1992-es programnak rendelkeznie kell.

– Aki valami komolyabbra vágik, az ne szalassza el a FLAIR cég WINTER SUPER SPORTS '92-jét. A 8 féle téli sportágat felvonultató játék amellet, hogy extra szép grafikát tartalmaz, még ráadásul klassz gyors is, és jó szórakozást ígér az egymás és az idő ellen mérközni kívánó játékosok számára is. A sielős részekben a gyorsaság mellett a jó manőverező képesség és a tökéletes időzítés vezet eredményre, de a szánkó és bob pályán is meg kell állni helyünket. A játékban egyszerre 3 ember mérközhet, s 5 sportágban osztott képényös megoldással is találkozhatunk majd.

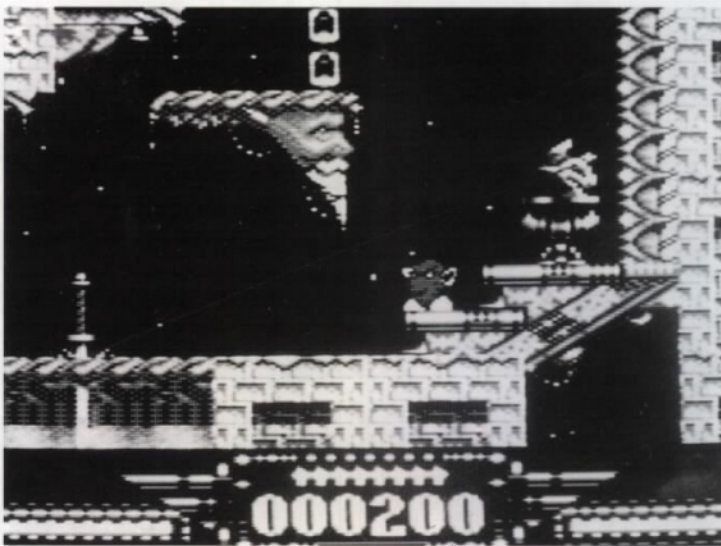
– A CodeMasters féle játékokat mindenki ismeri; a főszereplő egy kis műtűr, a pálya ezer felé ágazik, s az egész programon egy nap alatt (rossz esetben) végig lehet jutni. Nos, a FLAIR kitalálta a DEMON BLUES-t, amelynek főszereplője egy kis kék műtűr, a pálya (amely első látásra a Görög mitológiát idézi) ezer fele ágazik, de nem lehet egykönnyen végigmenni rajta. A grafika meghazudtolja a C64-est (első látásra mintha Amiga lenne), az akció pedig érdekesítő és gyors.

AMIGA

– A szuper játékaíró híres CORE DESIGN elhatározta, hgy végre játékba önti a bombasztikus Jaguar XJ220-ast. Hogy a dolog még érdekesebb legyen, rögtön 2 programot is készítenek róla. Az első lesz a JAGUAR XJ220 SPORTS RACING, amelyben 12 ország útjain téphetünk végig olyan ellenfelek mellett, mint a Ferrari F40 és a Porsche 959. A másik játéknak jelenleg még nincs neve, de az már biztos, hogy a Thunderhawk-ban látott gyors 3D-s grafikát fogja használni, és érthető okokból többet kell még várni rá.

– Igazi bombaként fog berobanni a piacra az OCEAN legújabb munkája, a

HOOK. Mire a játék kijön, már mindenkit lázba fog hozni az alapul szolgáló kalandfilm, amelynek illusztris szereplő gárdája mellett (Robin Williams, Julia Roberts, Dustin Hoffman) kiagyalója is híres figura: Steven Spielberg! A Monkey Island szerű kalózzokkal teletömött játék arcade/adventure stílusú lesz, és kb. májusra készül el.

**DEMON BLUES**

HOOK



DUNE





THE TOMATO GAME

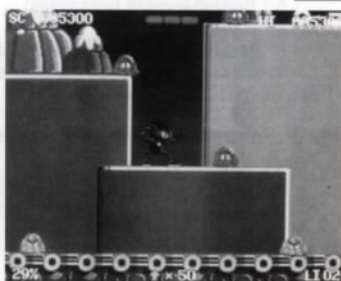
WINTER SUPER SPORTS



– Roger Rabbit újra színre kerül, s most éppen az INFOGRAMS/WALT DISNEY SOFTWARE jóvoltából. A HARE RAISING HAVOC egy igazi humorral teli játék lesz, szuper animációval, de egy kissé bárgyú tartalommal. Feladatunk az lesz, hogy megvédjük Baby Herman-t a reá váró konyhai-fürdőszobai veszélyektől, amíg mamája bevásárlását intézi. Ja, és nekünk sem árt egyben maradni!

– A SENSIBLE SOFTWARE több vasat is tart a tűzbe, ezek közül az egyik a CANNON FOLDER, amelyről már hírt adtunk olvasóinknak. A Mega-lo-Mania

ZOOL



grafikával készülő stratégiai játékokban az lesz a feladatunk, hogy embereinket életveszélyes küldetésekben irányítva szuper harcosokká képezzük őket. Parancsot adhatunk majd terepjáró és helikopter vezetésre, de gránát és gépfegyveres harcra is. Sajnos a programra még jó ideig várni kell.

– Az AIR BUCKS az IMPRESSIONS munkája lesz. A játékos 1946-ba 'repül vissza', ahol némi készpénz és egy DC-3 Dakota gép segítségével ki kell építenie egy komoly légitársaságot, megelőzve a vetélytársakat. Ahogy halad a játék az időben, egyre több gép áll majd rendelkezésünkre, összesen kb. 20 féle.

– A focimanagereknek még mindig nem áldozott le az idejük. Közülük a legújabbikat a DOMARK készíti, CHAMPIONSHIP MANAGER címmel. Nehéz igazán újat mondani erről a játéktípusról, hiszen a tartalomban nem lehet túl sok féle változatosságot nyújtani. Érdekes lesz viszont, hogy ha jól irányítjuk a 'fiainkat', elnyerhetjük a 'Hónap Managere' címet!

– A VIRGIN végre eljutott oda, hogy már csak az utolsó simításokat végzi nagy volumenű játékaiban, a DUNE-n. A készítők tucatszor olvasták újra a regényt, nézték vissza a filmet, és egy olyan programot

készítettek, amely nem kapcsolódik 100%-osan az eredeti történethez. Ennek oka, hogy csak a legjellemzőbb részeket ragadták ki belőle. A játék 2 fő részre bomlik: harc a Fűszerért, és harc a Harkonnenek ellen.

– Érdekességekben bővelkedő program lesz a ZOOL, a GREMLIN készíti. A főszereplő egy űr-ninja figura, de nem a vérszomjas, hanem inkább a rajzfilmhős fajtából. Ez a munka egy újabb kísérlet lesz arra, hogy Sega Megadrive minőségű mászkálós/akció játék szülessen az Amigán - az eddigi legjobb a Robocod volt. A ZOOL-ban 6 szokatlanul gyorsan mozgatott pályán kell végigjutni, melyek között a 'Szerzőszám világ' és az 'Édességek földje' is megtalálható.

– A PSYGNOSIS programok kivétel nélkül mind grafikai csodák, s általában még jó játéknak is sikerednek. Nos, a THE TOMATO GAME-re szintén mindkét állítás igaz. Egy computer által mozgatott, veszélyekkel teli világon kell átvezetnünk figuránkat, egy érett paradicsomot. Először át kell tekintenünk a terepet, és a kritikus pontokra 'életmentő' eszközöket kell elhelyeznünk. Ezek után már csak hátra kell dőlni, és megtekinteni paradicsomunk (remélhetően) sikeres útját. Az akció a Lemmings-hez hasonló, ikonvezérelt.

PC

– Nem a kis kaliberű játékok közé fog tartozni a DARK SEED, amit a CABER DERAMS készített. A grafikát HR Giger 'követte el', ő az, akinek a 'Nyolcadik utas: a halál' sorozat díszleteit és szörnyeit köszönhetjük. A szuper kalandjáték főhősének fejébe idegen lények egy embriót ültetnek - ez után 3 nap áll rendelkezésre, hogy megment-sük magunkat, s mellesleg a világot is.

– A napoleoni háborúkat élhetjük majd át az INFOGRAMS illusztris című játékában, a L'EMPERUR NAPOLEON 1-ben. A táblás-stratégiai stílusú programban a cég ígérete szerint még a vérbeli stratégiák is meg fognak izzadni, mire újrarájzolják Európa térképét.

– A Test Drive alkotó gárdája újra összeült, de ezúttal a Formula 1 világában kalandoznak. Az ACCOLADE új munkájának GRAND PRIX UNLIMITED lesz a címe, és a szokásos verseny-körülmények mellett még a változó időjárás is belekombinálta játékába. Lehetőség lesz a pályák 'átrendezésére', vagy újabbak tervezésére.

– Szinte kizárólag gyerekeknek készül a SIERRA 'Quest' kinézetű játéka, a MIXED UP FAIRY TALES. A program nyelvezete a kisebbek számára is érthető lesz, és sokkal könnyebb feladatokat agyaltak ki a készítő, mint azt megszokhattuk. A grafika természetesen 256 színű, a program pedig kb. 3 lemezen fér el!

Martin

Kinyílik a hangárajtó, indítom a hajtóműve(ke)t.

A feladatokat már meghatározták: egy BACKFIRE bombázót és az őt védő két FLOGGER-t kell megakadályoznom bázisom földig rombolásában.

Gázt adok, a hangárból kigördülve géppemmel a felszállópálya felé fordulok. Egy éles figyelmeztető hang és a besugárzás jelzóm villogó RADAR felirata figyelmeztet: az ellenség már „Játótávolságon belül” van. Bekapcsolom gépem lokátorát. A betonra felfutva a gázkart a maximumig nyomom, a hajtómű felpörög. Vasparipám mint egy mindenre elszánt fenevad lódul neki. Hátammal a katapultülésbe préselődve érzem a tolóerők elsópró fergetegét. Lábam az oldalkormányon keresztül fegyvelmezik a kitérésre kész „vadlovat”. A minimális felszálló sebességnél valamivel nagyobb értéknél a botot hasra húzom.

Először a gép orra emelkedik el, majd némi késéssel a variométer mutatója is felfelé lendül. Isten veled Anyaföld, csak remélni merem, hogy a következő találkozásunk is olyan lágy lesz, mint az elválás volt.

A futókat behúzza a célpontok felé fordulok. Csökkentem a hajtómű teljesítményét; takarékoskodom az üzemanyaggal. Felém repülnek, a találkozás úgyis elkerülhetetlen. Ránézek a lézertáv mérő indikátorára, még messze kívül vannak radarirányítású rakétáim hatósugarán. Hárman egy ellen! Mennyire nincs most ennek jelentősége. Kiképzésem jelentős hányadát töltöttem az ellenfél technikájának megismerésével, a sajátomról már nem is beszélve. A különbség évtizedekben mérhető. Szemből támadva „az én kezem legalább 16 km-re messzebb ér”. 16 km ekkora sebességnél... „S=sxt” Kiengedem a féklapot.

Közüdtott, hogy a „nagy mellény” milyen rosszul repül. Ha a B oldalon repülnek, vajon most miben bíznék, mivel nyugtatnám magam?

Az elől repülő gép és köztem a távolság 48 km-re csökkent. Ez épp AMRAAM-jaim hatótávolsága. Nyugi van, ne kapkodj! Van 16 km előnyöd. „Az AMRAAM aktív radarirányítású levegő-levegő rakéta...” Ha szemből nem sikerül egyből elkapnia, visszafordul és a hangsebesség négyszeresével ered kiszemelt áldozatának nyomába. Minél később indítom, annál több tartaléka marad az üldözésre.

Közben féklap behúzza, távolság 40. Még 8 km, és már Ő is el tud kapni, ha szerencséje van. Nem tudok már uralkodni magamon, ujjam akaratom ellenére nyomja az indító gombot.

A cikk megírása előtt kivételesen kb. másfél hónapon át volt alkalmam nyútolni a programot. Rengeteg, kishíján kölönszámnyi információ gyűlt



FOTÓ: AMIGA

BIRDS OF PREY

össze, amit elvileg EGY OLDALON kellene átadnom az olvasónak. A további „Infó sűrítmenyek” tehát a főszerkesztő vajszívének köszönhetőek.

A küldetések: A készítőik igyekeztek átfogni a katonai repülés főbb területeit. Gyakorolhatjuk a vadászrepülőket, bombázókat, felderítőket csapatszállítók és a berepülőpilóták feladatait. A küldetés-típuson belül a gép generálja az újabb és újabb feladatokat, tapasztalatom szerint a növekvő pontszámmal arányosan egyre nehezebbeket.

A feladatok végrehajtásában óriási szabadságot élvezünk, ami magában rejtli a hibás döntések lehetőségét is. Ez utóbbiakból okulva azonban többet tanulhatunk légi hadviselésből, mint eddig bármelyi szimulátorban. Úgy tűnik meglepetésekkel is találkozhatunk egy-egy bonyolultabb helyzetből kikeveredve. Erre egy példa: agyaggalamb módjára menekültem bombázómmal, a repülő-térétől megfosztott MIG-25-ös elől. Eiményszámba ment, amint először a tac.

mapon, a lokátoron, majd az „ablakon” keresztül végig lehetett követni a tartalék reptérről segítségemre küldött HARRIER manővereit, légigözelmét.

A műszerfal: Talán a program legtöbb kritikával illethető része. Bármivel repülünk, bármelyik oldalon, egyetlen egy műszerfállal fogunk találkozni. Ennek feltehetően programozástechnikai okai vannak, a magam részéről a különböző műszerfalaktól nem sajnáltam volna a több lemezt. A lokátorral nem rendelkező gépeken pedig kifejezetten hiba volt a lokátor funkciót meghagyni.

- 1: Iránytű a HUD-on
- 2: Műhorizont „csik” a HUD-on
- 3: Sebességmérő a HUD-on
- 4: hajtómű teljesítmény %-ban. Ha mellette R betű is látszik, az utánégetőt bekapcsolva.
- 5: Sebességmérő (vízszintes) M/sec.-ban.
- 6: Mach-szám (a levegő hőmérsékletétől függő tényleges hangsebesség mérőszáma)

A történet folytatásának mindenki részese lehet, akinek birtokában van már az ARGONAUT és az ELECTRONIC ARTS legújabb szimulátor programja. Összesen 40 féle repülőgéppel, 12 küldetés típus megpróbáltatásain átvirgódva bizonyíthatjuk képességeinket önmagunk előtt.

- 7: Csak a nagyobb gépeknél (pl. B-52) látszik, pl. SW:20°
- 8: STALL-lámpa: minimális rep. sebesség alatti átesés
- 9: Cél-, (forduló, navigációs- stb.) pont iránya; egyszerre csak az egyik
- 10: Kormány szerv elmozdulás jelző
- 11: Magasságmérő a HUD-on (FT: lábban)
- 12: Magasság érték kiírva digitálisan
- 13: Varióméter: függőleges sebesség; (+)emelkedik; (-)süllyed
- 14: A:000° (? nem derült ki a jelentése)
- 15: S:000° (? nem került ki a jelentése)
- 16: (túl)Terhelésmérő (G-szám)
- 17: Gázkar
- 18: Hajtómű teljesítmény
- 19: Sérült részek kiírása
- 20: Állapot jelző
- 21: A fedélzeti számítógép „üzenet mezeje” (kormány mozgás, ránk lőtt rakéta típusának, távolságának stb. kiírása)
- 22: Fékzárnyállás visszajelző (fokban)
- 23: Üzemanyag mennyiség (Kg-ban)
- 30: Többfunkciós display
- 31: PY00 (? a jelentése nem tisztázott)
- 32: Gépágyú löszerkészlete
- 33: Aktivált (tűzkész) fegyver neve (pl. AMRAAM)
- 34: Aktivált (tűzkész) felhasználási módja (pl. air-to-air)

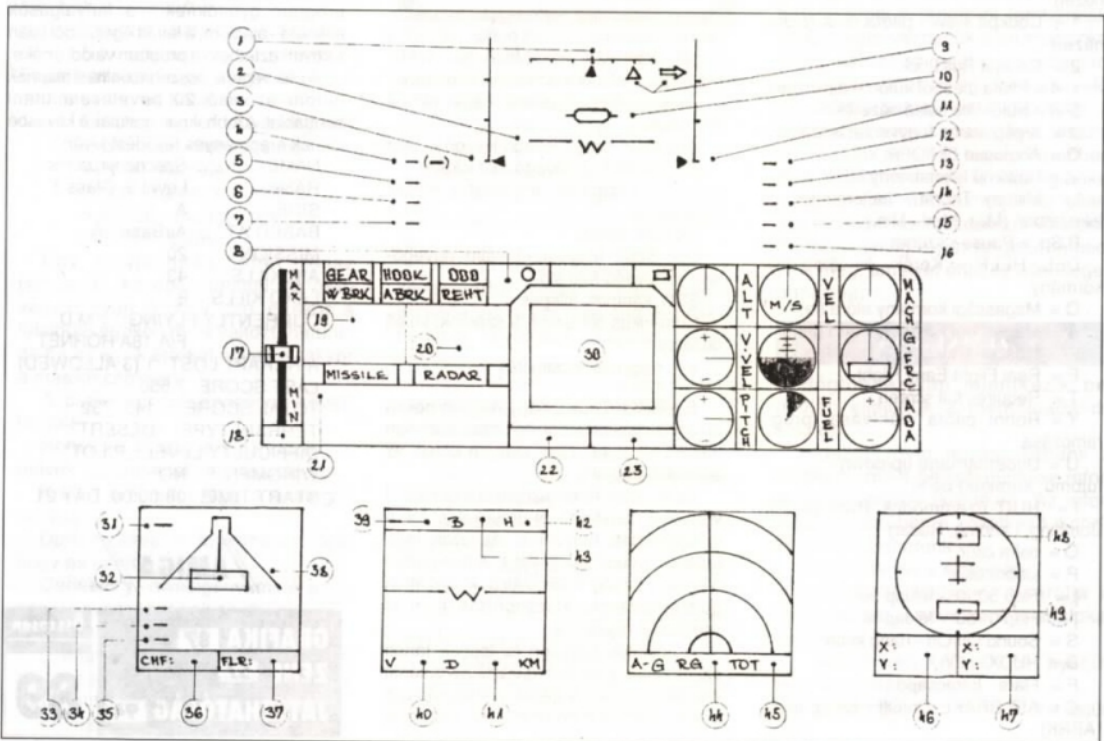
- 35: Aktivált (tűzkész) hatótávolsága (pl. 48 km)
- 36: Chaff: Dipól zavarfelhő
- 37: Flare: Infra csapda
- 38: Aktuális felfüggesztési pont - fehér - (pl. üres pótüzemanyagtartály ledobálásánál)
- 39: Likátor üzemmód jelző (TWS; HUD; GUN)
- 40: Céltárgy hozzánk viszonyított sebessége (-):távolodik, (+):közeledik
- 41: Céltárgy távolsága (km-ben)
- 42: Céltárgy repülési iránya (amerre az orra áll)
- 43: Céltárgy gépünk orrához viszonyított irányszöge
- 44:
- 45:
- 46: Gépünk jelenlegi helyzetének koordinátái
- 47: Célpont, navigációs pont stb. koordinátái
- 48: Beállított irányadó, fordulópont, célpont, tartalék reptér, bázis stb.
- CS: földi célpont (levégő-föld)
- RE: felderítendő célpont
- AB: tartalék reptér (AIR-Base)
- AC: rep. hordozóhajó
- TK: tanker géppel találkozási pont
- TD: deszant ledobásának helye
- GT: bombázandó célpont
- HOME: bázis reptér
- 49: a 48-as távolsága km-ben

- GEAR: - ha zöld - a futók kint
- HOOK: fékező kampó (hajón történő landolásnál)
- 000: 100-as értéknél hajtómű rendszerben
- WBRK: kerékfék (folyamatosan nyomni kell!)
- ABRK: féklap
- REHT: utánégető bekapcsolva
- MISSILE: figyelmeztetés, rakétát löttek ránk
- RADAR: besugárzás jelző; az ellenség „lát” bennünket
- ALT: magasságmérő műszer
- VEL: sebességmérő műszer
- G.FRC: terhelésmérő (G-szám)
- AOA: belépőélek állászöge (Angle of Attack)

A rajzon nincs feltüntetve a TACTICAL MAP. A saját gép azonosításában (fehér rep. szimbólum!) és manőverező légi harcban az ellenség (fekete repülőgép szimbólum!) helyzetének meghatározásában lehet segítségünkre.

A W-vel kikapcsolt műszerrel helyén egy, az eddiginél valamivel részletesebb rajzolat HUD (Head Up Display) mard.

Említést érdemelnek a kijelző alsó harmadán megjelent új kijelzések. Balról lefelé: a likátor üzemmódja, felbontása, fegyverzet választás módja, élesített fegyver neve, száma, hatótávolsága, iránya: középen az „üzenetmező”-n is megjelenő visszajelzések; jobbra a cél kiválasztásának módja, CÉL AZONO-



SÍTÓI, cél távolsága, viszonyított sebessége, iránya gépünk orrához képest.

Set Autopilot (Robot pilóta):

A BOP un. real-time, vagyis „valós idejű” szimulátor.

Csak a megszállottakról tudom elképzelni, hogy végig tudnak ülni 30-40 perces gépük előtt, egy sima útvonal repüléssel. Ezen a problémán (na meg a navigálásban, és a leszállásban is!) segít a repülőgép robotpilótája. Előhívása (USA bill.-zeten) az Y gombbal történik. A LOCATION feliratokra bőve tudjuk beállítani azt a navigációs pontot, amelyet el szeretnénk érni. A CRUISE-re bőve a repülési magasságot, az ARRIVE-vel a célpont előtti kikapcsolás távolságát állíthatjuk. Ha mindent beállítottunk, az ENGAGE-val aktiváljuk. Bizonyos esetekben (kis magasság, ellenség közelsége) egy üzenet kíséretében tiltódik az Autopilot használata; ilyenkor ki kell várni, meg kell szüntetni a tiltás okát.

A kezelőszervek (USA bill.-zeten):

F2= Target select auto/manual - célpont kiválasztás módja

F3= Weapon select auto/manual - fegyverzet kiválasztás módja

F4= Pull-Down menübe ki/vissza - újra tankolás stb.

F7= Grafika színezettség

F10= Cockpit view - pilóta ülés (előre nézet)

1 = Cockpit view - pilóta ülés (előre nézet)

2 = Cockpit Roll Lock

1-4 = Pilóta ülésből különféle nézetek

5-8 = Különféle külső nézetek

9 = A gép alatt a fegyverzet is látszik

0 = Analogue ON/OFF

+; = Hajtómű teljesítmény fel/le

\ = Military Thurst - hajtómű telj. 3 fokozatban (Max, Med., Min.)

B.Sp. = Pause - szünet

DEL. HELP = Kerék- és láb/oldal/kormány

Q = Magassági kormány előre (le)

A = Magassági kormány hátra (fel)

W = Műszerfal ki, csak a HUD

E = Real Flight/Easy Flight

T = Requires full screen

Y = Robot pilóta előhívása, programozása

U = Undercarriage up/down - futómű (kerekek) be/ki

I = HUD üzemmódok (Navigation, Bombing, Landing, Radar)

O = balra csűr

P = jobbra csűr

[= Flap 50°-0° - féklap be

] = Flap 0°-50° - féklap ki

S = Sound Off/On - hang ki/be

D = HUD Off/On

F = Flare - infracsapda

G = AIR BRAKE On/Off - féklap ki/be (ABRK)



FOTÓ: AMIGA

H = Hook On/Off fékezőkampó ki/be
J = Engines On/Off - Hajtómű be/ki
K = Fegyverzet választó a felfüggesztési ponton!

L = LOW Detail /Level Med. D. L./ High D. L. - részletezés

X = Missile View On/Off - lövedék követése

C = Chaff - Dipól zavarfelhő

V = Mission intelligence Report

B = WBRK - kerékték (folyamatosan nyomni)

N = Display „üzemmód”

M = Display „fukció”

/ = Tankergő hívása! il. Refuel Autopilot összekapcsol!; Right button: szivattyú bal oldali ALT és AMIGA bill.: HARRIER-nél a helyből felszállás kezelő szervei Csapatszállító gépeknél hátsó rampa nyit./csuk.

jobb oldali Amiga: levegő-levegő lokátor

jobb oldali ALT: levegő-föld lokátor

kurzor mozgatók: folyamatos körbe/nézet/járás

ENTER: térkép

Left Shift: fegyverzet váltó (levegő-levegő, levegő-föld stb.)

ESC: katapult, kilépés

Numerikus bill.-zeten a számok: külső nézetek

+, -: nagyítás, kicsinyítés

Értékelés: Tudva, hogy nagyon sokan el vannak ájulva a BOP-tól, csak óvatosan merem kritizálni. (Nem akarom kihívni az Istenek haragját!)

Az előzetes hírek alapján sokkal többet vártam a „fényforrásos árnyékolás”-tól, a felfüggesztett fegyverek, és azok indításának „csúcs” látványától. A hangárban álló gép „dorong” futóművei pl. kifejezetten gusztustalanok, kiscsoportos fiam is szebbeket rajzol már.

A készítőket egyetlen fontosnak tartott szempontja, a repülés realistikája is sántít egy picit, amikor a gépet szétszakadásig hasra nyomva a horizont erről tudomást

sem vesz, csak a műszerek pörgéséből következtethetünk a rövidesen bekövetkező csattanásra. A grafikai megvalósítás elmaradt a várakozástól, gyengébb mint a Fighter Bomberé.

A feladatok (repülési terv, fegyverzet választás, harchelyzetek) ugyan jók, de semmi különlegesség, már találkoztunk hasonló megoldásokkal. Ami egyedivé teszi a programot, az a rengeteg választható, repülhető géptípus, és a „nagyok” és „kicsik” vezetése közötti különbségek jó érzékeltetése. Szimulátor program gyűjtőknek - a fanyalgások ellenére - ajánlom, a leírás egészéből talán kikövetkeztethető a program valódi értéke.

A cikk végére, összehasonlítási alapnak leírom az első 20 bevetésem utáni ponttáblát. A jobbaknak gratulál, a kevésbé jóknak eredményes fejlődést kíván:

NAME:	Széchenyi János
RANK:	Level 8, Class 1
SIDE:	A
BASED AT:	AirBase 3A
MISSIONS:	20
AIR KILLS:	43
LAND KILLS:	8
CURRENTLY FLYING:	M.D. F/A-18A HORNET
AIRCRAFT LOST:	1 (3 ALLOWED)
LAST SCORE:	7,550
TOTAL SCORE:	143, 732
TERRAIN TYPE:	DESERT
DIFFICULTY LEVEL:	„PILOT”
WINGMEN:	NO
START TIME:	08:00:00, DAY 21

AMIGA

GRAFIKA 87

ZENE 57

JÁTSZHATÓSÁG 94

Összesen

89

Ügynökünk ezúttal jóval melegebb környezetben veszi fel a küzdelmet az elnyomókkal, a helyszín ugyanis egy trópusi szigetvilág. Természetesen a technika sokat fejlődött az első rész óta, megjelentek a tankok, repülő, helikopterek, tengeralattjárók és még ki tudja hány jármű. Az intro megtekintése után kiválaszthatjuk, hogy joystickkal vagy mouse-zal, esetleg billentyűzetről irányítjuk a játékot. Én személy szerint a billentyűzetet ajánlom, mivel a joystickkal és mouse-zal egyszerűen lehetetlen az akciórészeket irányítani. Ezután a főhadiszálláson találjuk magunkat és hozzáfoghatunk az ellenséges birodalom megsemmisítéséhez.

FŐHADISZÁLLÁS

Personnel: személyzeti osztály, a következő pontok közül választhatunk:

Diesen Agenten verwenden: kilépés

Neuen Agenten verwenden: új ügynök elkészítése. Először meg kell adnunk az új ügynök elő (vorname) és utónevét (nachname). Ezután hősünk nemét kell kiválasztani, majd egy nekünk szimpatikus arcot kreálhatunk neki. Mostanra sikerült ügynökünk összes külső tulajdonságát kialakítanunk, úgyhogy rá is térhetnénk a belső jellemzőkre. Először a pszichológiai adottságokat kell meghatározni, amelyek a következők:

Charme - karizma, vonzerő

Sex-appeal - hmm...

Fogalmazzunk úgy, hogy a másik nemre gyakorolt hatásunk.

Bestechung - megvesztegetés

Drohungen - fenyegetés

Vernunft - észretérítés

Bitten - kérés, könyörgés

Autorität - meggyőzés

Betrug - csalás

Egy tulajdonság lehet rossz (schlecht), közepes (mittel), jó (gut) vagy nagyon jó (sehr gut). Ezek a tulajdonságok mi is változtathatunk, de ha az egyik értékét növeljük, akkor a másiké csökken.

A pszichikai tulajdonságok következők:

Reflexe - reflex, a különböző járművek vezetésénél van jelentősége.

Kraft - erő, ettől függ a gyalogos sebesség

Durchhaltever - fogalmam nincs, hogy mi lehet

Genesung - alvási igény, minél jobb, annál kevesebbet kell aludnunk.

Ausdauer - kitarás

Ezután még egyszer megnézhetjük az összes tulajdonságunkat, majd az EXIT-tel kiléphetünk.

Agenten aus den Akten wahlen: egy



FOTO: AMIGA

Bevallom, a MIDWINTER egyáltalán nem tartozik a kedvenc játékaim közé, így fenntartásokkal fogadtam a folytatást. A játék azonban minden várakozásomat felülmúlta: fantasztikusan gyors akciórészek, változatos feladatok jellemzik a MIDWINTER második részét. Igazi sikerprogram!

előzőleg kimentett ügynök visszatöltése.

Agenten in Akten aufnehmen: az aktuális ügynök kimentése.

Training: gyakorlás

- Strategie: stratégiánkat tervezhetjük meg, később még visszatérek rá

- Flucht: szökés a börtönből. A képernyő bal oldalán látható a foglár arcképe, az alatta található ikonokkal pedig a következő dolgokat csinálhatjuk:

nappal-éjszaka: várunk egy napot

penzüköt megvesztegetés

ököl: az ör megtámadása

száj: az ör elcsábítása

- Land: szárazföldi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Wasser: vízi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Luft: légi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Amphibisch: kételtű járművek vezetését gyakorolhatjuk

War room; térképszoba

- Neuen Feldzug starten: új hadjárat indítása. Először adjunk egy nevet a hadjáratnak, majd a 3. lemezt másoljuk

rá egy előzőleg leformázott lemezre.

- Aktuellten Feldzug sichern: az aktuális hadjárat kimentése.

Raids: itt gyakorolhatjuk a szigetek elfoglalását, de szerintem élőben sokkal izgalmasabb.

Control: a játék elkezdése. Rövid töltőgetés után megjelenik egy térkép az egész szigetvilágról. Pirossal van jelölve az anyaország, rózsaszínnel a már elfoglalt és zölddel a még ellenes szigetek. A sziget veszélyességét és nehézségét a bal felső sarokban megjelenő halálfejek jelzik (5 a legnehezebb). Miután mindent megnéztünk vigyük a cursort a kiválasztott szigetre és RETURN. A jobb alsó sarokban lévő ikonokkal ki tudunk lépni a térképről (emberalak) vagy megtervezhetjük a stratégiánkat (apró, színes szigetek). A stratégiánk ugyan nincs túl sok tervezni való, de azért érdemes ide átkapcsolni. A bal alsó ikonok segítségével visszazogorhatunk az előző térképre (emberalak), újratervezhetjük stratégiánkat (szigetek) és megnézhetjük az ellenség tervezett hadmozdulatait (skorpió). Fontos: mindig olyan szigetet támadjunk meg, amelyet érint az ellenséges offenzíva!

ELIGAZITÁS

Rögtön azután jelentkezik be, miután kijelöltük a megtámadandó szigetet.

Először rövid leírást kapunk a szigetről, majd beléphetünk az információs menübe (kérdőjel). Az információs menüben a következő ikonok közül választhatunk:

sziget - leírás a szigetről

felrobbant épület - elsorolja a feladatainkat. A következő feladatokat kaphatjuk:

- Rekrutieren X.Y. - X. Y-t nyerjük meg ügynöknek

- Umbringen X. Y. - X. Y-t öljük meg

- Zerstören... - valamilyen ellenséges csapatot meg kell semmisítenünk sziget és fehér emberalak - az útvonalat mutatja meg, amelyen érkezni fogunk.

fehér járművek - megmutatja, hogy milyen járművel fogunk a szigetre érkezni

pisztoly - a kezdeti felszerelésünkről tájékoztat

fej - lista a szigeten lévő összekötőkről

könyv - részletes térkép a szigetről felfelé mutató hüvelykujj - elfogadjuk a küldetést

lefelé mutató hüvelykujj - elutasítjuk a küldetést

KÖZLEKEDÉS

Gyalog vagy járművekkel közlekedhetünk. A következő járművekkel találkozhatunk:

Panzer: tank. Ágyúval van felszerelve és lassú, viszont sokat bír. Senkinek se ajánlom a gyakori használatát.

Jeep: dzsip. Elég gyors és rakétával van felszerelve, az egyik kedvenc szárazföldi járművem.

Lastwagen: teherautó, akár a dzsip. Bus: busz. Viszonylag lassú és fegyvertelen, sose használjuk, ha vannak a környéken ellenséges egységek.

Zug: vonat. Gyors és fegyvertelen, nemigen szoktam használni.

Schnellboot: motorcsónak. Elég gyors és rakétával van felszerelve, én személy szerint nagyon kedvelem.

Mini-U-Boot: mini-tengeralattjáró. Nehezen sebezhető, torpedóval és szigonnyal van felfegyverezve. Sajnos nagyon körülményes az irányítása, ezért nem kedvelem.

U-Boot: tengeralattjáró, akár az előbbi.

Schiff: hajó. Lassú és rakétával van felszerelve, könnyű prédá.

Doppeldecker: repülőgép. Nagyon gyors és mozgékony, rakétával van felszerelve. Egyetlen hibája, hogy nagyon nehéz leszállni, így szinte használhatatlan.

Helikopter: gyors, mozgékony és rakétával van felszerelve. Sok találatot bír ki és könnyen irányítható, a kedvenc járművem.

Zepplin: léghajó. Viszonylag lassú, könnyen sebezhető és igen sérülékeny. Csak akkor szoktam használni, ha nincs más.

Ballon: hőlégballon. Lassú, fegyvertelen és sérülékeny, mindennek tetejébe szinte lehetetlen irányítani. Sose használjuk!

Flugboot: hidroplán. Elég gyors és



FOTÓ: AMIGA

rakétával van felszerelve, egyetlen nagy hátránya, hogy csak vizen tud leszállni.

Luft-K-Boot: légpárnás jármű. Elég gyors, rakétával van felszerelve, szárazföldön és vizen egyaránt gyorsan mozog. Egyike a legjobb járműveknek.

Flug-U-Boot: repülő tengeralattjáró (?????). Levegőben és víz alatt egyaránt elég gyorsan mozog, rakétával és torpedóval van felszerelve.

Kriecher: viszonylag gyors, szárazföldön és tengerfenéken tud közlekedni, rakétával, szigonnyal és torpedóval van felszerelve.

AKCIÓRÉSZ

A képernyő felépítése minden járműnél nagyjából azonos. A képernyő tetején lévő kijelzők balról jobbra haladva:

radar: a fehér pont jelzi helyeztünket, a narancssárga az épületeket, a halvány narancssárga az embereket, a szürke a lövedékeket, a zöld a járműveket, a kék a repülőket, egy sötétebb narancssárga a hajókat és kételtű járműveket.

emberalak: kimerültségünket jelzi. Minél fehérebb, annál kimerültebb az ügynökünk.

térkép: domborzati térkép közvetlen környezetünkről, a piros nyíl mutatja az irányunkat.

óra: az időt mutatja (ki hitte volna?)

iránytű: no comment

sárga szám: sebességmérő

zöld nyíl: azt mutatja, hogy milyen irányba forgunk. Ha egyenes a nyíl, akkor előre nézünk, s minél hosszabban hajlik el az egyik irányba, annál gyorsabban forgunk.

zöld vonal: látószög, azt mutatja

meg, hogy lefelé vagy fölfelé nézünk. A jobb és bal cursorgombbal tudjuk változtatni.

piros grafikon: a járművek üzemanyag készletét jelzi.

zöld szám: a tengerszinttől mért magasság, légi járművel a föl, le cursorgombbal emelkedhetünk, süllyedhetünk.

fegyverikon: az aktuális fegyvert és a municiót jelzi. A numerikus +/- billentyűvel tudunk a nálunk lévőők között váltogatni.

Fegyverek:

rakéta: a legjobb fegyver, követi a célt és azonnal meg is semmisíti.

ágyúgolyó: pontatlan és gyenge, az egyik legrosszabb fegyver.

torpedó: a legjobb fegyver vízi célpontok ellen.

szigony: akár a torpedó, csak gyengébb kivitelben.

pistole: pisztoly, a leggyengébb kézi fegyver.

leichtes Maschinengewehr: könnyű géppuska, még a léghajókat se igen tudjuk vele leszedni.

sub Maschinengewehr: közepes géppuska, légi célpontok ellen egész jól használható

leuchtrakete: világító rakéta, túl sok hasznát nem vettem.

Raketenwehr: páncéllökő, rakétákat lő ki, a legjobb kézfegyver.

Messer: kés, teljesen használhatatlan.

Granate: gránát, kicsi a hatótávolsága és pontatlan, viszont szép nagyot robban.

Angriffsgewehr: gépfegyver, nem láttam túl sok hasznát.

BILLENYTÜZET:

F1: beszélgetés, tárgyfelvétel vagy beszállás egy járműbe. Ha valamilyen jármű közvetlen közelében megállunk,

Miután valakivel leálltunk beszélgetni, érdeklődjünk affelől, hogy hajlandó-e nekünk segíteni. Háromféle válasz lehetséges:

1. Az illető feltétel nélkül belemegy a dologba (feltele mutató hüvelykujj).
2. A beszélgetőpartnerünk megindozik, nekünk kell valahogy meggyőznünk (ld. pszichikai adottságok).
3. Beszélgetőtársunk hajlandó segíteni, de előbb még kér egy kis szívességet (általában a haragosuk megölését vagy egy tárgy megszerzését kéri).

A meggyőzött személyek a következő segítségeket nyújthatják:

fej: információ valakinek a hollétéről.
száj: akár az előbbi.
pisztoly: az illető hajlandó nekünk egy fegyvert adni.

kérék: felajánlanak nekünk egy járművet, érdemes mindig elfogadni.

Bekötött szemű fej: az illető elvezet egyik ismerősehez (gyalog).

Sajnos néha a börtönben kötünk ki, ahonnan a szökés elég körülményes.

Papírok: egy hamis igazolványt ajánlottak fel, mindig fogadjuk el.

Felrobbant ház: az illető felajánlja, hogy valamilyen épületet vagy ellenséges egységet felrobbant.

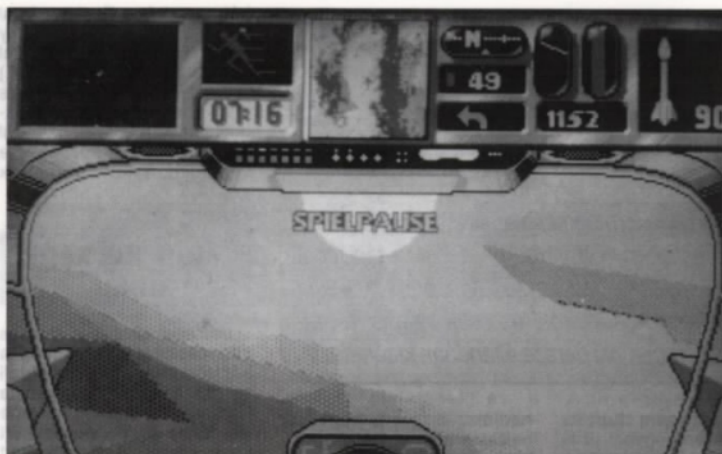
Vörös kereszt: gyógyítás, ezt is mindig fogadjuk el.

TIPPEK

Lehetőleg mindig kerüljük el a harcot, csak a közvetlen célra koncentráljunk. Sajnos eleinte elég nehéz jó járműveket szerezni, de szerencsére ez ellen is van egy jó trükk. Menjünk egy ellenséges jármű közelébe, s mikor az felénk fordul, egyszerűen ugorjunk be.

Néha még léghajókat és helikoptereket is sikerült ezzel a módszerrel megszerezni! Mindig mindenkivel beszéljünk, így számtalan tippet, jó fegyvert és járművet szerezhetünk.

T. J. Himmelweiss

AMIGA
GRAFIKA 71
ZENE 59
JÁTSZHATÓSÁG 72
Összesen
65


FOTÓ: AMIGA

akkor a radar helyén egy ugró alak jelenik meg. Ekkor az F1-et megnyomva beszállhatunk a járműbe. Ugyanígy tudunk egy személlyel beszélni (kézfogás) vagy egy tárgyat felvenni (kéz).

F2: jelenlegi egészségi állapotunkról tájékoztat. A bal oldalon lévő alakon láthatóak a sebesüléseink. A legkellmetlenebb talán a fejsérülés, ilyenkor ugyanis összezavarodik az irányítás. Sebesüléseinket alvással gyógyíthatjuk. A jobb felső sarokban láthatjuk az időt és a dátumot, az alatta lévő ikonokkal pihenhetünk pár percet (Minuten), esetleg több órát (Stunden), vagy akár ki is léphetünk (Action). Az alul lévő kis alakok rendeltetésére csak tippelni tudok, gondolom, ha mindegyik pirosra színeződik, akkor meghalunk.

F3: autópilóta ki-bekapcsolása. Csak akkor használhatjuk, ha a térképen kijelöltük a követendő útvonalat.

F4: az idő gyorsítása. Csak akkor használhatjuk, ha az autópilóta be van kapcsolva és nincs ellenséges egység a radaron.

F5: térkép. A jobbra-balra cursorbillentyűkkel tudjuk a térképet kicsinyíteni, nagyítani. A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra.

álló alak: kilépés.
sziget oldalnézetben: váltás oldalnézetbe

sziget felülnézetben: váltás felülnézetbe

tenger alatti domborzat: mutatja a víz mélységét a térképen.

hullámzó víz: csak a víz felszínét mutatja a térkép.

szigetek és hajóutak: politikai térkép a szigetről.

szigetek: domborzati térkép a szigetről
kép a szigetről, fölötté kék keretben fehér szöveg: információ a szigeten

lévő településekről.

kép a szigetről, fölötté kék keretben több szöveg: részletesebb információ a szigeten lévő településekről.

ide-oda cikázó fehér alak: itt jelölhetjük ki az útvonalat, melyet az autópilóta követni fog.

nyitott könyv: a térképen megjelennek az eddig felfedezett személyek (piros körben fehér alak), ellenséges csapatok (barna skorpió), fegyverek (pisztoly) és járművek.

F6: ügynökünk fizikai és pszichológiai tulajdonságairól tájékoztat.

F7: napló. Az alul lévő ikonok (jobbról balra haladva) a következőkről tudósítanak:

pénz: információ az eddigi bevételünkről (minden elfoglalt sziget után tekintélyes összeget kapunk a főnökünktől).

papírok: lista a nálunk lévő hamis igazolványokról.

pisztoly: a nálunk lévő fegyvereket mutatja meg.

felrobbant ház: lista az általunk felrobbantott épületekről.

felrobbant tank: a megsemmisített ellenséges csapatokról tájékoztat.

kézfogás: megmutatja, hogy hány emberrel találkozunk eddig.

fej: összekötőinket mutatja meg.

F8: a feledékenyebbek megegyszer megnézhetik a feladatokat.

F9: a sikeresen elfoglalt szigetek után mindig kapunk valamilyen „csodafegyvert”, ezeket tudjuk itt használni.

F10: I/O mű

Feldzug speichern: játékállás kimentése.

Mission abbrechen: küldetés feladása és visszatérés a főhadiszállásra. Mit Action weiterfahren: kilépés.

ESC: kiugrás az aktuális járműből.

P: szünet.

I: infravörös szemüveg be-ki.

A történet egy hangya királynővel kezdődik, aki lerakja egy hatalmas hangyatarzsadalom alapjait (tojásait). Majd rögtön kezdődhet a játék: olyan mindennapos gondokkal kell megbirkóznunk, mint az élelemszerzés, a szaporodás, a pókok és a vörös hangyák támadásának visszeverése és a fészkeket elöntő talajvíz elleni védekezés.

A játék célja - játékmódtól függően - vagy a vörös hangyák elpusztítása (Quick game), vagy a teljes kert és ház meghódítása, az emberek elűldözése (Full Game).

A játékot legegyszerűbben egérrel vagy botkormánnyal irányíthatjuk. Billentyűzetről a nyílát a kurzormozgató gombokkal mozgathatjuk, a tüzet pedig a szököz lenyomása jelenti. A menübe az ALT és az adott menüpont kezdőbetűjével jutunk.

Edít (szerkesztés) ablak

Induljunk hát el hangyánkkal (mindig a sárga hangyát irányítjuk) és nézzük, mit tehetünk vele. Menjünk az Edít ablakba, ahol a képen a kert felszínét vagy a hangyafészkek föld alatti térképét látjuk kinagyítva. Ha ezt a kinagyított részt mozgatni akarjuk, vigyük a nyílát a képernyő szélére. A fészkeket kis földkupacok jelzik, középkön lyukkal. Ezeken kívül találunk itt rengeteg szürke kavicsot és élelmet, kis zöld bogycók formájában.

Hangyánk irányításához nyomjuk meg egyszer valahol a tűzgombot. Ekkor a sárga hangya rögtön odaszalad. Ha lyuk fölött nyomtunk tüzet, bemászik a lyukba vagy kijön onnan. Ha valahol kétszer megnyomjuk a tüzet, hangyánk felveszi az ott található kavicsot, élelmet (ezt, ha nagyon éhes, azonnal meg is eszi), vagy leteszi azt, amit éppen hurcol. A fészkekben hangyánk a két tűz hatására alagutat kezd ásni.

Ha valamennyik hangyán lenyomjuk a tüzet, megtudjuk, hogy milyen beosztásban van (dolgozó, katona stb.) és mi van nála. Saját hangyánknál ugyanekkor egy menü jelenik meg. Ha éppen a királynőt irányítjuk, itt két lehetőségünk van, melyek közül először a fészkekásást kell választanunk (Dig Hole). Ha ezzel megvagyunk, megkezdhetjük a tojások lerakását (Start Brood). Ezután a királynővel

SimAnt

A szimuláció tovább folytatódik. Ez már a sorozat harmadik tagja, s megint valami teljesen újjal találkozunk. A helyszín a város és a Föld után most csak egy családi ház kertje. A szereplők pedig hangyák, pókok, fűnyírók, és csak valahol a háttérben az ember, aki persze állandóan kísérletezik.

semmi mást nem tudunk csinálni, lelkünk egyből át is kerül egy ifjú dolgozó testébe.

A dolgozóknál, katonáknál ebben a menüben öt lehetőség van. Az első kettővel magunk köré gyűjthetünk egy csomót gyűjtőket (Recruit 5 és 10). Ezek mindaddig követni fognak bennünket, amíg el nem engedjük őket (Release 1/2 és All). Az utolsó paranccsal egy másik fekete hangya bősébe bújhatunk át (Exchange).

A toborzást a vörös hangyák elleni háborún kívül még arra is használhatjuk, hogy a többi hangyát elvezessük a táplálékhoz, így sokkal gyorsabban tudjuk feltölteni a raktárakat. Ekkor, amint a többiek megtalálták a kaját, engedjük őket el, hadd tegyék a dolgukat.

A testcsere főleg háborúk esetén van szükség. Ekkor ugyanis egy katona sokkal biztonságosabb hely számunkra. A biztonságunk pedig jelentősen befolyásolja a

hadjárati sikereit, mert bár halálunk után egy újabb testben újjászületünk, sok időt veszünk, mire ismét össze-szedjük a sereget és az ellenség közelébe érünk.

Az Edít ablak bal szélén találunk néhány gombot, melyekkel megnézhetjük a fekete és a vörös királynőt és fészkeiket, megkereshetjük a sárga hangyát vagy a pókot. Legalul a három függőleges csík a sárga hangya, valamint a fekete és vörös hangyatarzsadalom egészségét mutatja. A sárga hangya egészségi állapotát egyszerűen kis falatozással javíthatjuk fel. Az egész társadalom meggyógyításához viszont rengeteg élelmet kell felhalmozniuk fészkekben.

A gombok között legalul találunk egy Scent feliratút, melynek hatására újabb öt gomb jelenik meg. Ezzel a hangyák jelzéseit tehetjük láthatóvá. A hangyák mozgás közben illatanyagot hagynak

hátra, amit itt a Trail gombbal nézhetünk meg. (Fontos, hogy társainkat ezekkel az illatokkal is az élelemhez vezethetjük.) A Nest gombbal a két törzs fészkeinek kiterjedését nézhetjük meg a felszínen. Végül az Alarmot bekapcsolva a veszélyben lévő területek jelennek meg más színnel.

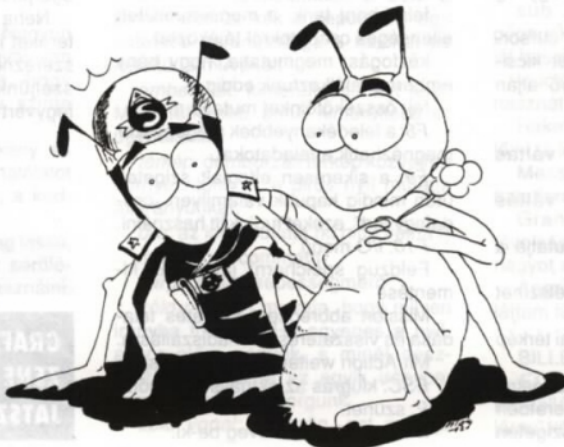
Map (térkép) ablak

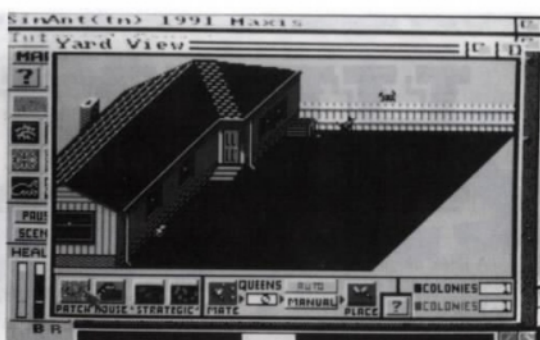
A Map ablakban fontos információkat tudunk meg a két törzsről. Itt a baloldali gombbal kapcsolhatunk át a kert egy részének térképe (Surface) és az egész kert képe között. A térkép alatt szintén megtaláljuk a Scent-nél leírt gombokat. A sor végén lévő gombra pedig megtudjuk, hogy hány larva, dolgozó, katona, hím, fiatal királynő és királynő van a fekete, illetve vörös hangyák állományban.

A kert képen a kis négyzetekre osztott gyeplet látjuk, és a fehéren villogó négyzetben vagyunk éppen. Teljes játékban itt átmehetünk más négyzetekbe is (nyomjuk meg rajta a tüzet). A kép alatti gombokkal megnézhetjük a ház belsejét, valamint a két kolónia elterjedését és arányát az egyes négyzetekben. A Mate gombbal tudjuk a fiatal királynőket megtermékenyíteni, a Place-szel pedig a már kifejlett királynőt tehetjük át egy másik területre. A sor legvégén a fekete és vörös kolóniák számát látjuk.

Behaviour (viselkedés) ablak

Itt azt állíthatjuk be, hogy mivel foglalkozzanak a hangyák. Az ablakban egy háromszöget látunk, melyben egy karika mozgathatunk meg, hogy a hangyák hány százaléká hordja az élelmet (Forage), mennyien bővítsék a fészket (Dig) és mennyien törődjenek a tojásokkal (Nurse). (Ha valamelyik feliraton megnyomjuk a tűzgombot, a százalék darabszámmá változik át.) Mindegyik tevékenység egyformán fontos a társadalom növekedéséhez, ezért egyiket sem szabad elhanyagolnunk. Az élelem az egészség és az erő növeléséhez, a nagy fészkek pedig az élelem és a sok tojás tárolásához szükséges. Végül a szüret





hangyák száma csak akkor növekszik, ha a társadalom egészséges és elegendő „dada” van a hangyák között.

Caste Control (becsztás) ablak

Itt a születő hangyák beosztását állíthatjuk be az előzőhöz hasonló módon. A Breeders királynöket, a Workers dolgozókat, a Soldiers pedig katonákat jelent. Az új királynőknek szerepük csak a teljes játékban van, ahol minél gyorsabban kell benépesíteniük a kertet utódokkal.

History (történelem) ablak

Itt a vörös és fekete hangyák népességnek, egész-

ségének, a bolyokban felhalmozott élelemnek és a háborúban elpusztult hangyák számának alakulását nézhetjük meg az egyes gombokat nyomogatva.

Info ablak

Ebben az ablakban mindent elolvashatunk, amit a hangyákról, biológiájukról, fajtáikról tudni érdemes. Ezen túlmenően néhány tanácsot kapunk a játék sikeres befejezéséhez is, ezért mindenképp érdemes ezt a lexikont végigböngészni.

A hangyák életébe az ember tulajdonképpen csak az Experimental Game-ben avatkozik be. Itt tulajdonképpen külső megfigyelőként kísérletezhetünk, megfigyelhetjük, hogyan reagálnak a

hangyák különböző hatásokra. A tevékenységek kiválasztásához nyomjuk meg az Edit ablak kérdőjel melletti gombját (ezt a gombot a térkép ablakban is megtaláljuk). Itt az egyes gombokkal falakat, köveket, újabb hangyákat tehetünk a területre, árkokat áshatunk és temethetünk be. Ebben a módban nekünk kell beszörnünk az élelmet is, különben kísérleti alanyaink éhenhalnak. A területen elhelyezhetünk illatanyagokat, amivel a hangyákat az élelemhez, vagy akár a pók karmaiba vezethetjük. Végül az Insecticide-t választva rovarirtót szórhatunk szét a kertben. Amikor befejeztük a kísérletezést, nyomjuk meg a legelső gombot (Start Game) és hangyaként folytathatjuk a játékot. Később bármikor (Kísérletező módban) megnyomhatjuk ezt a gombot, és

visszatérhetünk szerszámainkhoz.

Hát nem rossz játék, igaz? Sose szerettem a rovarokat, pókokat, most mégis szívesen eljátszottam, kísérleteztem velük, és azért igyekeztem, hogy az embereket elüldözsem a házukból. Ez pedig azt jelenti, hogy a Maxis programozóinak ismét sikerült egy maradandó játékot - szimulációt - írniuk. Remélem lesz további folytatás.

Temesvári

AMIGA

GRAFIKA 44
ZENE 30
JÁTSZHATÓSÁG 94

Összesen

90

ÚJ NYÁRI SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető ismét egy AMIGA 500-ast nyerhet és ráadásként a három legújabb játékot!

Az 576 Kbyte-ra 1992. június 25-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki az Amiga 500-ast és ráadásként három új játékot.
A sorsoláson részt vesznek a „törzselőfizetőink” is.

További értékes díjakat is kisorsolunk:

- 3 nyertesnek 1-1 db Action Replay cartridge
- 10 nyertesnek 1-1 csomag mágneslemez
- 10 nyertesnek 1-1 Kbyte T-Shirt

Ne felejtse, nyári SZUPERAKCIÓ előfizethetsz június 25-ig, és nyerhetsz!

HEIMDALL

A játék megjelenését fantasztikus hírvetés és reklámhadjárat előzte meg: 'forradalmasítja a szerepjátékok világát', és hasonló mondatok jelentek meg az újságokban.

Ehhez mondjuk nem árt hozzátenni, hogy a Heimdallnak annyi köze van a szerepjátékokhoz, mint mondjuk a Galaxynek. Valójában akció-adventure, szerzői azért nevezték RPG-nek, mert ez mostanában divatos, és így többen megveszik. El kell ismerni, a játék valóban nagyon látványos, jó grafikája, zenéje van, és hatalmas játéktéere: a három fegyver mindegyikét egy-egy szigetrendszerben kell megszerezni, amelyekben minden sziget egy jókora, kemény fejtörést igénylő pálya, sok-sok szobával. A játszhatóság, irányíthatóság viszont szerintem igen gyengére sikerült. Persze ez is viszonylagos, és ettől a játékot még végig lehet játszani, de több benne a bosszankodás, mint a szórakozás. További kellemes élvezet az állandó lemezcserélgetés.

A tényleges kalandjáték megkezdése előtt lehetőség van arra, hogy három ügyességi játékkal feljavítsuk kezdeti tulajdonságainkat: fejszeshajigálás egy leány hajtincreire, dísznőfogás pusztá kézzel, és úgrálás a hajódeszkákra. A játékot persze ezek nélkül is elkezdhetjük, nem jelent túl nagy különbséget, hogy itt hogy szerepelünk.

Alakíthatunk egy csapatot hat figurából (ezek egyike Heimdall). Lehetnek köztük varázslók, harcosok, kovácsok, hajósok. Ez azonban nem egy igazi fantasy csapat lesz, inkább hat élet, és az inventory-nk meghosszabbítása. Vannak persze apró különbségek, pl. a harcosok nem tudják használni a varázsló tekerceket, de a harc főként ügyességen múlik.

Amikor létrehoztuk csapatunkat, megkezdhetjük a kalandozást. A sisakra klikkelve nézhetjük meg partinkat. Az ITEMS ablakokra bökve adhatjuk meg, hogy melyik legyen az a három karakter, akivel kiszállunk majd a partra. Csak ilyenkor, a térkép-menüből lehet menteni/tölteni a játékot (Miért? - mert könnyebb volt így megírni a programot). A hajó ikonnal, a térképről adhatunk meg egy szigetet, ahol ha akarunk, kiszállhatunk.

FOTÓ: AMIGA



Az északi mitológia mindig is kedvelt volt a fantasy, középkori kalandtörténetek írói számára. Ennek a játéknak is a skandináv háború-istenek a főhősei, bár a történet 'kissé' elüt az eredetitől.

Loki, a gonosz isten, tartva a közelgő végső isteni konfrontációtól, Ragnarok csatájától, elcseni három főisten, Odin, Frey és Thor fegyverét.

Az istenek Heimdallt, egy varázslatos módon született viking gyermeket küldik a fegyverek visszaszerzésére.

Nincs teljesen kötött sorrend, tehát előfordul, hogy vissza kell mennünk egy szigetre, ahol már jártunk. Azért nagyjából ésszerű dolog a távolsági sorrendet követni. Ha egyszer kiszállunk, a joystickkal irányíthatjuk a vezető figuránkat. A tárgyakat, amelyekre rágyalogolunk, automatikusan felvesszük, a ládába belekukázhatunk (esetleg egy csapdaeltávolítás varázslat után). Az egér jobb gombjával léphetünk be a karakter-menübe. Ha kiválasztunk valamelyik inventory-ban egy tárgyat, azt utána megvizsgálhatjuk (scrollok, zsákok!), megehetjük (kaja - visszanő az egészség, varázslatok), használhatjuk (spec. tárgyak), vagy varázsolhatunk (ismert scrollok). Vannak általános használatú varázslatok (Detect Traps, Energy stb.), és speciális helyen használható, a továbbjutáshoz elengedhetetlenül szükségesek (Revelation - első pályán felfedi a hidat a szakadék felett, Descension - második pályán elsüllyeszti az oszlopot).

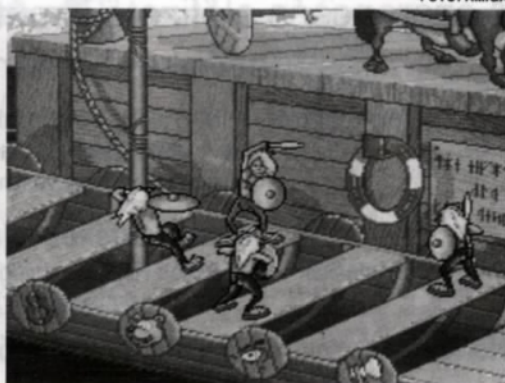
A varázslatok és tárgyak használatán kívül néha szörnyek leküzdése is feladat lehet. Az egérrel ide-oda clickegetünk a fegyverünk és az ATTACK ikon között. Mindig akkor kell ütni, amikor az ellenfél is éppen csapni akar. Ezt a részét a játéknak sokkal jobban is meg lehetett volna oldani. Néha kapcsolók nyomkodása is problémát jelenthet. Pl. mindjárt a második pályán. A kezdeti nehézségek elkerülése végett elárulom, hogy balról nézve az 5., 2., 6., és 1. kapcsolót kell megnyomni, hogy az összes lyuk eltűnjön.

Sajnos, a játékban az ember sokszor próbálgatásra van hagyatkozva - ha rossz helyeken használja el a varázslatát, előfordulhat, hogy újra kell kezdeni a szigetet (Mit előfordulhat? Állandóan előfordul!). Ez nem lenne olyan nagy baj, ha nem lenne az állandó töltőgetés. És jaj annak, aki kevés save disket használ (min. 4-5 javasolt...)

Ha ennyit kritizálom, mi a fenéért játszom ennyit ezzel a játékkal? Nem értem...

Mike Murphy

FOTÓ: AMIGA



Az államalapítás
nehéz dolog lehet, s a
fiatal állam
megvédeése talán még
nehezebb.

A problémával
azonban mégis meg
kell birkóznunk,
hiszen a középkori
Angliát meg kell
védelmeznünk a
rátörő külső és belső
ellenségekkel,
viszályokkal szemben.

Ezt pedig csak egy
erőskezű, igazságos,
no és persze gazdag
király tudja megtenni.

A játék célja tulajdonképpen egy (nehezebb szinteken több) vár megépítése és védelmezése. Ehhez először el kell készítenünk a vár alaprajzát, majd rengeteg munkást és katonát kell felvennünk, és a munkásokat az egyes várfalak, bástyák, árkok építését végző csapatokba kell beosztanunk. Amikor pedig az épület egy része elkészült a munkásoknak újabb feladatokat kell keresnünk. Az új várak megkezdésekor az alapokat nagyon gyorsan le kell raknunk, hiszen csak ezután fogadhatunk fel zsoldosokat.

Az építkezés mellett a várat védő sereg irányítása a legnagyobb feladatunk, hiszen vereségük esetén az ellenség földig rombolja várunkat, és a játék véget ér. Emellett gondoskodnunk kell élelmiszertartalékok beszerzéséről, ugyanis ostromok idején, ha nincs elég kaja, a katonák világgá mennek.

Mivel a katonák zsoldért szegődnek szolgálatunkba, és az emberek sem ingyen dolgoznak, az építkezéshez elég sok pénzre van szükségünk. Kincstárunk veszteségeit egyszerű rendszeres évi adóval, másrészt alkalmanként kivett havi adóval pótolhatjuk. Néha az is előfordul, hogy egy ismeretlen jóakarónk pénzt küld, de működésünk során inkább olyan vendégeink lesznek, akik a mi jóindulatunkra és pénztárcánkra számítanak.

Várvédők

CASTLES



Do you:

- A) ignore the situation.
- B) reprimand your son.
- C) congratulate him on winning the fight.

Ezek a vendégek (katonák, papok, kereskedők, parasztok) a játék során teljesen véletlenszerűen érkeznek és persze mindegyiknek valami nagy problémája van, amit ékes óangol szavakkal rögtön az uralkodó elé tárnak. Ekkor, ha megértettük alattvalónk kívánságát, három lehetséges válasz közül kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt. Ezek a döntések igen lényegesek, hiszen ezek befolyásolják a nép, az egyház és a birtokosok szemében a rólunk kialakult képet és így későbbi támogatásukat is.

A játék kezdetén állítsuk be a nehézségi fokot (négy lehetőségünk van a szolgától a királyig), a játék sebességét és azt, hogy hány várat akarunk felépíteni. Ha több várat választunk, a játék során amint az egyikkel készen vagyunk, egy teljesen új területre költözünk, ahol a tervezéssel és a katonák, munkások toborzásával újra kell kezdenünk az egész munkát.

Ha mindennel készen vagyunk, válasszuk a Done-t és kezdődhet a játék. A képernyőn a rendelkezésünkre álló terület egy részét látjuk. Ezen a területen úgy mozoghatunk, ha a kereten valahol megnyomjuk az egér baloldali gombját. A jobboldali gombot megnyomva a főmenüt tehetjük ki, vagy tűntethetjük el a képernyőről. A menüben a következő tevékenységeket végezhetjük el:

FOTÓ: AMIGA

Design

Egy kastély építését ezzel a ponttal kell elkezdennünk, hiszen itt tervezhetjük meg az egész épületet. (Ez alól csak a leggyengébb szint kivétel, ugyanis ott egy előre megtervezett és már részben elkészült várat kell befejeznünk.) Itt válasszuk ki a menü felső részében megjelenő építőelemek (bástyák, fal, kapu) közül azt, amelyikre éppen szükségünk van, majd helyezzük el a térképen (bal gomb). A rossz helyre letett tárgyakat később a piros körrel törölhetjük. Itt rögtön beállíthatjuk a tornyok magasságát, valamint azt, hogy legyen-e rajtuk ablak. A falaknál pedig a magasságon és vastagságon kívül megadhatjuk, hogy legyen-e rajtuk lőrés és üst. (Bár ezek a lehetőségek egy kicsit lassítják az építkezést, de például az üstökből forró szurkot öntögetve akár katonák nélkül is megvédehetjük a várat.) Ezeket az adatokat építkezés közben is megváltoztathatjuk, de a kész elemeken már csak lerombolás után tudunk változtatni (piros kör). Az egyes értékeket mellettük lévő, felfelé és lefelé mutató nyilakkal módosíthatjuk, a lőréseket pedig a kis négyzet kivilágításával kapcsolhatjuk be. Végül ebben a menüben állíthatjuk be, hogy hány munkás (maximum 90) dolgozzon a

CASTLES

FOTÓ: PC

kiválasztott faldarabon vagy tornyon. A rendelkezésünkre álló munkások számát alul (Free) látjuk.

Ha játék közben a vár bármelyik részén megnyomjuk a bal gombot, ez a menü jelenik meg, és a menüben a kiválasztott épületrész információit látjuk. Építkezés közben (Building) megtudjuk, hány napig tart még a munka (Day Left) és milyen magas jelenleg a fal (Height). Az Unstable felirat azt jelenti, hogy a falat nem támasztja semmi, hamarosan össze fog dőlni. Ilyenkor sürgősen kezdjük el a szomszédos fal vagy bástya építését.

Labour

Itt a munkások felvételét (Hire) elbocsátását (Fire) és a bérek módosítását (Wages) intézhetjük el. A menü alsó részében az építkezésen alkalmazott emberek számát látjuk foglalkozásuk szerint csoportosítva. Az egyes foglalkozások melletti első szám a dolgozó, a második pedig a felvehető embereké jelenti. A felvehetők számát a felvételnél és elbocsátásnál gyorsan változtathatjuk, a kis igazításokat pedig a számok melletti nyilak segítségével tehetünk. Legalul a havonta bérként kifizetendő összeget és kincstárunk tartalmát látjuk. A Wages pontban az egyes foglalkozások fizetését változtathatjuk meg. Fontos, hogy a felvehető emberek maximális számát ez az összeg határozza meg.

Taxes

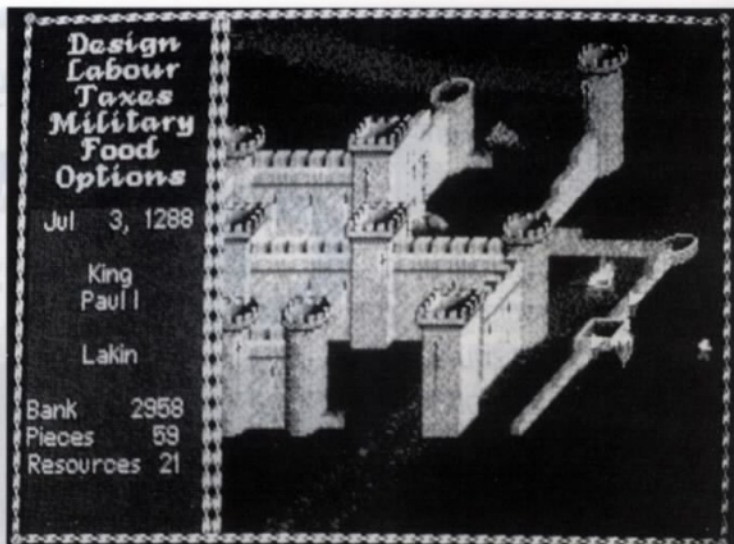
Itt az évente beszedett adó mértékét (Taxation Level) és az alkalmanként kivetett havi adót (Levy Tax) állíthatjuk be. A havi adónál adjuk meg az összeget, majd abban a hónapban, amikor sürgősen pénzre van szükségünk, kapcsoljuk be a mellette található jelzőt. Bár a nép mindig kifizeti a kívánt összeget, e lehetőségek alkalmazását mégis jól meg kell fontolnunk, hiszen az emberek szeretetét vagy gyűlöletét vívhatjuk ki vele.

A Treasurer pontot választva pénzügyi helyzetünkről (évi bevételek, havi kiadások, államkassza tartalma) kapunk kincstárnokunktól jelentést.

Military

Ebben a pontban a katonaság (az íjászok és a gyalogság) dolgaát végezhetjük el. Békében az egyetlen feladatunk a katonák toborzása lesz. Ehhez a munkásoknál már megismert módon állítjuk a felvehető katonák számát maximumra. (Ezt a maximumot sajnos nem a kifizetett bér, hanem a tervezett vár méretei határozzák meg.)

A seregek igazi munkája háborúban kezdődik. A közelgő ellenségről és a támadás várható irányáról mindig valamelyik hírnökünk jelentéséből szerzünk



tudomást. Ekkor katonáinkat gyorsan el kell helyezni a falak mentén, hogy a lehető legjobban védelmezzék a várat. Itt megadhatjuk, hogy katonáinkat hány különálló csapatra akarjuk osztani (Units), majd ezeket a csapatokat - külön az íjászokat és a gyalogosokat - a bal gombbal tehetjük rá a térképre. Ha az összes katonát elhelyeztük vagy az ellenség megérkezett, elkezdődik a csata, melynek kimenetelére már nem szólhatunk bele. A csata közben egyébként az íjászok végig egy helyben maradnak, a gyalogosok pedig az ellenség után rohannak.

Játék közben mindig figyelniük kell, van-e még elég pénzünk, hiszen amint fizetéseképtelenné válunk, az egész sereg faképnél hagy, és a vár védtelenné válik. Ilyen esetben kell felhasználni az alkalmi adót.

Ugyanebben a pontban, ha kiadjuk Dig Moat parancsot, katonáink megkezdik a várat körülvevő árok kiásását. (Ezt azonban csak akkor kezdhethetjük el, amikor a vár már elég nagy a választott nehézségi szinthez.) A várárkot később a nagyobb támadások után érdemes mindig rendbehozni.

Food

Ebben a pontban élelmiszertartalékokat vásárolhatunk, melyet embereink a téli hónapokban (ilyenkor az építkezés is szünetel) és ostromok idején használnak el. Ha egy ostrom idejére nincs elegendő élelem, a katonák azonnal elhagyják a várat. A vásárláshoz először állítsuk be a kívánt mennyiséget, majd kapcsoljuk be a jelzőt. A kép alján a kaja ára látható (ez általában nyár végén, összettel a legalacsonyabb).

Options

Itt vehetjük a játék állását lemezre, betölthetjük egy régebbi várat, megváltoztathatjuk a játék sebességét és kiléphetünk a programból.

A Counsel pontban pedig legjobb lovagjainktól kérhetünk tanácsot. Ebből megtudjuk, milyen munkát végeztünk, hogyan figyelik tevékenységünket az emberek, a papok és a földbirtokosok, valamint tanácsokat kapunk, mire kell az építkezés során odafigyelni (például mekkor várat kell készítenünk a szint teljesítéséhez).

Végül nézzük, milyen billentyűkkel irányíthatjuk a játékot:

1-9 a numerikus billentyűzet

A kurzor mozgatása

X vagy Pause Bal gomb

Z Jobb gomb

ESC A játék megállítása

F A várat nézhetjük meg a túoldalról

M A zene be- és kikapcsolása

Q Kilépés a programból

R Az utolsó üzenet megismétlése

T A kincstár és a hadsereg állapota

[és] Az üzenetek kiírásának gyorsítás és lassítása.

A játék egyébként nagyon jó. Igaz, főleg azoknak ajánlom, akik szeretik a Simcityt és a hozzá hasonló játékokat, szimulációkat. A grafika nagyon szép, a hangról viszont sajnos csak annyit tudok elmondani, hogy ki lehet kapcsolni (a hangokat és egy PC-beépített hangszórójából hallottam).

Azoknak pedig, akinek sikerül a legnehezebb szinten három várat felépíteni, előre is gratulálók.

Temesvári Tibor

PC // AMIGA //

GRAFIKA 84

ZENE 73

JÁTSZHATÓSÁG 98

Összesen

92

Castle of Dr. Brain Novice Level



The Castle of Dr. Brain

A Sierra újabb játéka egy kicsit szakított a hagyományokkal (végre). Dr. Brain kastélyában nem kell össze-vissza mászkálnunk, s minden létező dolgot kipróbálnunk. Most a játék teljesítésére egyetlen utunk van.

A történet a következő: Brain doktor kutatásaihoz asszisztentst keres, és a hirdetésre jelentkező személyeket nevéhez méltó feladványokkal teszi próbára. Feladatunk tulajdonképpen az, hogy a bejáratnál eljussunk a doktor laboratóriumába, s ha ez sikerül, már biztos az állásunk.

Addig azonban minden ajtó kinyitásához, minden szobán való átjutáshoz valamilyen logikai feladványt kell megoldanunk. Minden probléma megoldása után kapunk valami jutalmat. Ez lehet egy később felhasználható jelszó, egy emléklapok vagy egy pénzérme. Ha egy feladatot nem tudunk megoldani, ezekkel az érmékkel vásárolhatunk magunknak némi segítséget, ami persze nem jelenti a feladat teljes megoldását.

A feladatok között tulajdonképpen az összes valamire való játékot megtaláljuk, például szójátékokat, puzzle-t robotirányítást, matematikai játékokat, tangramot, kódfejtést. Szóval a játék borzasztóan érdekes, és ami fontos, kis türelemmel és logikával egyedül is végigjátszható.



ChessMaster 3000

A sakk rajongói annyi szép és furcsa program után most egy igazán jó sakkot vehetnek kézbe. Itt ugyanis nem a trükkös ütések fontosak, hanem a minél jobb és eredményesebb játék.

A programban megtalálunk mindent, amit a sakkban érdemes tudni. A kezdők egy igen részletes oktatórészben ismerkedhetnek meg a játékkal, gyakorolhatják a megnyitásokat, a haladók pedig játszhatnak tétmeccset is a géppel, s ezután győzelmeikről akár oklevelet is ad a gép.

Játszhatunk vakon, oldhatunk meg feladványokat, vagy a gépet használhatjuk feladványok megoldására. Akár egy egész bajnokságot is szervezhetünk, melyen több gépjátékos is részt vehet. A gép szintjének beállításához megadhatjuk, mennyit érjenek számára az egyes figurák, játék közben az anyagi vagy a pozícióbeli előnyöket vegye figyelembe, támadjon vagy védekezzen, mennyire gondolkozzon előre és mennyit használjon fel lépésgyűjteményéből.

Játék közben kérhetünk tanácsot és lépéseinket értékel-tethetjük a géppel. Ha pedig elfogyott az időnk borítékolhatjuk a következő lépést.

Hát ennyit ízelítőül a lehetőségekből. A többi mindenki megtalálja a menüben (ESC vagy jobb egérgomb).

A program egyébként, túl azon, hogy remekül játszik, szép is. Ezt igazolja az is, hogy mind a Windows, mind a DOS változat képes 256 színes VGA megjelenítésre is. Szóval fantasztikus. Ja és még valami fontos: a rossz lépéseket bármikor visszavehetjük!



Moonbase

Sok programozó megirigyelte a SimCity sikerét, és egyre többen megpróbálkoznak hasonló játékok készítésével. Ilyen kísérlet a Moonbase is, amelyben egy bázist kell felépítenünk és üzemeltetnünk a kopár Holdon.

Az állomás fenntartásához többféle módon is szerezhetünk pénzt. Az egyik lehetőség, hogy kitermeljük az égitest nyersanyagait, feldolgozzuk és eladjuk azokat. A másik út a kutatás, hiszen ha a laboratóriumi és űrkutatás elég fejlett, a NASA nagy összegekkel támogatja telepünket. Persze a termelés és a kutatás beindulásához először a telepések életéhez szükséges épületeket, lakásokat kell felépítenünk, s csak ha már elég sok lakosunk van, akkor kezdhetünk neki az igazi munkának. Természetesen minden tevékenységhez energiára lesz szükségünk, ezért az erőművek és fűtőhálózatok felépítése és az épületek bekötése szintén a kezdeti időszak feladata lesz.

Gondolom így összesítve mindez elég egyszerűnek tűnik. Biztosíthatok azonban mindenkit, a játék ennél jóval bonyolultabb, érdekesebb. Igaz a kivitelezése nem kevésbé tetszett, mint a Sim sorozat tagjaié.



Majdnem az igazi!

PINBALL DREAMS

A számítógépes flipperekről mindig meg volt a véleményem. Körülbelül egy tucatot készítettek eddig, de ebből maximum 4-5 volt elfogadható, 1-2 igazán jó. El kell fogadni sajnos azt a tényt, hogy a flipper csak a játékkeremben az igazi!

Az egyik legfőbb hiba, hogy a vertikális megjelenítés magával vonzza a golyó természetellenes mozgását (mintha mindig lefelé akarna esni, nem pedig gurulni). Az vérbeli flipper-öcsik tudják, hogy milyen fontos az a lehetőség, ahogyan megválaszthatjuk a karok ütés-erősségét. Ezt számítógépen csak nagyon ritkán alkalmazhatjuk. Marad tehát az, hogy a játéknak minél jobb grafikája legyen, és jó beindító zenéi/hanghatásai. A PD-nél igazán csúcs grafikáról beszélhetünk. A pálya változatos van kidolgozva, sok a meglövendő lámpa, a pontszerzési lehetőség, alagút, felüljáró. Sajnos, túl gyakran fordul elő, hogy a golyó száguldva lezúg közepén, kivédhetetlenül. Az életben ezt azért gyakran ki lehet védeni (ott inkább az oldal-kijáratoknál megy le a golyó, ez a PD-nél csak a legritkább esetben fordul elő). Négy pálya közül választhatunk, amelyek sajátos felépítéséhez odaillo zene és hanghatások szólnak. A szint betöltése után a funkcióbillentyűkkel állíthatjuk be a játékosok számát.

Flippereseknek ajánlom, mert a Pinball Dreams elég jól megközelíti az eredeti gépek hangulatát (de még mindig nem az igazi).

Martin

APIDYA



Gyerünk Zümi!

A lövöldözős játékoknál az a ciki, hogy nem nagyon lehet taktikázni, mint mondjuk az ügyességiéknél: az első pálya ilyen, a második olyan, a harmadik mondjuk póker – amelyik cég shoot'em up-ot készít, az megmutatja, hogy mit tud. A KAIKO első játéka a fantasztikus Gem'X volt, amely grafikailag és tartalmilag is a legjobbakközé tartozott. Most összehozták az APIDYA-t, amely olyan állati játék, hogy a Hybris óta nem láttam hasonlót. Ha osztályozni akarom a programot, akkor azt mondom róla, hogy a Nemesis (Salamander) 1992-es változata.

19XX A.D., a világ egy ismeretlen része. Az ördögi Hexaae varázsló mutáns rovarokat hoz létre, hogy elpusztítsa a békeszerető Yuri-t és lkuro-t. A rovarok eljutnak a fiatalok házáig, és kioltják a szépséges Yuri életét. lkuro hazaér, és bosszút esküszik Hexaae ellen. Átváltozik egy gyilkos darázssá, és elindul...

Az Apidya az a játék, amiről már a cím megjelenése után tudtam, hogy a kedvencem lesz. Aki megnézi a Japánnal kevert feliratot, az egyet fog velem érteni abban, hogy a cég több energiát fektetett a cím megrajzolásába, mint sok más csoport az egész játékába. Az ez után következő intro pedig mindent ver. Japán figurák, csúcs rajzok, tuti hangulat. Ha ehhez hozzáveszem azt az 'Options' menüt, amelyben a játék körülményeit beállíthatjuk, már szinte Sega Megadrive-nak érzem az Amigát.

A menüben kiválaszthatjuk a játék nehézségi fokát, az életeink számát, hogy mikor kapjuk az



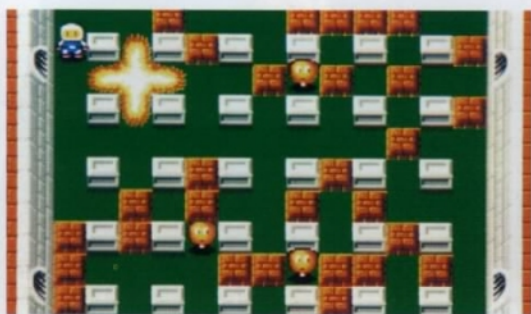
FOTO: AMIGA

extra életet, az irányítás eszközeit és meghallgathatjuk a program zenéit. Az 'XTRA SELECT' pontnál azt állíthatjuk be, hogy hogyan aktivizálódjanak a felvett tegyverek (Nemesishez hasonlóan minél több bonus ikont gyűjtünk össze, annál jobb tegyvert választhatunk a kép alján levő listából. A választás lehet automatikus, vagy space/joystick által aktivizálható). A 'TEAMMODE' opcióval beállítható a játékosok száma: egy, egyszerre kettő, külön kettő.

Maga az akció horizontálisan scrollozó, abszolút gyönyörű pályákon folyik. Egyébként meg mermék esküdni rá, hogy az Apidya tartogat még meglepetéseket a későbbi szinteken, de sajna odáig még nem jutottam el. Az irányítás praktikus, a scroll sima, az ellenfelek pedig annál erősebbek, minél nagyobbak zűminknél. A szünyogok, legyek kiirtása nem okoz gondot, de a vakond és az imádkozósáska már kemény dió.

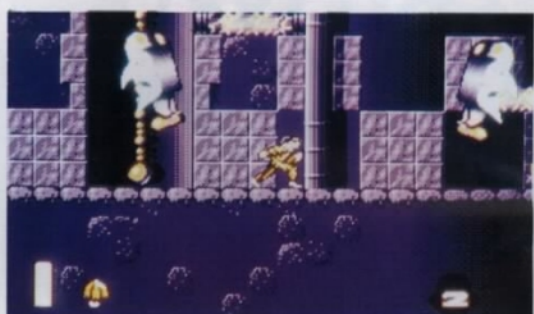
A játék igen nehéz, ezért jól jön a 'SAVE' funkció, amivel lövöldözős játékban még nem sűrűn találkoztam.

Martin



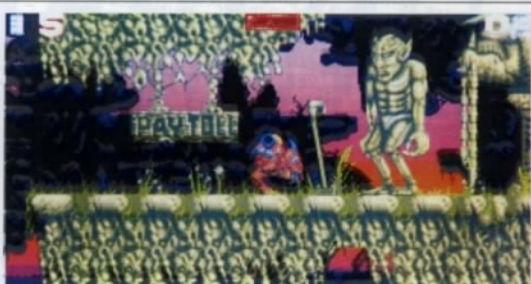
DYNABLASTERS

Azok a szerencsések, akik magukénak mondhatják a DYNABLASTERS gyári verzióját, meg fognak lepődni. No nem azért, mintha ők más játékot kapnának; egy kis szerkezet az ámulat okozója, amit ha a joystick portba illesztünk, akár 5(!)-en is küzdhetünk egyszerre a játékkal. Ennek az az oka, hogy a programot a Japán console-ról, a PC Engine-ről írták át, amelyhez régóta létezik a fent említett modul. Azon Amigások, akik viszont nélkülözik a kis egységet, kénytelenek beérni egy 1-2 személy által játszható, szuper kuki grafikával készült ügyességi programmal. A konverziót az UBISOFT készítette, dicséretükre legyen mondva, nem is akárhogy. A 64 pályából álló Dynablastersben az a feladatunk, hogy bombáinkat okosan elhelyezve felrobbantsuk a mászkáló és ránk vadászó ellenfeleket. Ha ez sikerült, mehetünk a következő szintre. A pályán láthatók még szilárd tömbök, melyeket szintén a levegőbe röppíthetünk - jó esetben a kijáratot (kék kocka) vagy valami extrát (bomba tűzcsóva nyújtó, élet, gyorsítás stb.) nyerünk. Nagyon szórakoztató még a program 'Battle' módja is, ahol egymásra vadászhatnak a 'bombázók'.



HARLEQUIN

A GREMLIN ezúttal egy olyan játékot készített, amelynél erősen gondolkoztunk, hogy 'Tallózó' vagy 'Leírás' cikk legyen-e belőle. Ennek az az oka, hogy a Harlequin az utóbbi idők egyik legérdekesebb és különösebb mászkálós játéka. Sárga-fekete hálórúhás figuránkkal 23 veszettül elvont szinten kell végigmennünk, s megkeresnünk Chimerica szívének 4 darabját. Nos, Chimerica nem más, mint hősünk világa, amely egy hatalmas, lábakon álló óratornyra emlékeztet. A pályák között olyanok vannak, mint pl.: mennyország, pokol, kártyák háza, bombafutás, zsonglőrök - mindez olyan hátterekkel megtűzdelve, hogy azt mindenkinek látnia kell! A feladat egyébként az, hogy a szinteken meglegjünk a kijáratot (s persze a 4 szív-darabot), de ehhez néha aprócska feladatokat kell megoldani: pl. kapcsolók átállítása. Utunk során extra cuccok is felvehetők: esernyő az esések lassítására, hal a vizes pályáknál szükséges átváltozáshoz és még sorolhatnám. A Harlequin az a program, amit mindenkinek feltétel nélkül ajánlok!



ORK

A PSYGNOSIS-nál mostanában beindultak a programozók, mert egyszerre több lövöldözős/mászkalós programot is piacra kívánnak dobni. Ennek a sorozatnak az első tagja az ORK. A játék grafikája és hanghatásai a szokásos magas szinten vannak, nem lehet leszólni őket. Aztán ezzel ki is fűjt a különlegességek felsorolása. Gépünkkel ide oda kell mászkálni, a tűz gombot folyamatosan nyomni, és azt figyelni, hogy hol látunk valami felvehető műtyűrkét. Ha aztán felvettük a cuccot, kezdhethetjük kislabizálni, hogy mit is találtunk. Borzalom. Az ellenfelek százával jönnek, és sosem velünk egy szintben, ezért mindig ugrálni kell. Nehéz játék az Ork, ezért csak azoknak ajánlom, akiket a látvány kárpótol a gyenge tartalom miatt.



ALCATRAZ

Az INFORGRAMES elkészítette a népszerű Hostages folytatását, az ALCATRAZ-t. A játékban az a feladatunk, hogy egy kiképzett kommandós csoporttal bejussunk a hírhedt börtönbe, amit egy kábítószerral kereskedő banda ural. Ott aztán olyan apróbb dolgaink akadnak, mint fontos papírok megszerzése, raktárak felrobbantása, bejutás az ellenség főhadiszállására, a fővezér elrablása, és még időben el kell érniük a menekülésre szolgáló helikoptert is. A program egyébként mind tartalmilag, mind grafikailag egyezik elődjével, szerintem nem egy nagy durranás. Érdekesség viszont, hogy osztott képernyős megoldással egyszerre ketten is küzdhetünk, így a dolog valamivel érdekesebbé válik. A játéknak jelenleg még csak az Amiga verziója érkezett meg szerkesztőségünkbe, de a C64-es tábornak sem kell agódnia, hiszen számukra is csúcs átíratot lehet készíteni.

TOP LISTA

1992 ÁPRILIS

C-64

- BUDOKAN
- POTSWORTH
- BUBBLE DIZZY
- JONNY QUEST
- P.P. HAMMER
- BATTLE COMMAND
- DYLAN DOG
- THE BLUES BROTHERS
- HUDSON HAWK
- VOLFIED

AMIGA

- SHADOWLANDS
- APIDYA
- PINBALL DREAMS
- ELVIRA II
- HARLEQUIN
- ULTIMA VI
- SOUL CRYSTAL
- GOLDEN EAGLE
- BLACK CRYPT
- FORMULA ONE G.P.

PC

- WINTER CHALLENGE
- ELVIRA II
- SPACE QUEST IV
- EYE OF THE BEHOLDER II
- GODS
- FALCON V3.0
- CIVILIZATION
- F-117A STEALTH FIGHTER
- GOLDEN EAGLE
- ADVENTURE OF WILLY BEAMISH



HUGO II.

Hugóval már egyszer - nem is olyan régen - találkoztunk, és akkor szerintem egészen jól.

szórakoztunk. Az új kalandban pedig azt kapjuk, amire az első rész után számítottunk: a grafika ismét fantasztikus, a játék viszont elég egyszerű, valószínűleg csak a legifjabbak szívét fogja meghódítani.

A történet tulajdonképpen teljesen új. Míg az első részben egy bányarendszerben kutathatunk Hugóval az arany után, most egy krimi szemtanúi és résztvevői lehetünk. A hely gonosz boszorkánya ugyanis elrabolja Hugó gyönyörű - pont olyan szép, mint Hugó - feleségét és három gyermekét. A rabokat pedig barlangjának mélyén egy ketrecbe zárja. És a hős Hugó nem is tehet mást, mint elindul, hogy minden akadályt legyőzve kiszabadítsa szeretteit.

A játék sajnos csak két pályából áll, de ezt a hiányosságot rengeteg aranyos rajz, animáció próbálja pótolni. Az első pályán egy sínautón kell elhajtunk a hegy lábához. A feladatot csak az nehezíti, hogy az út - az első részben megszokott módon - egyirányú, azaz minden mozdony szembe jön velünk. Szerencsére ezeket a szerelvényeket a rövid kitérők segítségével könnyen kikerülhetjük. Ezen a szinten pontjainkat csak az út széléről belógó zsákok összegyűjtésével növelhetjük. (Hogy mi van a zsákokban, azt talán még Hugó sem tudja.)

Ha ezzel megvagyunk, jöjjön az igazi erőpróba. Hugónak a hegy tetejére egy szerpentinon kell felszaladnia. A keskeny ösvényen azonban hol szakadékok, hol pedig legördülő szikladarabok keserítik életét. A szakadékokat egyszerűen át kell ugrunk, a sziklákat viszont csak úgy tudjuk kikerülni, ha átugrunk az ösvény mellett látható párkányra (ezeken a párkányokon gyakran újabb zsákokat, és

velük újabb pontokat gyűjthetünk be). A nagy rohanás közben néha egy rövidebb utat is találunk. Erre mindig egy furcsa hang figyelmeztet bennünket. Ilyenkor ugorjunk jobbra-föl, mire Hugó előveszi tapadókorongos pisztolyát, és artistákat megszégyenítő ügyességgel felkúszik a sziklafalon.

Végre lihegve betoppanunk a börtön-terembe, ahol a boszi egy újabb trükkje vár még ránk: négy kötél közül el kell találnunk azt, amelyik a család zárkáját nyitja (ajánlom a másodikát). Szerencsés választás után pedig már csak a happy end marad hátra.

A játék tulajdonképpen nagyon egyszerű. Ha nem lennének a legördülő sziklák, szinte lehetetlen lenne elrontani. Szerintem a két pálya nagyon kevés, igazából semmi új nincs bennük. Ami miatt mégis érdemes elővenni és végigjátszani a programot, az a sok szép és szórakoztató grafika és hang, amellyel Hugó előadja történetét.

PC // AMIGA //

GRAFIKA 89
ZENE 84
JÁTSZHATÓSÁG 78

Összesen

73

Úgy tűnik, a téli olimpiában a szoftverházak is nagy üzletet látnak, hiszen februárban két játékot is kiadtak ebben a témában

SUPER SKI 2



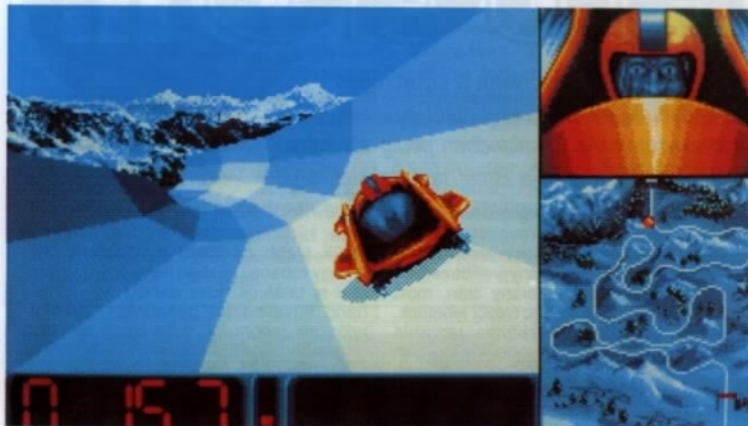
Az Amiga tulajdonosok ebben a gyönyörű programban az albertvillei olimpiai játékok 6 versenyszámában mérhetik össze tudásukat egymással és a géppel. A játékosok minden egyes számot külön gyakorolhatnak, a versenyen pedig kétszer próbálkozhatnak a minél jobb eredmények elérésével. A számok végén a sorrendet nem az elért idő határozza meg, hanem a zsűritől kapott pontszám.

lehet: tartsuk járművünket távol a teknő peremétől. Ez azonban elég nehéz feladat, hiszen a bob kanyarokban úgy mozog, mintha a kocsolyák nem is előre, hanem oldalra néznének.

Ski Jumping

A versenyszámok közül nekem a síugrás tetszett a legkevésbé, hiszen itt figuránk irányítása jóval nehezebb, mint a többi számban. Az ugrás elején bizony meg kell izzadnunk azért, hogy le ne essünk a sánccról. Ezt pedig csak nehezíti, hogy a sánctól a hegy lábától látjuk, így ugrónk egy aprócska pont, akit egy hajszálvékony csikon kell irányítanunk. A levegőben már könnyebb dolgunk van, hiszen csak a stabil helyzetet kell megtalálnunk, és pontosan kell földet érniünk.

Amikor pedig véget értek a játékok, jöhet a záróünnepély, és persze az összesített verseny eredményhirdetése. És ami nagy szerencse, nem kell két évet várnunk a következő olimpiáig, hanem kezdetük elől az egészet, amíg meg nem unjuk (s amilyen szép ez a játék, ez elég soká lesz).



FOTÓ: AMIGA

Giant Slalom, Slalom és Downhill

A három lesiklőszám irányítása tulajdonképpen teljesen egyforma. Az egyes formák között a különbséget csak a pálya lejtése és a kapuk elhelyezése jelenti. Mindegyik versenyszám képernyőjén felül egy piros csík növekedése jelzi, hogy a lejtő melyik részén járunk. Alul baloldalt időnket, középen sebességünket, jobboldalt pedig a kihagyott kapuk számát látjuk. (Ez nem igazán tetszik, hiszen eltérően egy normális versenytől, egy kapu kihagyása itt még nem jelenti a verseny végét). Sebességünket a kart előre, illetve hátrahúzva növelhetjük.



Bobsleigh

A bobsnál az indulás tér csak el a szokásostól. Most a joyt fel-le rángatva tudunk nekifutni, majd a tűzre embereink beugranak a bobba. Ezután már csak egyetlen célunk

PC // AMIGA //

GRAFIKA 87

ZENE 66

JÁTSZHATÓSÁG 79

Összesen

80

The Games: WINTER CHALLENGE

A játékot már hetekkel megjelenése előtt elkezdték reklámozni. A hirdetések képei és a gyártó neve pedig mindenkit felcsigázott.

Mert ugye az Accolade bármit csinál, annak sikerszága van.

És most megjött. A VGA grafika, a 256 szín döbbenetes. A sípályák úgy száguldanak, hullámsanak el alattunk, hogy az szinte szédítő. Az emberkék pedig úgy ugranak, futnak, siklanak, esnek, ahogyan azt az olimpikonok a tv képernyőjén tették. Szóval, mindenki csak ámulni fog.

A játék nagy előnye, hogy minden versenyszám ugyanúgy néz ki: a kép bal szélén mindig az adott szám térképét, jobboldalt pedig a versenyzőt látjuk. Alul a versenyszám rekordját vagy az első helyhez szükséges időt, valamint időnket és sebességünket találjuk. Minden egyes versenyszám előtt néhány szót olvashatunk a sportág történetéről. A futam végén pedig előre-hátra végigpergetjük ügyetlenkedésünket (Instant Replay).

Szánkó (Luge)

A rajtnál nyomjuk meg a felfelé nyilat, s máris roboghatunk a pálya vége felé. Eközben egyetlen feladatunk az, hogy a jégteknőben jobbra-balra hullámszik a sítalpunk alatt, miközben mi a piros és kék zászlókat kerülgetőjük egy gyorsvonat sebességével. Sebességünket úgy növelhetjük, ha egy hosszabb lejtőn leguggolunk (felfelé nyíl). Ebben a programban egy zászló kihagyása a verseny végét jelenti.

Lesiklás (Downhill)

Ez a szám talán a leglátványosabb az összes közül, hiszen itt a pálya fel-le, jobbra-balra hullámszik a sítalpunk alatt, miközben mi a piros és kék zászlókat kerülgetőjük egy gyorsvonat sebességével. Sebességünket úgy növelhetjük, ha egy hosszabb lejtőn leguggolunk (felfelé nyíl). Ebben a programban egy zászló kihagyása a verseny végét jelenti.

Sífutás (Cross Country Skiing)

Ebben a számban a kijelölt pályán egy kört kell megtennünk. Futás közben az ENTER gombot nyomogatva hajthatjuk magunkat előre, a felfelé nyíllal pedig ismét lehajolva csúszunk, kanyarodunk vagy éppen emelkedőre mászunk fel. Bukás után síelünk kis idő múlva

feltápáskodik, és folytatja útját.

Kettesbob (Bobsled)

A feladat és az irányítás is ugyanolyan, mint a szánkónál. A különbség csak a nagyobb sebességben és a rajtban van. Induláskor ugyanis az ENTER-t nyomogatva gyorsíthatjuk fel magunkat, majd a felfelé nyíl lenyomására ugranak emberünk a bobba.

Gyorskorcsolya (Speed Skating)

A korcsolya irányítása teljesen megegyezik a sítalpunkkal. Az egyetlen különbség, hogy amikor letérünk a pályáról, emberünk akkorát esik, hogy már nem tudja folytatni a versenyt. Valószínűleg ez a legunalmasabb versenyszám, hiszen csak az ENTER-t kell püfölőnk körbe-körbe.

Szlalom (Giant Slalom)

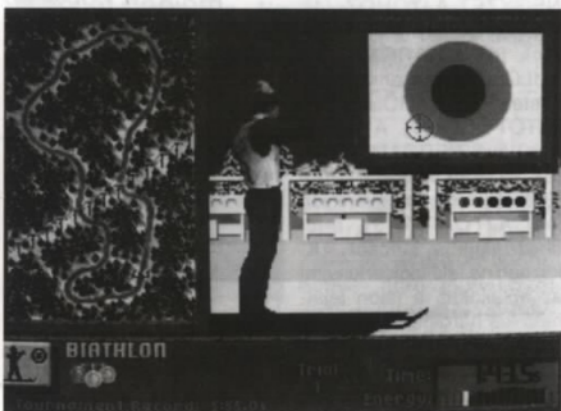
Hasonló a lesikláshoz, de itt a kapuk jóval közelebb vannak egymáshoz, így sokkal lassabban, nagy kanyarokkal mehetünk csak végig a pályán.

Síugrás (Ski Jump)

Ez a szám megint különlegesen érdekes, hiszen a sáncot az ugró szemszögéből



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

ből látjuk. Elugrás előtt egyetlen feladatunk, hogy emberünket a sánc közepén tartjuk (különben vagy a sánc mellé esünk, vagy egyszerűen beszállunk az erdőbe). Elugrás közben nyomjuk meg a lefelé nyilat, majd a levegőben hajolunk minél előbbre (felfelé nyíl). Végül a földet éréshez nyomjuk le az ENTER-t. Az ugrás értékelésénél egyedül annak hossza számít, a kivitelezés nem. Ha leérkezés közben elesünk, az ugrás mindenképpen érvénytelen lesz.

Biatlon

Itt a sífutás pályáján kell az ellenkező irányban végigfutnunk. Eközben a pálya négy pontján öt-öt lövést kell leadnunk, kétszer álló, kétszer pedig fekvő testhelyzetből. Ha csak a külső kört

találjuk el 15, ha még azt sem, akkor 30 másodperc büntetést kapunk. A lövészet egyébként elég nehéz feladat, hiszen a nagy rohanás után a célkereszt ide-oda imbolgog szívverésünk ütemére.

Nagyon tetszik, hogy az egyes pályák elég hosszúak, így a játéknak nem lesz hipp-hopp vége (ez alól sajnos kivétel a síugrás, ahol a versenyben csak egy ugrást hajthatunk végre). De elég a szövegből, jöjjön a játék!

PC		
GRAFIKA 100	ZENE 94	Összesen
JÁTSZHATÓSÁG 99		98

Hősünkkel, egy meghatározhatatlan fajú kis lényvel merészkedjünk be a gonosz birodalmába. A bejáratnál vegyük fel a CSILLAGOT (1), majd jobbra tegyük be a fent lévő LYUKBA (2), mire a bejáratot eltorlaszoló fal eltűnik. Befelé menet vigyázzunk, ne essünk be a várárokbba, mert nem tudunk kijönni. Ugorjunk át a nyilakat, és minden mozgó dolgot, mert ezek érintése nem túl egészséges. Energiánkat a várban található ételek felszedégetésével növelhetjük.

A jobb oldali toronyból hozzuk el a NÉGYZET KULCSOT (5), és vigyük a NÉGYZET-AJTÓHOZ (4). Ha sikerült kinyitnunk, menjünk fel a HÁROMSZÖG KULCSÉRT (6), ami természetesen a HÁROMSZÖG-AJTÓT nyitja (7). A toronyban lévő PERGAMENNEL (8), és a KÖR KULCCSAL (9) sétáljunk le az ugyanilyen jelű AJTÓHOZ (3), ahol használjuk a kulcsot. Útközben ne felejtsek el kinyitni az ablakokat, a falon található kis háromszögek megérintésével.

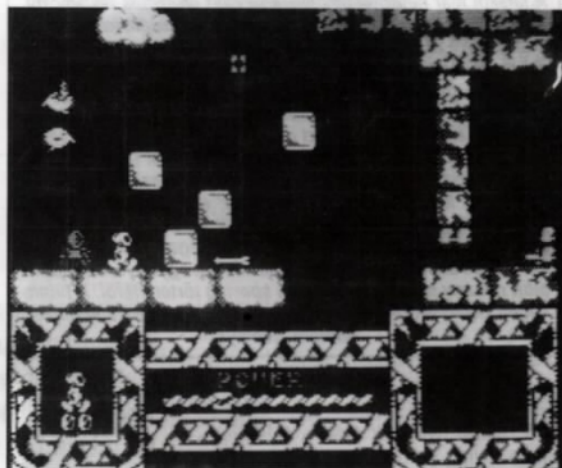
A pergament is tegyük a HELYÉRE (10), és a kinyitló résen másszunk le a vár alsó részébe. Szerezzük meg a BIBLIÁT (11), majd ezt is helyezzük az ilyen jelű LYUKBA (13). A serlegeken ugráljunk fel a KERESZT KULCSÉRT (16). Ezen kívül még legyen nálunk a KALAPÁCS (14), a KARÓ (15), és a toronyban lévő KERESZT (19). Így felszerelve már bátran kinyithatjuk a keresztkulccsal jelölt AJTÓT (17), és beléphetünk a vámpír hálószobájába. Ugráljunk fel a KOPORSÓIG (18), és öljük meg a vérszívót. Ezután még egy kis lövöldözés következik, és máris teljesítettük küldetésünket.



VAMPIRE



A vámpír már 5 éve háborítatlanul él ódon kastélyában. Akik eddig zaklatni próbálták, most mind a vár különböző termeiben teljesítik nem éppen nemes feladatukat.



- 1-csillag
- 2-csillag lyuk
- 3-kör ajtó
- 4-négyzet ajtó
- 5-négyzet kulcs
- 6-háromszög ajtó
- 7-háromszög ajtó
- 8-pergamen
- 9-kör kulcs
- 10-pergamen lyuk
- 11-biblia
- 12-csavaranya (?)
- 13-biblia lyuk
- 14-kalapács
- 15-karó
- 16-kereszt kulcs
- 17-kereszt (kulcs) ajtó
- 18-koporsó
- 19-kereszt

C-64

GRAFIKA 48	Összesen
ZENE 39	64
JÁTSZHATÓSÁG 80	

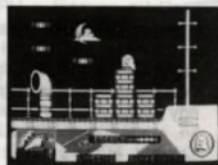
POTSWORTH



E hónap sokadik mázskálós anyaga, egy általam ismeretlen William Hanna és Joseph Barbera hős főszereplésével. Mindazonáltal nem nagy döbbenés. 5 pályán kell egy labirintusban elrejtett ládákat a helyükre tola-

gatni és néhány varázstárgyat felszedni. A közben fel-felbukkanó ellenfeleket egy kis gázspray-vel le lehet fújni. A labirintus elég összetett, nem egyórás játék (mármint annak, aki idegileg bírja tovább). Leginkább a Dizzy sorozat grafikájára hasonlít a háttér, bár annál talán egy kissé színesebb. A hangeffektek idegesítő cincogásra emlékeztetnek, érdeemes hang nélkül játszani vele. (C64)

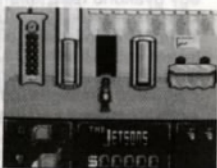
TITANIC BLINKY



Jé, megint egy mázskálós játék! Igen, ez a hónap e stílus jegyében telt el, nem vitás. A Zeppelin Games nem nagyon erőltette meg a fantáziáját mikor ezt a szörnyszülöttet kiagyalta. Na nem a figurára gondolkod, mert az a régi Blin-

key, hanem a játék koncepciójára: nulla ötlet, nudli grafika, zsenge SFX, etc, etc. A játék a következő: járjuk be kis Blinky-ekkel a Titanicot, ami telis-tele van apró aranytallérokkal. Kis UZI-ekkel beléjük sorozva, átváltoznak bombává, vagy szaxofonná. Ha bomba, akkor tépjünk el mellőle, ha szaxofon, akkor vegyük fel. Itt vagytok még? Ha igen, akkor elmondom, hogy be is fejeztem. Ennyi a játék. Nem nehéz! Csak DEDÓ! (C64, Amiga)

THE JETSONS



Nem tudom, mi inspirálta arra a forgalmazókat, hogy ilyen roncsokkal lássák el a piacot, de már megint egy korcs mázskálós-gyűjtögetős játék következik. A magyar TV-ben is futó idétlenség úgy a hatvanas évek derekán volt nagy

szám az USA-ban. Nos, a játék is kábé hasonló szintet üt meg, mint rajzfilm őse. Dollárbankókat kell gyűjtögetni egy futurisztikus űrbázison, ahol a szobákat és szinteket liftek kötik össze egymással. Egyes szobákban kis kóralakú nyílások tátonganak a padlón; ne lépünk beléjük, mivel újból a szint elején találunk magunkat (ez enyhén idegesítő egy idő után). Grafikai-
lag is őskori a játék, a zenéjéről nem is beszélné. Tényleg itt a C64-es vége? Egy kicsit szebb elmúlást képzeltem el... (C64, Amiga)

BIG NOSE



Hát ez nem lehet igaz! Még egy mászka játék. Természetesen az előzőekhez hasonló színvonalon. A játék felépítése nagyon emlékeztet egy két hónappal ezelőtti anyagra: Tarzan goes Ape.

Talán csak egy kicsit átprofizták az előbbit, és átkeresztelték Nagy Orr-ra. Semmi egyéb változás: aranyos figura, amivel apró műtűröket kell gyűjtögetni a párkányokon, emeleteken ugrándozva. Ellenfelek is akadnak bőven, csak az élvezet veszett el valahol útközben. Akármennyire is gondolkodom, nem tudok mást írni róla. Ja, de! Egy újabb jelző: TUCAT-JÁTÉK! (C64)

BUBBLE DIZZY



Végre egy ötletgazdag, jópofa és szórakoztató játék ebben a mindent elborító budget-game áradatban. Első olvasatra én is azt hittem, hogy egy újabb Dizzy epizód (kábé Dizzy MCXVII), de nem! A figura ugyan felmutat néhány rokonit vonást névrokonával, de a cselekmény sokkal élvezetesebb (bocs Pepy Pirate). A fela-

dat roppant egyszerű: egy kalózhajóról Dizzyt bókódsi le kardjával a zord félszemű pirate, hogy igazgyöngyöket hozzon a felszínre. A tengerfenékről úgy tudunk egyre feljebb emelkedni, hogy kihasználjuk a földkéreg repedéseiből feláramló buborékokat. Rájuk ugrálva, majd rajtuk utazva egy darabig, tudunk egyre feljebb jutni. Közben állunk meg a hasadék párkányain az igazgyöngyökért. Természetesen nem tudunk felutazni egy buborékkal, mivel csak néhány másodpercig utazhatunk a hátán, utána leesünk róla. Ha ügyesen ugrálunk (FIRE), akkor nem fog különösebb problémát jelenteni az idő múlása sem. Remek szórakozást ígérő anyag, ne hagyj ki! (C64)

SUPER SEYMOUR



Olcsó-játék-hülyegyerekeknek. Nem a leghízselgőbb bevezető, de hát körülbelül így lehet legtöbbszörösen összefoglalni az SS-t. Bővebben: egy viszonylag aranyos ügyességi játékról van szó, amiben egy denevérszerű figurával kell az összes tárgyat felszednünk, és valamennyi ellenfelün-

ket összelapitanunk. Pontot csak a villogó tárgyakhoz való hozzáéréskor kapunk, bár a tárgyak akkor is eltűnnek, ha nem világítottak a hozzáéréskor. A zavargó ellenséges elemeket rájuk ugorva lapíthatjuk össze, majd ismételtelen megtapodva őket, kisuhanunk a pályáról. Egy szint akkor komplett, ha minden mozgó és mozdítható dolgot eltűntettünk a színről. Eleinte gyerekjáték, később azonban kezd áttekinthetetlenül megszaporodni az izgó-mozgó ellenfél-áradat. Jó animáció, furcsa, de érdekes ötlet, hangulatos hangeffektek. (C64)

HELI RESCUE

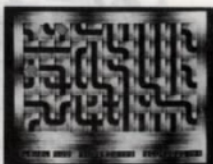


Bizonyára sokatoknak ismerősen csengenek a következő címek:

Choplifter, Fort Apocalypse, AirWolf, Mr Heli. Hát persze, valamennyi helikopterrel kapcsolatos ügyességi játék volt annak idején. A most megjelent 1992-es anyag remek példája annak, hogy a leglerágottabb

csonton is lehet egy kis husit találni, magyarul: régi idea, új köntösben. A Choplifterből ismerős integető, fűtventő emberkék, az AirWolf bányarendszere, Mr Heli remek grafikája egyesül a HR-ben. Rendkívül jól megszerkesztett és megrajzolt labirintusrendszer várja a rajongókat, de a hangeffektjei is megérnek egy misét. A négyféle emberke, a kulcsok gyűjtögetése új színt adott a fenti sorozathoz képest. Aki gyűjteményét ki akarja egészíteni, az MINDENKÉPPEN, aki csak egy kicsit repkedni szeretne, az pedig FELTÉTLENÜL szerezze meg! (C64)

TONIDO



Végre egy kis logika. Van amikor dögvél érkeznek a logikai programok a szerkesztőségbe, most pedig alig csörgedezett néhány. Egyike volt a Tonido, ami elég egyszerű valami: két göm-

böcskét kell összekötni a táblán elhelyezett csőelemekből összeállított folytonos vonallal. Egy villogó négyzet a kurzorunk. Ha az egyik elemre ráclickelünk, az fordul egyet a tengelye körül. A felsőbb szinteken (úgy a harmadiktól kezdve) már keresztvezetések is nehezítik a játékot. Elmondva semmiség, csinálni azonban annál nehezebb. (C64)

BATTLE COMMAND



Egy jó ideig csak mondták keringtek arról, hogy lesz BC 64-esen is. A hitetlenek nem nagyon tudták elképzelni, hogy egy ilyen volumenű szimulátor átültethető az öregre. De láss csodát, mégis meg-

született a 64-es verzió! És nem is akármilyen! Bizton állíthatom, hogy ha a gép adottságait vesszük alapul, akkor semmiben nem marad el az Amiga változattól. Minden egyes menüpont egyezik, a 3D effektek lenyűgözőek, az addicionális grafika is 100%-os. Bővebb leírást az 1991/4-es 576-ban találhattok, ezt a rövid kis infot csak figyelemkeltőnek szántuk. Ízelítőül egy kép a játékból. (C64, Amiga)

BUDOKAN



Ismét egy legendás Amiga átirat. Azok a kőszá hírek terjengtek, hogy az Electronic Arts többet nem dolgozik C64-re, mivel szakembereik szerint nincs ezekre a programokra elég kereslet. Most mégis megszegtek ígéretüket, és egy remek játékkal rukkoltak elő, ami már Amigán is előkelő helyet vívott ki magának. A 64-es verzió hajszálra

ugyanaz, mint az Amiga, persze egy kicsit sutább megoldásokkal. Négyféle sportág közül választhatunk: kendó, nunchaku, bo és karate. Mindegyikhez tartozik egy gyakorló rész, ahol kellőképpen felkészülhetünk a különböző fokozatú ellenfelekkel való közelharcra. Még itt érdemes kigyönyörködni magunkat a mozgáskombinációkban, mert a verseny alatt nem igen lesz arra időnk, hogy erre is figyeljünk. A nagymester elég nehéz ellenfél, de gyakorlással ő is legyőzhető. Azt hiszem, hogy az EOA ismét jó lóra tett, mikor mégis megjelentette a Budokant, hiszen egy remek karate szimulációval van dolgunk. (C64, Amiga)

HYDRA



A népszerű játéktérmi játékok sorsa, hogy megprogramozzák a legtöbb géptípusra. Az Amiga verzió már fél éve a piacon van, a 64-es átirat csak most bukkant fel. Inkább ne tette volna! Az edzett akciójátékosok is eltorzult képpel fognak távozni a gép mellől, ugyanis nagyon

nagy csalódás a játék (Amigán is elég gyengécske az anyag). Kilenc küldetést kell teljesítenünk, a világ különböző pontjain. Sajnos a kilenc pálya annyira egyforma, hogy lehetetlen megkülönböztetni őket egymástól. A játékmenet szörnyen egyhangú, csak az ellenfelek és a háttér változik egy csöppet, minden más ugyanaz mind a kilenc szintéren. A zene pedig kritikán aluli, nem is beszélve a játék megnyeréséről. Szívem szerint ezt is a „Hónap Bukása” rovatba tettem volna. (C64, Amiga)

SPHINX JINX



Ha már a programozók abszolút kifogytak az ötletekből, akkor mit csinálnak? Vesznek egy nagyszerű játékot, vagy kettőt (Dark Side, Driller), és egy kicsit átfirkálják a saját ízlésük szerint. Ezt a módszert követték a Sphinx Jinx kiagyalói is. Egy robosztus szfinx da-

rabjaira hullik és ezek az elemek a Dark Side-ből ismert 3D-s labirintusrendszer legkülönbözőbb helyeire kerülnek. Feladatunk a darabok megtalálása és újbóli összeillesztése. Mivel a grafikát nem dolgozták át a programozók, ezért maradt az elődből ismert 3D helyszín, darabos, de a stílushoz illő mozgató, bonyolult játékmenet. A zenét inkább hagyjuk. Összességében nem rossz a játék, de talán nagyobb sikerre számíthatott volna úgy három évvel ezelőtt. Gyűjteményben azért elfér...

TENRACT

Nem tehetek róla, de jónéhány játéknál viszonyítanom kell hasonló elődökhöz, hogy Ti is

jobbán képbe kerüljete. Ezt az utat követem a Tenract esetében is, amikor felidézem a '88-as Firefly-t. Az akkor nagyon nagy szám volt a perfekt finmscrollja és briliáns grafikája miatt.

Ezeket a tulajdonságokat mutatja fel a '92-es anyag is, persze csekély változtatások végrehajtásával. Hatalmas területet kell úrhajónkkal bejárunk, hogy a szanaszét szórt

gyémántokat összegyűjtsük. Ellenfeleink száma maximális, energiánk minimális (mint ahogy az már lenni szokott). Annnyit mondhatok, hogy dög nehéz a végigjátszás. (C64)

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM

ALIEN STORM
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BIG GAME FISHING
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CISCO HEAT
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DYLAN DOG
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER

FINAL BLOW
GEM'X
GOLDEN AXE
HAMMERFIST
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
IRONMAN OFF ROAD RACER
JUDGE DREDD
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
N.A.R.C.
NEVERENDING STORY II
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NORTH AND SOUTH '91
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET

PREDATOR II
PUZZNIC
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOP II
ROBOZONE
RODLANDS
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SMASH T.V.
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
TRATEGO
SUPREMACY
SWIV
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
VENDETTA

VIZ
VOLFIED

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:

PROSZOLG
1399 BUDAPEST
PF: 636

Megrendeléskor elegendő mindössze a kért programneveket feltüntetni! Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re
a legújabb és legjobb programokat
megrendelheted a PROSZOLG-tól.

Ha bélyeggel ellátott
válaszborítékot küldesz,
listát és tájékoztatót küldünk!

Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és
a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

F.a.: Kovács Béla

576 Kétféle

PROSZOLG
1399 Budapest,
Postafiók: 636



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

Várjuk megrendeléseidet!

C-64	C-64	C-64	C-64
Disc Cartridge	Tape Cartridge	Tape Cartridge	Tape Cartridge
Full Disc Copy	Turbó 250	Turbó 250	Turbó 250
File Master	ABC Turbó 3	Fast Tape	Fast Tape
Fast Format	Disc Turbó	Tape Master 2	Tape Master 2
Copy 236	Copy 236	Copy 236	Copy 235
Disc Turbó	Gyorskereső	Gyorskereső	ABC Turbó 3
Disc Turbó 2	Magnófej Beállító	Magnófej Beállító	Magnófej Beállító
Modul Off	Konstans Monitor	Magnó Katalógus	Profi Dataset
Reset	Modul Off	Modul Off	Modul Off
	Reset	Reset	Reset
1600 Ft	1600 Ft	1600 Ft	1600 Ft

C-64	C-64	C-64
Disc+Tape+Printer	Disc+Tape+Printer	Hangdigitalizáló
FINAL-3	Mk-VII	+Programmal
3500 Ft	4100 Ft	2700 Ft
AMIGA	AMIGA	AMIGA
Memória Bővítő	Hangdigitalizáló	Egér+Joy Közösítő
1Mega	Sztereo 2 független hangcsatornával +Programmal	
5500 Ft	5990 Ft	1990 Ft

Megrendelhetők: Bodai Tibor
1172 Budapest, Kopolya u. 19.

Eladó

egy 1 éves AMIGA 500,
bővítővel, 2 joystick-kel,
külső meghajtóval, 500
lemezzel.

Írányár: 65 000 Ft.

Tel.: 18-47-572.

Amiga 500-hoz

bővítő (Omega gyártmány,
kapcsolós)
3.900,- Ft.

Amiga 2000

67 000,- Ft

2/8 MB

25 000,- Ft.

Tel.: 133-66-25

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP 576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft
félévre: 580,- Ft
egy évre: 1.160,- Ft

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot példányban.

Megrendelő neve:

Címe:

Írányítószám:

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken
befizetem.

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

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 Kbyte

Powermonger World War I

Data Disk

A Powermonger az egyik legszínvonalasabb játék, amely a közelmúltban napvilágot látott. Nem csak az új nézőpont, amelyen keresztül egy remekül megalkotott világ tárul a szemünk elé, hanem a játék sokszínűsége is felejtetlenné teszi a Francia programozó TEAM alkotását. Aki beleszeretett a P. világába, az a WWI-al is sok kellemes órát fog tölteni. A P. és a WWI tartalma, célja teljesen megegyezik, és már mindenki - legalább hallásból - ismeri, így nem írnék róla. A játékok egy vezérlési rendszeren alapszanak, úgyhogy annak aki a P. irányításában kiigazodik, annak a WWI-al sem lesznek problémái.

Kezddéskor - nevünk beírása után - három opciót kapunk:

Start new conquest: új hódítást kezdhethetünk.

Continue conquest: folytathatjuk elkezdett hódításunkat, vagy betölthetjük a kimentett játékállást.

Play random map: a program által véletlenül kiválasztott pályán kedvünkre gyakorolhatunk.

Az első ikont választva Európa térképét szemlélhetjük meg. Ha a kurzor megfelelő helyre visszük, akkor ott egy kis keret jelenik meg, mely körülöleli a számunkra elérhető, azaz meghódítható területet. Kezdetben csak egy ilyen terület van, Skóciától északra. Ha ezen győzünk, már az előbb említett területtel szomszédos zónák is megnyílnak számunkra. Midőn kiválasztottuk a zónát, már csak pár ikonnal kell megismerkednünk, és belevethetjük magunkat a hadviselés legrejtettebb berkeibe. A mellékelt ábra remélem segít az eligazodásban, az ikonok között.

- 1: a térkép (lásd 2) kijelzési módját változtathatjuk vele. Választhatunk hogy a

természeti elemeket (hegyek, völgyek, erdők), vagy a településeket hangsúlyozza-e ki.

- 2: a zóna teljes térképe. A kis emberfigura mindig az aktuális parancsnokot szimbolizálja, a kis fényes pontok pedig embereink tartózkodási helyét jelölik.

- 3: a zónában uralkodó hatalmi helyzet. Ha a mutató teljesen a jobb oldalra dült, akkor vállon veregethetjük magunkat; mi vagyunk a terület teljhatalmú urai.

- 4: az itt lévő ikonokkal a 3D játékerter forgathatjuk, kicsinyíthetjük, nagyíthatjuk.

- 5: az itt lévő kis kép mindig az általunk kiadott parancsot mutatja, a mellette lévő három sáv, pedig a nálunk lévő élelem mennyiségét, a csapat nagyságát és a parancsnok egészségi állapotát szimbolizálja.

- 6: a kis ugráló háromszög az aktuális parancsnokot mutatja. Ha egy másik vezérre akarunk váltani, akkor bökjünk annak feje tájékára, minek hatására átugrik rá a háromszög: parancsaink mostantól neki szólnak.

- 7: a parancsnok adatai. Ha a parancsnok mellére bökünk, kb. a plecsnijaire, akkor leolvashatjuk a parancsnok nevét, pillanatnyi tevékenységét, agresszivitását, hűségét, erőnlétét, sebességét, a nála lévő élelem mennyiségét, a csapata lélekszámát, és a csapatnál lévő, senki által nem használt tárgyak listáját.

- 8: itt a játék sebességét állíthatjuk be, save disk-et formattálhatunk, kimenthetjük, illetve betölthetjük a játékállást. Ezenkívül itt kérhetjük le a game menüt, amely a következőkből áll: - About: a játék készítőinek neveit szemlélhetjük meg.

- World info: itt megtudhatjuk a terület nevét, a területen lévő házak, fák, szarvasok

Wings, Blue Max, Knights of the sky, Red Baron
Valószínűleg ezek a programnevek senkinek nem hangzanak idegenül. Mindegyik egy témát dolgoz fel: az I. Világháborút. 1914-1918. Először vetnek be tankokat és repülőket. Feltűnnek az első ászok: Immelman, Blocke, von Richtofen. Az ő szemszögükből már megismerkedhettünk az I. Világháborúval de az igazi nagy csaták a technikai újítások ellenére is a lövészárkokban dőltek el. Most a nagy háború ezen oldalával ismerkedhetünk meg, a Bullfrog új alkotásán keresztül.

számát. Szintén itt tudhatjuk meg fehér, kék, vörös, sárga valamint az össz-populáció számát. Ezenkívül megismerhetjük az épp fegyverre szolgálatot teljesítő emberek mennyiségét.

- Retire: mikor úgy véljük, hogy minden ellenséget kiiktattunk a történelemből, akkor ennek az ikonnak használatával közölhetjük ilyen irányú véleményünket a géppel. Ha egyetért, akkor minden rendben, megcsodálhatjuk a szitává lőtt, de büszke győzelmi lobogót. Ha a gép mégis sincs egy véleményen velünk, akkor viszont csak egy felrobbanó katonát kapunk, és kezdhethetjük az egész hódítást a zónán belül előlről

- Replay map: újratekeshetjük a játékot a területen belül.

- select map: visszakerülünk a nagy Európa térképre és új zónát választhatunk hódításra.

- Random map: megegyezik a már említett azonos nevű opcióval.

- Pause: a játékot állíthatjuk meg vele.

- 9, 11, 13: az ikonoknak a termelésnél van jelentősége. Minnél „több kardú” ikon aktív, annál magasabb szintű fegyvereket gyártanak le a termelés során. Természetesen minél magasabb szintű egy termék, annál több idő szükséges a legyártáshoz.

- 10: ha ezt az ikont használjuk, akkor az 5. pontban említett kép egy szemet mutat, ami legjobb esetben is kém-

kedést jelent. Viszont ez legfeljebb „vendégmunkásolásnak” nevezhető, ugyanis ha az ikont egy ellenségés városra használjuk, akkor parancsnokunk elvándorol a kijelölt településre egyedül, és beáll a melósok közé Nagy Péter példáját követve dolgozni.

- 12: itt nemes indítással, de rövid életű békét köthetünk bármely ellenségünkkel. Aktivizáljuk az ikont és használjuk azon a településen, mely az általunk békére ítélt ellenség kezén van.

- 14: Üzletelhetünk a használatával. Sok vizet nem zavar, mert legfeljebb a városban ahol használtuk jobb lesz a hangulat, esetleg hamarabb készítik el a legyártandó flintákat.

- 15: az ikon használatára mindenki hazavonul abba a toronyba, melyből a zónában a játékot kezdtük.

- 16: az ikonnal bárminek a mielőtt lekérdezhethetjük a játékban. Ha az ikont egy városra - azon belül pedig egy házra - használjuk, akkor a következő adatokat kapjuk: a ház neve, a város neve, a populáció neve, a település urának neve, a településen lévő élelem mennyisége, a lakosság száma és hangulata, a legközelebbi erdő neve, és a településen lévő fegyverek listája.

Ha az ikont egy emberre használjuk akkor pedig a nevét, „szülővárosát”, egészségi állapotát, fegyverének típusát, és főnökének nevét tudhatjuk meg.

- 17: a parancsnokaink között átcsoportosíthatjuk embereinket.

- 18: a nálunk lévő fölös élelemből rakatunk le vele.

- 19: a nálunk lévő fölösleges fegyvereket rakhatjuk le.

- 20: az ikon segítségével élelmet vehetünk föl a mi irányításunk alatt lévő, vagy velünk szövetséges irányítás alatt álló városból, esetleg a csatatéren, a megölt ellenséges vezér által hátra hagyott „raktárból”.

- 21: élelem raktárt hozhatunk létre. Eléggé felesleges, nem kell sokszor használnunk.

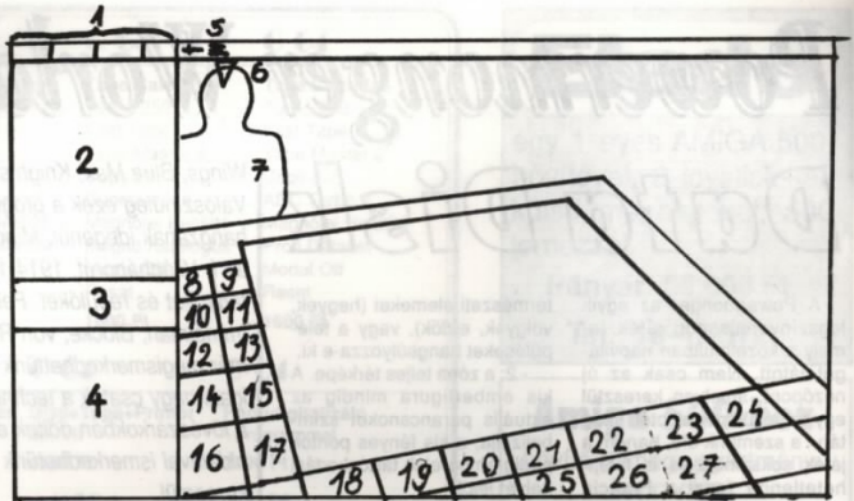
- 22: az ikon használatával embereinket eresztjük szélnek.

- 23: toborzás. Csak saját városainkban használhatjuk. Egy településen többször is alkalmaznunk kell egymás után, mert sok a lógós, aki első hívó szavunkra nem óhajt beállni dicső seregünkhöz.

- 24: fegyvereket vehetünk föl az ikon segítségével. Ezek a flinták lehetnek az általunk legyártottak, de alkalmazhatjuk az ikont a harcban elhullott harcosok, immár gazdátlan fegyvereire is.

- 25: itt adhatjuk ki támadásra a parancsot. A parancs vonatkozhat városra, egy fára(?), ellenséges emberre illetve seregre, és őzre. Ilyenkor a csapat összeszedi minden bátorságát, és orvul letaglózva a békésen legelésző őzikét.

- 26: termelés. Ezt csak a fenntartásunk alatt lévő városban követhetjük el. Ha egy településen termelést rendelünk el, akkor nem csak a derék polgárok állnak be az esztergapad mögé, hanem mégderekabb katonáink is



robotolni kezdenek. Természetesen mi nem ereszkedünk le a melósokhoz—legalábbis a saját házunk táján (lásd: 10)—, hanem a téren ücsörögve szemléljük a szorgos munkálkodást. Legtöbbször nekem csak puskát sikerült legyártanom – a 9-es ikon volt aktív –, mert ha magasabb szintű (11, 13) terméket akartam előállítani, akkor csak dolgoztak, dolgoztak, dolgoztak... de egy árva fegyvert sem gyártottak le.

- 27: közlekedés. Az ikon használatával kijelölhetünk a játéktérben bármit a sima földön kívül, amihez a csapat odavonul.

Végül néhány jótanács: A P.-ben nem lehetett igazán kihasználni a több vezér adta lehetőségeket, főleg az emberhiány miatt. A WWI-ban viszont nem ritka az egy zónán belüli - már a kezdésnél a mi kezünkön lévő - nagyváros. Ez

lehetőséget ad arra, hogy több csapattal egyszerre győzködhetjük az ellenséget arról, hogy rossz ügyet képvisel. Valamilyen okból a WWI-ban gyakrabban voltak gondjaim az ellátmánnyal, mint a P.-ben. Ezt vissza lehet vezetni arra, hogy a WWI szarvasai, őzei nem bégetnek úgy mint a P. nagyhírű és nagymúltú juhái. Egyébként külön élvezet megfigyelni, hogy egy-egy csatánál milyen bátran vetik embereink magukat a magányos menekülők után. Aprópó csata: a P. bátor zsoldosai helyében a WWI-ben néha csak egy csoport fellegyvert nyuszit találunk, akik már a csata elején más elfoglaltságot találnak maguknak, és szembetűnően módon mellettünk rohannak haza, a biztonságos toronyba.

Ennyit sikerült összeírnom a Data Diskről. Remélem sikerült némi kedvet csinálnom

a kipróbálásához, de ha nem, akkor is nézzétek meg, nem szabad kihagyni. Nem tudom eléggé kihangsúlyozni, hogy a játékot milyen sokszínűvé teszi a rengeteg döntés-helyzet és szituáció. Akik a „felfedezést” szeretők táborába tartoznak - mint én is -, azok a gyönyörök kiapadhatatlan forrását találják majd meg a programban. Végül pedig, ha esetleg valaki mégsem ismerné a nagy elődöt, a P.-t, az kezdje nézegetni az újságjait, és ha nem is az elsősben, a következőben biztos talál róla pár szót.

Erdős Zoltán

AMIGA

GRAFIKA 81	Összesen
ZENE 72	80
JÁTSZHATÓSÁG 80	

A HÓNAP BUKÁSA

Sexy Puzzle (C-64)

Szörnyen beizgulom, mikor a fenti csábos nevet megláttam a directoryban, de ahogy a block-száma pillantottam, rögtön szörnyű gyanú vett erőt rajtam. Sejtettem beigazolódt: ilyen trágya anyagot még a BASIC játékok korszakában is körberöhögtek. A programozók megpróbálták egy kicsit modernizálni a játékot

néhány digitalizált bemondással, de ezzel még inkább lerontották a színvonalat (ami ezzel a bányász béka s...e alá sülyedt). Nehogy panasz érje a ház elejét, leírom a program célját: egy kb. 5 másodpercig látható karakteres grafikájú hölgy darabjaira hullik, majd ezután az elemekből ismét fel kell építenünk a nőit. De inkább be se töltsük, mert még az élettől is elmegy a kedvünk.

Top Banana (Amiga)

Egy régebbi számunkban már írtunk arról, hogy készült egy játék Betty Boo főszereplésével. Arról is írtunk már, hogy a HEX készült első játékát, a TOP BANANA-t, amely a cég szerint 'forradalmasított újdonság' lesz. Nna, nagy hazudós ez a Hex! A TB-t pontosan addig érdemes betölteni, amíg bejön az intro. Namost ez az intro két féle élményt fog nyújtani: vizuálisan elég meglepő, mert ilyen digitalizált örületet még nem láttott Amigás szem. A dolog zenei része szintén meglepő, mert ilyen összevissza nyekergő "House" stílusú f's muzsikát normális ember képtelen végighallgatni. Ezek

után kérek mindenkit, hogy ne töltsé tovább a játékot! Aki mégis megpróbálkozik, az kössön szerződést az Ofotért szemvizsgáló szalonjával, mert 5 perc játék garantált látáscsökkenést, 10 perc vízesés szerű szemfolyást eredményez. Annnyira még vállalkozom, hogy leírom a képernyőt. Valami olyat kell elképzeini, mint amikor szilveszterkor teleshörják a padlót konfettivel, és a kavalkád közepén valami maszat mozog. Ezt lehet irányítani is, de tők felesleges, mert úgy sem látunk semmit. Egyebek iránt mindenki nézze meg egyszer a TOP BANANA-t, mert ilyen sz'r programot ritkán lát az ember!

Martin

Az Electronic Arts játéka első pillantásra megdöbbentő, a Dungeon Master rajongóinak szívét. Kitaró játékkal aztán kideríthető, hogy a dolog még a vártnál is jobb...

A program minden tekintetben a DM-et tekintheti atyjának: egyetlen, sok-sok szintből álló (szám szerint 28) labirintus-rendszert kell végigjárnunk, szintről szintre, kulcsokat gyűjtögetve, kapcsolókat nyomkodva. Az irányítás, a dungeon-ablak mérete, a stílus mind-mind majdnem ugyanaz. A megvalósítás, vagyis a grafika, a feladványok bonyolultsága, a varázslat-rendszer sokkal profibb. A játék tartalmaz automatikus térképezést (WIZARD SIGHT), amely az RPG-k kezdetben szórakoztató, de később legfárasztóbb és legmonotonabb részének terhért veszi le vállunkról.

IRÁNYÍTÁS

A tárgyak gyűjtögetése és használata elég egyszeri. Ha a figuránk fejére clickelünk a bal gombbal, akkor használja a tárgyat (ha fegyver, üt vele). Néhány fegyverből varázslatot is elő lehet csalni, ilyenkor a figura fejére a jobb gombbal kell clickelni. Az inventoryba a kezekre a jobb gombbal clickelve léphetünk be. A tárgyak tárolása érdekes, ládákból és zsákokból álló „alldirectory-rendszer”. Hátránya, ha sok tárgyunk van, elég nehéz megtalálni valamit a zsebeinkben. Célszerű valamilyen fajta rendezést alkalmazni (ládákban scrollok, oldaltáskában fegyverek, stb.) Ha a három állapotjelzőre (hit pont, pihentség, jóllakottság) clickelünk, lekérhetjük a karakterlapot. Itt jelzi a program, ha figuránk fáradt, éhes, szomjas, stb. Ha enni vagy vizsgálni akarunk egy tárgyat, akkor a fejre kell rávinni. A kőtáblán ill. a könyvön használhatjuk, ha valamilyen kőtáblát ill. varázskönyvet találunk. A jobb felső sarokban, a ruhát választva lapozhatunk a ruházat, a páncélzat és az ékszerek bemutatása között. A kesztyűt pl. a ruha menünél kell felrakni, a gyűrűt az ékszer-menünél. Varázstárgyak használata után érdemes rögtön egy pillantást vetni a karakterlapra (milyen tulajdonságok nőttek vagy csökkentek), ill. az AC-re és a működésben levő varázslatokra. A játék mentése ill. pihenés a főpernyőről, a koponyára clickelve történik.

KARAKTER OSZTÁLYOK

A játékban négy karakterrel játszhatunk, harcossal, pappal, varázslóval és druidával. Ez kötött, tehát nem játszhatunk pl. két harcossal. A harcossal az erő, a varázslónak az intelligencia, a papnak a bölcsesség, a druidának az ügyesség a fő tulajdonsága. Az egészség mindenkinek fontos, hiszen ettől lesz sok hit pontjuk. Az erőt a harcossal és a papnak pumpoljuk fel, hiszen ők fognak elől állni. Az ügyesség egyenes arányban áll az alap AC-vel, ezért ez is fontos! A játék közben mindegyik figura mellett van egy státusz ablak, itt látható, hogy éppen milyen varázslatok hatnak rá (akár egy viselt varázstárgy miatt), hányadik szintű, mennyi az AC-je. Itt clickelve cserélhetjük fel a figurák sorrendjét, de ennek nem sok értelme van. A kis sárga négyzet mutatja, hogy ki a vezető. Ezt majd a varázslóra kell beállítanunk, ha a láthatatlan szörnyek szintjén leszünk.

VARÁZSLATOK

Eredeti színtől a varázspontokon alapuló varázslatrendszerű RPG-k érdekében a BC



Új sztár az RPG-k világában...

BLACK CRYPT

rendszere. Nem szólva arról, hogy nemcsak eredeti, hanem nagyon jó is! A jobb felső sarokba clickelgetve választjuk ki, hogy kivel akarunk varázsolni. A nevet kiválasztva jön elő a varázslat-lista. Minden osztály számára (kivéve persze a harcost) öt varázskönyv van, kezdetben persze csak az elsőket birtokoljuk. A római számoknál választhatunk a könyvek között. Minden varázslatnak van egy szintje, az alatt nem kapjuk meg. Pl. hiába van benne

a FIREBALL a varázsló első könyvében, ezt első szinten még nem érti meg. Ha egy varázslatra ráclickelünk, akkor „bekészítjük”. Ezután a varázslat érthetetlenül válik, és csak egy bizonyos idő elteltével kapjuk meg újra. Minél magasabb a szintünk, és minél alacsonyabb szintű a varázslat, annál gyorsabban. Maximum öt varázslatunk lehet bekészítve, a jobb oldali ablakban. Szükség esetén itt clickelve aktiválhatjuk őket.

C-64 magnósok FIGYELEM!

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

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

Tehát:

PRESS PLAY ON TAPE...

A legtöbb varázslat támadó jellegű, különbség (a látványon kívül) nem sok van, legfeljebb a sebészen, no és a tűz- és bogárvarázslatok nem működnek víz alatt. Van néhány védekező varázslat (SHADOW SHIELD, ETHEREAL SHIELD), amely az AC-t javítja. Vannak gyógyító varázslatok (legerősebb a RESTORE), mérget és betegséget elűzők (CURE...). Néhány varázslatnak speciális szerepe van. A WIZARD SIGHT-ről már írtam. A COMPASS hasznos segítség a tájékozódásban. A TELEPORT inkább kényelmes, mint hasznos, mert teleportálni csak a bejárt területekre tudunk. Ha esetleg beszorulunk valahová, jó, ha kéznél van. Ha kezünkbe vesszünk egy tekercset, amin valamilyen információ van, akkor a REVEAL TRUTH-al állapíthatjuk meg, hogy hazugság-e (ilyenkor eltűnik). A SUSTENANCE maxra pumpolja a jóllakottságunkat. A REMOVE GLYPH-fel varázskadályokat tüntethetünk el, a DISPEL MAGIC-kel erőfalakat. Ezeknél meg van adva, hogy mennyi a minimális szint, ami el tudja távolítani. Sokszor pl. csak úgy tudunk továbbjutni, ha egy szintünknel jóval magasabb (15-25. szintű) REMOVE GLYPH vagy DISPEL MAGIC scrollt használunk. Ahhoz, hogy valakit fel tudjunk támasztani, a kezünkbe kell venni a hozzá tartozó DEATH GEM-et. Van néhány varázslat, amelyet nem szerezhetünk meg (WATER BREATHING, MAGIC SHIELD, GAZE PROTECTION, POSSESSION PROTECTION, STONE TO FLESH), ezek varázstárgyakban vagy tekercsekben vannak.

TIPPEK

Bár a játék nagyon jól játszható, és a sok hasznos segítség miatt gyorsan lehet benne haladni, van néhány igazán kemény dió. Azokhoz a pontokhoz szeretnék tanácsot adni, amelynél szerintem esetleg el lehet akadni.

- Az 1. szinten, a körben, nyugatra van egy zárt ajtó. Ezzel ne foglalkozz, csak a 2. szint alaposabb felderítése után fogod tudni kinyitni.

- A 2. szinten a kétfejű ogre-ot akkor fogod tudni megölni, ha már majdnem az egész szintet bejártad. Délre, az útvesztőben van egy kapcsoló a falon: ez kinyit egy délre vezető folyosót, amely a továbbjutás kulcsa. Lesz egy „kérdőhely”, a választ itt néhány próbálkozásból ki lehet találni. Egy csokor tipp; SHIELD 1. szintű, CURE WOUNDS min. 4 hp-t gyógyít, ERŐ 2 pontot ad. Ilyen még lesz később is, két helyen.

- 3. szint - ahhoz, hogy a láthatatlan szörnyeket ki tudjuk irtani, először lefelé kell menni. Minden kapcsoló az északi szekcióban egy-egy oszlopot távolít el, de csak bizonyos időre! Egy helyen, ahol gyorsnak kell lennünk, csak egy megoldás van: a kapcsoló megnyomása után kiteleportálunk a nyugati folyosót elzáró oszlophoz. A négy kútnál meg kell töltenünk egy-egy tömlőt, és a délnyugati szekcióban egy-egy polcra tenni. A 3. szinten egy erőfal állja utunkat. Elő a 15. szintű DISPEL MAGIC scrollt!

- A piros dungeonban a hónapokat balról jobbra kell számolni, és az ennek megfelelő négy koponyát levenni ahhoz, hogy a folyosó vége kinyíljon. Érdemes a kapott információkat (OAKRAVEN koporsója miből volt) felírni, mert a program rá fog kérdezni! Darkness-szek (ellenszer: LIGHT) és illúziófalak jelenthetnek minimális problémát. A kék dungeonban, ha valaki nem tudja kiszámolni, 40 napig tartott a Black War. Ha valahol zsákutcába jutunk, mindig kutassunk kapcsolók után. A szörnyet az anti-magicben nehéz levetni, de nem lehetetlen. Körbe-körbe kell körülötte ugrálni (ujjunk a balra fordul és jobbra megy gombokon), és úgy ütni (egérkurzor a harcok fejtén).

- A sárkány megidézését tartottam az első igazán nehéz feladatnak, mert nem találtam meg az összes kapcsolót, amely az északi szekcióban van (mind a három szobában egy-egy), és a keleti folyosót nyitja. Az így szerzett REMOVE GLYPH-fel mehetünk tovább nyugaton. A kapcsolót JONÉHÁNYSZOR meg kell nyomnunk, mindig egy újabb járát nyílik.

- Kis lazítás következik a hajdani négy hős sírjánál: az összes maradék varázskönyv beszerzése és néhány egyéb varázstárgy, semmi szörny.

- Új falset, már a 3. lemezen vagyunk. A négy ORB OF PLANES négy lépcsőt nyit a mélybe. Ezek sorban a MEDUSA, a POSSESSOR, a RAM DEMON és a WATER LORD birodalmába vezetnek.

- MEDUSA: Ne szálljunk vele harcba, amíg nincs meg a tükörpajzs - semmilyen varázslat nem hat rá, a tükörpajzs jobb kézből használva viszont egyből megöli. Ehhez a három tükör kulcsot kell megszerezni. Egy északon van, egy illúziófal mögött, egy keleten, masszív kapcsolattal szerezhető meg, egy északnyugaton. Itt van egy szoba, amelynek déli csücskében van egy észrevehetetlen kapcsoló - tapizzunk meg minden falat, majd csak rábukkanunk. Különböző nem lehet a kulcsot felszedni.

- POSSESSOR: A bejárat kinyitásához három korona kell. Ha már sehogy sem tudunk továbbjutni, keresgéljük a szinte észrevehetetlen kapcsolókat (clickelgetés mindenhol a falra). A végső harcra nem árt GUARDIAN talizmánokkal felkészülni - tőmgevével lehet őket a másik három dungeonban találni.

- RAM DEMON: Semmi ész, csak kapcsolgatás. A megfetéshöz az kell, hogy megtaláljuk az irdatlan mennyiségű rejtett kapcsolót.

- WATER LORD: Ide fel kell készülnünk néhány vízlélegzést adó tárggyal (HELM OF TRITON, RING/POTION OF WATER BREATHING). Ilyeneket itt is lehet találni, tehát ne essünk kétségbe, ha egy karakterünk csak POTION-okkal vegetál. Három gyöngyöt kell beraknunk három kagylóba (illúziófalak!).

- A négy főmolti lenyomása után kinyithatjuk a négy ajtót a kosfej-falás szinten. Középen minden kapcsolót megtaposva, továbbteleportálunk. Ugorjunk be a halálfejes kapuba, és máris az utolsó előtti szinten vagyunk.

- A négy ajtót nemcsak kinyitni kell, hanem be is kell csukni ahhoz, hogy a rubinköveket őrző halálharcosok előjöjjenek. Úgyes ellenszerük (153 hp-s sebzséssel) a DOOM HAMMER. Ezután következik a végső harc, tehát mielőtt lemennénk a lépcsőn, nem árt felkészülni. A harcok vegye kezébe a VORTEXet, a pap a FORCEHAMMERT, a varázsló a SOULFREEZERT, a druida a PROTECTORT (a jobb kezébe!). Ugye, megvan mind? Akkor lefelé...

- Estoroth lenyomása így már egyszerű: Gyors körbeugrással püföljük meg a karddal meg a kalapáccsal. A tárgyaink kezdenek feltöltődni. Egy MAGIC SHIELD a PROTECTORTól, a SOULFREEZERrel pedig fagyasszuk le a fickót. További, rizikómentes püfölés, aztán a jobb gombbal clickeljük a harcossra, majd a papra. Hova repítettük Estorothot, nem tudom, de nem is érdekes. És következik messze a legjobb END-SEQUENCE, amellyel RPG valaha dicsekedhetett...

Mike Murphy

576 KByte

SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE

WARHOUSE HOUSE

Az állandó C64-Amiga pár-harc ebben a számban az Amiga teljes K.O.-jával végződött. A 64-es programáramlás az eddigéig is gyéresebb volt, és az anyagok pedig kritikán aluliak. Hogy mégse maradjanak a 64-esek info nélkül, kénytelenek voltunk még a zsenge anyagokat is leköszölni a Tallozóban. Reménykedünk mi is, hogy a következő szám kissé helyrebillenti a mérleg nyelvét. Ezer bocs, de tényleg nem a mi hibánk...

Nagyon tanulságos volt olvasnom azt a rengeteg különböző hangvételű és színvonalú levelet, amivel megörvendeztetek a múlt hónapban. A levelek tanúsága szerint igen széles skálán mozog olvasótáborunk életkora, szellemi „karbantartottsága”, véleménye az újsággal kapcsolatban, stb. Mindezek példázataul álljon itt néhány sor a gyöngyszemekből.

Első idézet: „Tök penge az újságotok! Yaa!!! A Csevegőben olvastam, hogy elmarad a stáb-fotó... Én találtam egyet az 1992/2-es számban! OK, ez hűye vicc volt. (HÁT TÉNYLEG) Sajnos lerohadt a joyom, mind a kettő, vagyis az egyiket eddig sem tudtam használni, mert megpróbáltam megcsinálni. Azóta van beragadva a fire. A másik meg most kezdte el a rendhagyó morzézást. (ES EZ KIT ÉRDEKEL?) Képzeld, van egy óriási hírem, hogy megcsinálják Plusra (PLUS4) a Sim City-t (MARHA JO, MÁR CSAK EZ-HIANYZOTT). Kérdésem: mi a különbség az Amiga 500 és a Plus4 között? (ALIG EGY HANGYÁNYI. KÁBÉ NEGYEZSER PARSZEK). En az 1800-as előfizető vagyok. És te? A 007-es? (BRÜHAHA!) Azt hiszem, hogy izelítől ennyi is elég az 1800-as jelű olvasó szellemi nyomorából. Kérek mindenkit, hogy ne írja meg nekünk, ha a gépre esetleg kiborult a mentatea, vagy ha a tengerimalac megrágtá a Test Drive II lemezét, ugyanis ezek a témák nem nagyon érdekelnek bennünket. Ilyen jellegű panaszaikkal próbálkozzatok talán a lelki segélyszolgálatnál (Telefon: 122-9600), vagy bombázatok a jó öreg CoVBoy-t. Bár szerintem ő sem áhítozik utánuk. Evezünk inkább szelidebb vizekre...

Kovács Gergely Budapestről azt írja: „Szevasztok! Nagyon tetszik az újság, az összes szám megvan, az új fedélgrafika csúcs, meg úgy az egész újság. De azért egyet hiányolok. Nagyon örülök én és a haverjaim is, meg gondolom mindenki, aki veszi az újságot, ha lenne poszter és néha matricák is jól jönnének. Temi is rajzolhatná a posztert, de ne csak görcs mutánsokat, meg sárkányokat, hanem harcosokat, repülőket és a játékokról is pingálhatna képeket.” Temi felé továbbítottam a kritikát, mire annyira megsértődött, hogy már nem is rajzol több fedélgrafikát (egyenlőre). A matrica és a poszter nagyon jó ötlet, nekünk is eszünkbe jutott, csak hát... Money, money, money!

Csevegő

Áve mindenkinek! Nagyon megmelengette a szívem az a néhány olvasói levél, amelyekben arról írtatok, hogy nagyon élvezitek a Csevegőt. Ezért is bátorítottam egy kissé kibővíteni a rovatot, a kézirat több mint 13.000 karakterből állt (aki nem hiszi, számoljon utána). Remélem a mostani is hasonló örömmel olvassátok majd. Nos lássuk!

A következő idézet sem pite (Ny. Attila/Békéscsaba). A magyar helyesírást tanulók most forduljanak el! „Szerintem még él még az Amiga? Vagy talán már kiis ment a divatból? Mond hogy lehet valaki olyan újságíró mint ti? Ti mitcsináltok a szerkesztőségben? Írtok vagy egésznapi játszatok? Az értekezés megnyilvánítás nem nagyon tetszik lehetett volna valami tényleg humorosat berakni pl. a legrosszabnak egy szemétkupac, a következőnek egy lerágott almacsutka, utána egy lyukas zokni vagy más pl. egy csabot madárijesztő mintha azt akarná mondani, hogy inkább kerülj el.” Huh, ez az utolsó mondat elég hosszúra sikerült. Azt hiszem a lélehez nem kell kommentár. Néha kissé elkeserít, ha arra gondolok, hogy hányan vannak olyanok, akik ilyen vagy még helytelenebbül megírt levelekkel bombáznak (tiszttelet a kivételnek!). Hol lehet a gond? Csak nem a nyelvtanításban?

Apropó iskola! Legnagyobb meglepetésemre egy abszolút magyarsággal, a legapóbb helyesírási hiba nélküli levél jutott a kezembe. Mi a szöveg? Csak nem egy magyar tanár írta - gondoltam. Nem sokat tévedtem, ugyanis a levelet egy budapesti iskolaigazgatótól kaptam! A nevé nem kívánta, hogy nyomtatásban megjelenjen (...végezetül megkérlek, hogy ha a levelemből netán átvészelt valamit a Csevegőbe, ne említsd meg a nevemet, mert nyilván van egy-két számitógépben menő egykori tanítványom, akik csodálkoznának, hogy a diri játszik, pedig nekem ez a szellemi karbantartásom...), tehát csak egyszerűen Uncle Vic-nek szólított (engedel-mével). Röviden idéznék a három oldalas (gépelt) levélből: „...En azokhoz csatlakozom, akik jónak tartják a lapot, még akkor is, ha vannak bizonyos fenntartásaim (ezekről később). Az értenyei a következők: izléses a kiadása, igyekszik minél többet adni, megbízható a megjelenése, kultúrálit a hangneme. Ez utóbbit, mint pedagógus értekeltem, mert egy fiatalok által szerkesztett lap nem

feltétlenül útszéli stílussal toborozhat olvasókat. A lap a jó szakmai tartalom mellett nevelhet is. ... Az amatőr-profi kérdéshez csak annyit fűznék hozzá, hogy a tagok annyiban amatőrök, amennyiben nem főállásban dolgoznak a lapnál. ... A munkátok viszont nagyon megközelíti (többnyire eléri) a profi szintet. Úgy látom az angolul elég jól álltok, de a német programok némi nehézséget okoznak, pl. Oil Imperium (VÁLÓ IGAZ, ITT JELENTOS MELLEFFORDITÁSOK VOLTAK. ZOLEE). ... Sokszor olvastam reagálást az Amiga-C64 vitára, nevezetesen azt vetették a szemetekre, hogy a lap „el-amigásodik”, mire azt válaszoltatok, hogy általában több Amiga-játék jelenik meg. Jó. Vegyük a forrást inputnak, az igényeket outputnak (MOST JÖN EGY KIS DIRI-DUMA. BOCSÁNAT! ZOLEE). Nem vitatom, hogy az input elsődleges az outputtal szemben, azaz csak olyanról tudtok ismertetőt írni, ami hozzáférhető. Azonban az output védelmében kérdelem: van-e ismeretek arról, hogy az olvasók hány százaléka rendelkezik Amigával és hányan C64-el? Tudom, hogy a C64 túlélté önmagát és az Amiga is avulóban van, hiszen egyre több az IBM program. (Elnézést, hogy laikusként szólok bele a vitába, Amigán még nem játszottam, nem ismerem, csak az árárt, ami a tartozékokkal együtt kb. fél-éves nyugdíjamat emésztene fel. Adalék Murphyhez: ne végy számitógépet, mert úgyis el-avul.) Miután nem a lap gyártja a programokat, így bár pusztába kiáltott szó, mégis elmondom: az amigásodás az eltebb rétegvé teszi a lapot, ami nem lehet cél, hiszen az eladott példányok tartják fenn. A cikke jelentős része leírás, ami jó alapot biztosít a játék megismeréséhez. Azt hiszem, hogy a minőség és a mennyiség arányát jól választotta meg a Szerkesztőség...” Azt hiszem, hogy ez az idézet is hűen bizonyítja, hogy milyen széles azoknak a köre, akik előszeretettel lapozgatják az 576-ot. Köszönöm a kritikusi véleményeket, Herr Direktor,

remélem a lap továbbra is megnyeri majd tetszését.

Ha már eddig olyan értékelős hangulatúvá alakult a mostani Csevegő, akkor beleírt még egy rövid vélemény (Martos Zsolt/Budapest): „A tartalom jó, a kivétel jó, csak a humorotok tünik erőltetettnek. A CoV-nál oké, belőle dől az ökörség, ami persze egyáltalán nem baj. Nálatok ez nem tünik olyan természetesnek. Ebből most nehogy azt szűrjétek le, hogy nem kell a humor a lapba! De ne is arra gondoljatok a lap készítése közben, hogy most már mégiscsak kéne egy kis humor. A jó poénok jönnek maguktól is. Na már írtam vagy tíz sort erről az ökörségről, pedig egyáltalán nem ez a lényeges. Ettől függetlenül még lehet jó a lapotok (az is!). Elég (túl) sok az Amiga leírás, de ha már ezeknek a számát nem csökkentitek, akkor legalább az olyan programoknál, amelyek 64-re és Amigára is megjelentek, a 64-es változatról közöljétek fotó! Ha az Amiga grafikákat látom, csak csöpög a nyálam, de ha a 64-esét, akkor már lesz valami reális elképzelésem arról, hogy milyen a játék grafikája...” OK, a humor tényleg nem a mi kenyérünk, de azért túlságosan nem is szeretnénk besavanyodni. CoVBoy utólrázhatatlan, de hát ezt le is szögeztem az első Csevegőben, hogy nem vagyunk versenytársak (ő annyira elvárásolt, hogy behozhatatlan az előnye).

Újabb kívánság egy kisebbfajta fantasy-közösségtől: „Nem lehetne-e folytatni a C-Mániában abbahagyott Fantasy-Rovatot az 576-ban? Szerintünk meg lehetne próbálni egyet leköszölni, ezek után várni a Csevegőbe érkező reagálásokat. Ha túl sok negatív levél jön, akkor természetesen nem érdemes folytatni. Tudjuk, hogy az 576-ban kevesebb a hely, mint a CM-ben, de legalább 1-2 lap erejéig meg lehetne próbálni. Például reset Tallozó (NA AZT MÁR AZERT NEM!) A TALLOZÓ SOKAK IGÉNYÉT ELEGITKI KI, NEM ENGEDEM MEG NYIRBÁLNI! ZOLEE). Kérünk titeket, hogy fontoljátok meg a dolgot, aláírás: H.E., K.A.Gy., G.J., L.A., L.Z., S.J.” A kért fontolásra vettük, meg folynak a tárgyalások az illetékesek, Mike Murphysal. A szerzőkhöz közel álló körök információi szerint a kilátások kedvezőek.

Azt hiszem, hogy a mostani óriásív duzzadt, olvasói levelekből összeállózott Csevegő lassan véget ér, ugyanis nem szeretném elvenni más rovatok elől az értékes helyet. Remélem, hogy mindenki talált benne izlésének, temperamentumának megfelelő pletykát vagy véleményt. Ha valakivel nem értetek egyet, írjátok! De nem haragszom meg akkor sem, ha bármilyen tippetek, ötletek van régi-új ismeret-ismeretlen programokkal kapcsolatban. Bombázatok nyugodtan leveleitekkel, majd jelzem, ha már dugig vagyok. See you next time!

Zolee

Exkluzív

Jó, jó tudom. Már el is felejtettétek, hogy volt valaha ilyen rovatunk is. Pedig elég nagy sikerrel mutatkozott be anno, csak aztán nagyon elapadtak a magyar újdonság-források. Most – két hónap szünet után – végre újból megemberelték magukat a magyar skacok, és jónéhány biztatónak ígérkező programkezdeményt juttattak el szerkesztőségünkbe.

A legjavából válogattam, íme:

„Tisztelt Szerkesztőség! Megtetszett az Amigán levő 'The Viking Child' nevű játék, de mivel csak Amigás verzió létezik, úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk megírni a C64-es változatot. Egyenlőre elküldjük a preview-t, és szeretnénk tanácsot kérni az Exkluzív rovaton keresztül, hogy befejezzük-e. A grafikát Tóth András rajzolta, a kódolás pedig Baneth András műve.” Nos, a kis demó elnézve, nagyon aranyos lesz az átírat, viszont egyvalamit tanácsolnék: a név nem szerencsés. Tudjátok, az az ideetlen copyright-dolog. Sajnos a név (Viking Child) ugyanúgy védett, mint maga a program. A game megírását nem kell természetesen felfüggeszteni, csak a történetet, a háttereket és a kis figurát kell egy kicsit átfofozni. A mászkálós játékokra ma még elég nagy a kereslet, nem úgy mint a logikaiakra. Érdemes az átalakítással egy kicsit bibelődni, mivel az előzetes nagyon ígéretes! Csak így tovább!

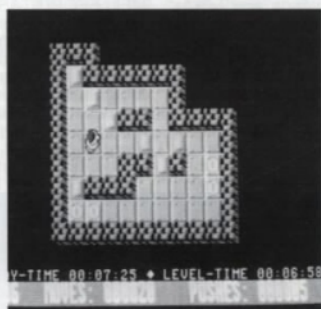
Egészen más stílust célozott meg Bagin Norbert (Blue Angels Adventure Software). Ő inkább a kalandjátékokra specializálta magát, nem is kis sikerrel. Egész pofásra sikeredett rövidke demója, a Pokol Angyala. Stílusát tekintve leginkább a Livingstone könyvekhez hasonlít majd ('Mit tesz? a, b, c választás). Rövidke kerettörténete a következő: egy kicsiny hegyvidéki falucska az istentiszteletről hazafelé tartó lakóit 'meglátogatja' a Pokol Angyala. Megfenyegeti a kővé dermedt parasztokat, majd hogy hatalmát bizonyítsa és alázatot ébresszen alattvalóiban, magával ragadja a falu lelkészét. Természetesen egy, csak egy legény van talpon a vidéken; azaz Te. Feladatod, hogy kiszabadítsd a lelkészt és megoldod a Pokol Angyalát. Nem nagy sztori, de kit érdekel. Fő az, hogy a játék magyar



HONKY HUN



THE VIKING CHILD



BOXES



A POKOL ANGYALA

nyelvű, és elég jól megrajzolt grafikával készült.

Ismét stílust váltunk. Következik egy logikai játék, méghozzá nem is rossz. A neve Boxes, beküldője Gál Zoltán Nyíregyházáról (alias Goa Gfx). A game a tologatós játékok körébe tartozik. 100 pályát tartalmazott a preview, de 31 után elfogyott a szufflám. Sajnos fekete-fehér képernyőn nem játszható, mivel eléggé egyformák a színek a játéktéren, de színesben még élvezhető. Mindenki ízlése szerint alkosson véleményét a fotó alapján. Nekem azért tetszett (márcsak azért is, mert magyar).

Hogy az Amiga rajongók se orroljanak meg rám, nekik is bemutatok egy kis csemegét. A neve HONKY DORY HUN, beküldője és egyben programozója, rajzolója, zeneszerzője Bujtás Attila Balassagyarmatról. Nekem még jó öreg REDS-es korszakomból ismerős a név, de akkoriban még 64-esen nyomta az ipart a kolléga. Mostanra elég jól kinőtte magát, már Amigán is egész jól tesz-vesz. A játékta talán leginkább PAC-MAN apóhoz hasonlít, apró változtatásokkal. A töltő zene nagyon tetszett (digi), a főzene már nem annyira fülbemászó, de élvezhető. A grafika funkcionális, de talán nem is kell jobb egy ilyen anyaghoz. Első játéknak egész jó. Tényleg.

Utolsónak hagytam egy, az Exkluzívban eddig nem szerepelt stílus képviselőjét. A neve Dragon Hunter, programozója Tompai Ferenc (alias Yamael/Cream), fajtája szerint akciójáték. Hogyan kell futnunk egy ellenfelekkel teli pályán, majd a végén egy főszörnyet kell kis úrhajónkkal elpusztítanunk. Nem nagy durranás, sőt inkább csak egy kis pukkanás a játék; tucattermék. A grafika nem túl változatos, viszont a főszörny egész izgalmas.

Zolee

A húsvéti előfizetési akció nyerteseit a következő számunkban ismertetjük!

Eredeti programok az 576 KBYTE-tól

Program név	Amiga C64		C64 Kazetta	Program név	Amiga C64		C64 Kazetta
	Lemez	Lemez			Lemez	Lemez	
RINGS OF MEDUSA	799	499	-	SOCCER MANAGER PLUS	799	-	-
SUPER TIE BREAK	-	499	449	SARAKON	799	499	449
INVEST	999	499	-	LOGO	999	499	449
LORDS OF DOOM	999	499	-	LEONARDO	-	499	449
TRANSWORLD	799	499	-	RUNNING MAN	-	499	499
CRIME TIME	999	499	-	THUNDERBIRDS	-	-	499
CROWN	-	499	449	HUNT FOR RED OCTOBER	-	-	499
SPIRIT OF ADVENTURE	999	-	-	CHAMBERS OF SHAOLIN	-	499	499
RETURN OF MEDUSA	799	-	-	SEVEN GATES JAMBALA	-	499	499
ROLLING RONNY	799	499	449	ENGLISH CH. SPECIAL	-	499	499
SUPER SOCCER	799	-	-				

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Viszonteladókát is kiszolgálunk! • Naponta bővülő kínálat!

A fenti programok megrendelkezők a COMGAME GMK címen:

1389 Budapest. Pf: 132.

Szállítás utánvétellel!

ACOMP Számítástechnikai Kft. ajánlatából

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel.: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	35920 Ft	Roctec 3.5" külső floppy drive	7920 Ft	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47120 Ft	Roctec 5.25" külső floppy drive	11920 Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792 Ft
Commodore Amiga 2000	69999 Ft	Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920 Ft	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136 Ft
Commodore 1084s		Noris DR 1535 Datassette	2000 Ft	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552 Ft
Stereo-Color monitor	26320 Ft	Quickshot II Joystick	552 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712 Ft
Philips 8833 II. STEREO-COLOR MONITOR	26320 Ft	NoName 3,5" DSDD lemez	392 Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	2800 Ft	NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft	Noris C-64 II. porvédő	632 Ft
Commodore C-64 II	11680 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1112 Ft
Commodore 1541 II Floppy	13280 Ft	NoName 5.25" DSHD lemez	384 Ft		
Commodore 1802 monitor	19920 Ft	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792 Ft	Poszterek, játékok nagy választékban kaphatók!	
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4792 Ft	Maxell 3.5L MF2-dd lemez	792 Ft	Újdonság PC-hez: Thunder board hangkártya	15120 Ft
Philips CM 8833 II monitor	26320 Ft	Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft	(100%-os Adlib és soundblaster kompatibilis!)	(Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák)
Telmex 512 Kb órás memóriabővítő	4000 Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft	Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton: 9-12 óráig.	Vidéki vásárlóknak utánvételese csomagküldő szolgálat!
1.8 Mb órás memóriabővítő	14400 Ft	FUJI 3,5" MF 2d lemez	792 Ft		
Profex 3,5" külső floppy drive	7920 Ft	FUJI 5,25" MD 2DD lemez	472 Ft		
		Profex 3.5" DSDD lemez	544 Ft		
		Profex 5.25" DSDD lemez	312 Ft		
		Noris C15 C-64 kazetta 5 db	312 Ft		
		Action Replay MK III.	12792 Ft		
		Syncro Express MK III.	5592 Ft		
		4 Player Adapter			
		(4 Joystick csatlakozó)	1500 Ft		
		Noris Maus M3 Amiga	2000 Ft		
		Noris Maus M1 C-64	1992 Ft		
		Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136 Ft		

Legolcsóbban Bécsben az OPI-tól!



**1.000,- ATS feletti
vásárlás esetén
az árak
nettóban értendők.**

Commodore 64 ----- 1908 ATS
Commodore 1541-II ----- 2075 ATS

Lemezek 5.25" DS/DD ----- 310 ATS/100 db
5.25" DS/HD ----- 570 ATS/100 db
3.50" DS/DD ----- 520 ATS/100 db
3.50" DS/HD ----- 1140 ATS/100 db
lemeztartó doboz ----- 125 ATS

AMIGA 500 bővítővel ----- 5490 ATS
AMIGA 2000 ----- 8900 ATS

Külső meghajtók:
5.25" Floppy ----- 1908 ATS
3.50" Floppy ----- 1241 ATS

Amiga Action Replay ----- 1408 ATS
Amiga AT KÁRTYA ----- 3325 ATS
Amiga 2000 bővítő ----- 2500 ATS
Philips Color Monitor ----- 3700 ATS

AT-286 SET ----- 12491 ATS
AT-386 SET ----- 23325 ATS
AT-386 SX ----- 16658 ATS

**NINTENDÓ játék, televíziók, videók, magnók nagyon olcsón kaphatók nálunk!
Amiga vásárlásakor ajándékba 10 lemezt kap!**

Ezek az árak megrendelhetők

a LÉDIG Kereskedelmi Bt-től Kalocsa, Szent István út 75.

Telefon: 06-(64) 61-930

Érdeklődni: Nagy Tamás üzletvezetőnél • A meghibásodott gépeket szervizeljük

OPI

**Elektrogeräte- und Computer-Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25**

Tel. (43) 222/214 46 82 Fax. (43) 222/214 67 71

*

**Nyitva: naponta 9–18 óráig
szombaton 9–18 óráig**