

576 KByte

Számítástechnikai magazin



**COBRA
MISSION**

CHAOS ENGINE

SPACE QUEST V

NINTENDO MELLÉKLET

Új olvasóINK figyelmébe!!!

576KByte



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



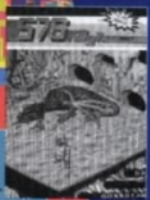
1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



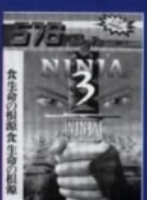
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



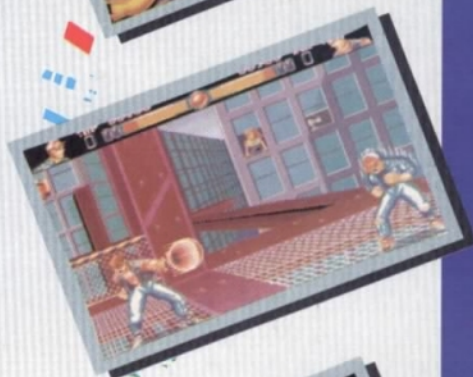
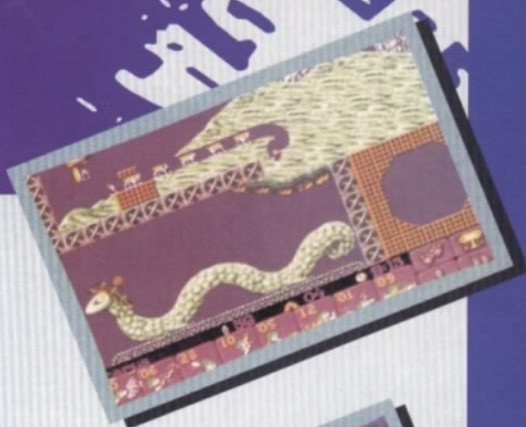
1993/3

Kedvezményes árak!
 Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható; az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991. decembereig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
 Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:
 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!
 Stimulátor különszám 100 Ft/db.
 A fenti árakhoz portaköltség is járul!
 Postacím: COMGAME GMK 1369 Bp. Pf. : 132.

TARTALOM

576 Kbyte

HÍREK	2-3
SPACE QUEST V.	4-6
CODEMASTERS MIX	7
CASTLES II	8-9
LEMMINGS II	10-11
X-WING	12
FRONT PAGE FOOTBALL	14
SIERRA TURMIX	17
CSEVEGŐ	18
BODY BLOWS	19
NINTENDO	20-23
WANTED: Total Eclipse	24-25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
WHALE'S VOYAGE	28-29
CHAOS ENGINE	30-31
COBRA MISSION	32-34
ÉSZBONTÓ C-64	35
TOPLISTA	36
DEMO ROVAT	37
ECO QUEST	38-39



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

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93 2543/4-66-22)

Felélős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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.

576 Kbyte

HÍREK

Hogy rögtön egy világszámmal kezdjem, bejelentem a sokak számára öröndetes hírt: még alig jelent meg a Streetfighter második része, már készül a Streetfighter III! Nem kamu, az amerikai játékkermekbe a napokban került, és a jelentések szerint nem várát sokat magára az Amiga verzió sem. Egyelőre nem sokat tudni róla, csak annyit rebesgetnek, hogy minden idők legkeményebb bunyója lesz. Előzetesként egy képet szereztünk a slágergyanús játékról.



Hamarosan a boltokba kerül a Starbyte újdonsága, a Hannibal. Úgy látszik, a softwareház végképp kikötött a stratégiai-menedzser-kaland stílusok közötti háromszögben, anonnán csak a legnikább esetben hajózik tovább. Ez a program is egy vérbeli stratégiai eposz, amiben Hannibal híres kalandját játszhatjuk végig. Aki végig akarja küzdeni magát a több mint 700 helyszínt felvonultató játékon, jobb ha már most kezébe veszi a történelmi könyvet, mert maximális történelmi hűséggel dolgozták fel a hódító útját. Nem csupán harcosként, hanem diplomataként is meg kell állni a helyünket, hogy mini seregünkkel fel tudjuk venni a harcot a viszonyosságokkal. Nemesak a meghódított népek haragjával kell szembeneznünk, hanem a természeti erőkkel is meg kell küzdenünk. Ket-három hétre biztos belekerül, mire Róma kapuihoz érünk. (PC)



Mindig kitalálnak valami újat a Sierra alkotói is. Most éppen Freddy Pharkas, The Frontier Pharmacist néven próbálnak maradandót alkotni, ami valószínűleg sikerül is majd nekik, hiszen baromi jó lesz az anyag. Szakítottak a Larry-széniával, és egy merőben új stílusú hőst kreáltak. Freddy Pharkas egy tipikus antihős. Csak fél füle van és gyógyvizes fiolákat árul a vadnyugaton. Bár régebben nagy-fegyverforgató volt, de az apró sebesülés után otthagya a vad életet, csináltatott magának egy ezüst műület és szelidebb foglalkozásba kezdett. Viszont egy bandita szemet vet az ezüst füleskéjére, amit ő nem hagyhat annyiban, felbuzog benne is a régi vad vér és... Ebből a rövid előtörténetből kiderül, hogy a sztori a vadnyugaton játszódik, a szalonok, fodrásüzletek és kocsmák világában és abszolút nonszensz. (PC)



A DMA Design/Psyznosis névpárosítás már fél siker, akármibe kezdenek. Most egy kicsit eltávolodtak az eddigi 'lemmings' stílustól és a szerepjátékok mezejére kalandoztak. Hired Guns címmel

egy extra vállalkozásba fogtak. Egyszerre négyen is játszhatnak majd a játékkal, a 4 játéktérre osztott programban. Természetesen a cél mindenki számára ugyanaz: egymás segítése a bajban, és a rengeteg feladvány, rejtély megoldása együttes erővel. Ellenfelek akadnak bőven a labirintusokban, sőt időre megoldandó (víz alatti) feladatok is nehezítik az előrejutást. Dönthetünk, hogy egyesével, párosával, vagy négyes csoportba verődve nyomulunk előre. A grafika a megszokott magas szintű, a zene pedig CD minőségű lesz. Várva-várjuk! (Amiga, PC)



Most pedig jönnek a Nagy Öreg rajongói, nekik is tartogatok meglepetéseket. A Zepplin még egy utolsó (?) nagy rohamra indul és a közeljövőben négy programot is a piacra dob. Az első az International Truck Racing lesz, ami az előző számban be-



mutott Amiga verzió hű mása lesz. Több tonnás kamionokkal kell versenyeznünk és a bajnokság első helyéért küzdenünk.



Második újdonságként a Championship Squash-t említeném, amely egy nálunk sajnos csak elit helyeken játszható sportágat, a squash-t dolgoz fel. Aki már játszotta ezt a sportot, az tudja, hogy az egyik legfárasztóbb és legtaktikusabb sportág. Egy kicsi, lötyedt labdát kell egy terebben a falnak ütogetni úgy, hogy a lepattanó laszját az ellenfél ne érje el. Két



perc alatt meg lehet tanulni, és ennyi idő alatt halálosan ki is lehet tőle merülni. Valószínű a képernyőn nem lesz ennyire megterhelő, viszont remek szórakozást ígér. A hármas számot a Fist Fighter kapta



A demo alapján egy kellemes színfolt lesz a 93-as verekedős játékok között. Japán, Egyiptom és az USA nagyvárosaiban kell bunyóznunk egyre keményedő ellenfelekkel 12 féle mozgássor közül választva. Minden egyes szereplőnek külön rugós- és ütőskombinációja van, amelynek használata gyakorlással a tökéletesig fejleszthető. Kér játékos számára is élvezetes játékot ígér az anyag. A legvégére egy régi ismerőst hagytam, aki most ismét a színpad lépett Arnie 2



néven. Az apró grafikas lövöldözős játékból a második rész is baromi élvezetesnek tűnik. Új háttereket és ellenfeleket tettek bele a programozók, és tovább fokozták a játék hangulatát. Többet nem is érdemes róla mondani, játszani kell vele. (C64)

Még egy kellemes meglepetés a 8 bites gép rajongóinak. Egy elegánsan megtervezett RPG demója érkezett meg a közelmúltban, **Legendary Deeds** címmel. Amint a bemutatott kép is illusztrálja, nagyon kultúrált lesz a program. Elfelejtve a sárkányok és varázslók földjén kell majd 5 fős csapatunkkal kalandoznunk, pazar grafikai megvalósítás mellett. Sajnos a preview nem engedett játszani, úgyhogy nincs róla több infó. Még néhány hét türelem és a hírek szerint kijön a teljes verzió. (C64)



A Sim... örületnek még mindig nincs vége, hiszen a minap jelentette be a Maxis, hogy újabb epizódot készít a már legendássá vált sorozathoz **Sim Farm** fedőnével. Nem nehéz kitalálni, hogy miről fog szólni: egy amerikai típusú termelőszövetkezet irányítása lesz a feladatunk. Nemosak kereskedelmi és gazdasági problémákat kell megoldanunk, hanem földművelési ügyekben is járatosnak kell lennünk. Parasztközelvényben! (PC)



Néhány rövid hír a végére: a "V for Victory" sikere még alig ült el, máris beharangozták a folytatást 1944 Market Garden névvel. A Psynosis kezdi

átvenni az Ocean szerepét, mivel terveik szerint egyre több mozifilm átírását készítik majd el. Ennek első képviselője lesz a hazai mozikban is sikerrel játszott Dracula. Sajnos úgy néz ki, hogy csak CD-ROM-ra készítik el, mivel a grafikk és a zenei aláfestés zsenge 500 MB-ot emésztenek fel. Vasat csomagot kaptunk a Coctel Vision-tól, amiből meghökkentő hírekről szereztünk tudomást. Még ebben az évben elkészül az Inca II és a Goblins III! Azt hiszem még korai lenne bármit is mondani róluk, de állíthatom hogy batalálás mindegyik.



Lapzártakor érkezett egy bombameglepetés: a sokáig tetszhalotti állapotban lévő Starbyte ismét beindult, maghozza a hírek elején beharangozott, rá jellemző stílustól eltérve a másztalós és akciójátékok területén. A **Traps'N'Treasures** egy aranyos gyűjtögetős anyag, amiben egy kalózkapitányt irányítunk, kincseket kell gyűjtögetnünk és tengeri fenevadakkal (tengeri csillag, mélytengeri kagyló, tüskés pikó, stb) kell felvennünk a küzdelmet. A szigeteken fogságba ejtett emberkéket kell kiszabadítanunk, gonosz manuszokat kell agyonböknünk és így tovább. (Amiga, PC) A másik újdonsága a **Fly Harder** című gravitációs akciójáték. Az alapötlete nem újszerű, hiszen kísérletesen hasonlít a régi THRUST-ra. 8 pályán kell a tömegvonzással is megbirkózva úrnajókat és idegen szörnyeket lelővöldözni, majd az apró bombákat a központi reaktorba dobálva elpusztítani a megszállók bázisait. És lássatok csodát, a játék Amigára és C64-re is elkészült.

ROGER WILCO

THE NEXT MUTATION



TACTICAL, FIRE NEUTRON BEAMS!
HELP, HARD TO POST!



Roger Wilco újra farszot...

Ismét körünkben üdvözölhetjük a híres-neves űrkalandort, nevezetesen Roger Wilco-t. Immár öbölcszörre élvezhetjük az olykor farszot poénos, kissé bányai kalandjait a Sierra jövőből. Ami bizony nagyon régen készült el a 4. rész leírása, ami bizony a nagy kalandoroknak édeskeves kihívást jelentett. Az őfőssel egy kicsit már más a helyzet! Pergőbb játékmenet, több helyszín, egy rakás tárgy (ellentétben a SQ4-gyel, amiben 5-6 cucc kellett a minimum végigjátszáshoz...). Igaz, ha a nehézséget nézzük, ez se valami nagy falat, de megéri! A grafika a már megszokott, EGA vagy VGA, író klassz muzsika és hangok, pofonegyszerű kezelés. Gondalom az irányítást nem kell magyaráznom (egyedüli újdonság a beszédikon egy felkiáltójellel, amivel a legénységünknek adhatunk parancsokat). De most lássuk inkább, mi is történt időközben szegény Wilcoval...

Legutóbbi kalandunk után a Starcon-ra kerülünk takarítóként (de ismerős szakma...), s épp nincs semmi dolgnak. Legjobb, ha felkeressük a tantermet, ami a körfolyosóról nyílik valahol. Bent már nagyban folyik a tanítás, s mi is elfoglaljuk a helyünket az osztályteremben. Egy lesztet dugnak az arunk elé a programozók jövőből... (ez lenne a vélemény). Miután kifőltöttük a papírt, elküldenek takarítani a vezérlőterembe. A felmosó cuccokat szintén a körfolyosóról nyíló ajtó mögött találjuk. Tartalma két terelőkúp és egy spéd szék, aminek az aljára van szerelve a tisztítófej, s beleülve lehet vele takarítani. Tehát ha ezekkel felszerelkezünk, irány a vezérlőterem. Rakjuk le a terelőket a padlóra, a széket tegyük az elkerített területre, s csücsenünk bele. A takarítás úgy folyik, hogy a parkett piszkos részre mozdunk az egérral, s akkor ér véget, ha egyetlen gyanús folt sem marad. Miután befejeztük áldásos tevékenységünket, megjelenik Quirk, a hajó kapitánya egy feltűnően csinos hölgy túságában. Megkapjuk első feladatunkat: az Eureka személteliszpantó űrhajó parancsnokaként a világűrben 3 megadott helyről fel kell szedni a szemetet. De lássuk csak mit is rejt az Eureka!

Kezdjük a közepén: a hajó középső részén két ajtó és egy lift található, ezeken kívül még a biztosítékház, no meg a személteliszpantó. Mielőtt bármit is tennék, térjünk bele az itt lévő szemesetbe, s vegyük ki belőle a lézertisztítót, a biztosítékot, a lyukasztót és az anti-sav tablettákat. Ha megnyomjuk a falon a piros gombot, kigyulladnak a lift jelzőfényei, s ráállva, az alsó fölkébe jutunk. Itt vegyük magunkhoz a fali szekrényekből az oxigén-maszkot és a tartályt, később még szükség lesz rájuk. A sarokban álló vezérlőre cickelve egy menü jelenik meg: air lock - a légszilipet nyitja meg, gyors halál; elevator door - visszalétezés; pod rotation - a kis űrkabin forgatása; intercom - távbeszélő, semmire se jó. Amennyiben a központi helyiségből balra megyünk, egy transzporter terembe jutunk, ahol a platformra állva, majd a felettünk lévő gépezetbe szölvá teleportálódunk a legközelebbi égitestre, vagy bázisra (visszatérni a nálunk lévő kis számítógép segítségével tudunk, Rogerre cickelve).

A fő helyiség, ahol idők nagy részét tölteni fogjuk, a vezérlőterem lesz. Belesüppedve parancsnoki székünkbe máris parancsolgathatunk a legénységnek a következő módon: a zöldfejű Flo-nak adható parancsok: Hail Ship - közeli hajó befogása; Hail Starcon - a Starcon bázis hívása; Hail Planet - kapcsolatkeresés közeli bolygóval; Status report - helyzetjelentés; Abandon ship - a hajó elhagyása; Cancel order - a parancsok vége. A jobb oldalunkon ülő Doodle-nak adható utasítások: Lay in a Course - koordináták megadása; Activate RRS - a személteliszpantó aktiválása; Fire - tűz; Regular speed - normal sebesség; Lite speed - fénysebesség; Standard orbit - orbitális pályára állás; Status report - helyzetjelentés; Evasive action - különleges terv végrehajtása; Raise shields - pajzsok bekapcsolása; Lower shields - pajzsok kikapcsolása; Never mind - parancsok vége. Amennyiben a kezünk melletti zöld kapcsolóra kattintunk, Clifty, a hajó mindentudó szakembere jelentkezik. A neki adható parancsok: Status report - helyzetjelentés; Cloak ship - a hajó álcázása; De-cloak ship - az álca megszüntetése; More power - több energiát; Forget it - kapcsolat vége. A narancsszínű kapcsoló a navigátort kapcsolja, amit 1500 pont körül szedünk fel egy régi ellenség személyében - ő egyébként android. Lássuk mire használható: Scan planet - a bolygó vizsgálata; Scan for ship - űrhajó analízisa; Status report - helyzetjelentés; Recommendation - mit ajánl; That is all - ez minden. A piros kapcsoló az önmegsemmisítő rendszert hozza működésbe...

E kis kitérő után kezdhetjük a kalandozást: először is vegyük fel a kapcsolatot a Starconnal, mire megnyitják a zsilipeket, majd adjuk meg az első koordinátát: 71552, kapcsoljunk fénysebességre, majd miután megerkezünk a rendeltetési helyünkre, kapcsoljuk be a személteliszpantót. A személteliszpantó valami furcsa dolog is került: egy idegen lény... Legjobb, ha megnézzük! Nyissuk ki a személteliszpantó a piros liftgomb melletti kapcsolóval, erre előlétezik a személteliszpantó Spiky, majd elhúzza a csikot... Hogy gyorsan elkapassuk, menjünk be a transzporter terembe, sétáljunk a bal oldalon lefelé, mire ő előjön, ránk ugrik, Roger pedig elteszi. Tegyük bele az itt található piros talkába, és szörjünk rá egy kis anti-savat, hogy jól érezze magát. Ha evel is megvolnánk, irány a következő koordináta, a 92767. Itt ugyanaz a feladatunk, mint az előbb. Ha végeztünk, irány a 20011, ahol már érdekes dolgok is történnek velünk... Ahogy megerkezünk, feltűnik, hogy itt nincs szemét, majd észreveszünk egy idegen hajót. Azaz nem is olyan idegen, mert aki játszott a SQ2-vel az ismerheti a W-D40-et, aki az életükre tőr, mert elfelejtettünk neki fizetni... Nincs mit tenni, irány a transzporter terem, majd a bolygó.

A bolygó környezete meglehetősen egzotikus: palmák, vizes, idilli hangulat. De itt is felbukkan a W-D40, s nekünk csak a menekülés marad. Fussunk be a vizeses alatti járatba, majd irány jobbra, ahol egy fa ága belóg a vizeses fölé. Kapaszkodjunk fel rá, mire jól megjárjuk: az ág letörik, s mi a vizeses alján landolunk. Szedjük fel az ágat, s oszonjunk el az előbbi helyszínre. A vizeses felett átmászva - a lyukas fatörzsben - a bot segítségével üssünk le egy gyümölcsöt. Ha jön az android, fussunk ki a barlan-

gon át a szirtre, majd térjünk vissza ide, s haladjunk balra, egészen egy másik barlangig. Ide menjünk be, mire egy távlati képet látunk a vizesésről és környékéről. Teendők a következők: menjünk fel a bal oldali barlangon a szirt tetejére (közben az android a nyomunkba ered), ugorjunk át a másik oldalra, másszunk fel a szirt tetejére, s lókjuk meg a követ a bot segítségével.

Az eredményt gondalom mindenki sejtje már... W-D40 kizukan, mi pedig jussunk vissza a vizeses aljára, ahová szegény leasett. Egy pillanat alatt kiugrik, de szerencsére nem lát meg. Lopózunk el ismét a fatörzs pályára, álljunk el benne, s amikor az android felettünk áll, csiklandozzuk meg a gyümölcssel a lábát, mire akkorát ugrik a sziklába, hogy darabokra hull... Vegyük fel a leasett fejét, s irány ismét a vizeses alja, ahol már vár Clifty. Visszateleportálódunk az Eureka-ra: hagyjuk el a transzporter termet, majd ismét térjünk vissza.

Ekkor Clifty már az android összerakásával foglalkozdik, aki a későbbiekben nagy segítségünkre lesz. Roger átadja neki a fejét, mire Clifty-től megkapjuk az android űrhajójának láthatatlanság kikapcsolóját. Teleportáljunk vissza a bolygóra, majd a szirtre, ahová érkezünk, használjuk a szerkezetet (cickeljünk Rogerre vele), mire a hajó bejárata láthatóvá válik. Menjünk be, s lépünk a rejtő-szekezethez, nyissuk ki, majd húzzuk le az alsó és felső kart, állítsuk nyitott állapotba a kallanttyukat, s a panelre cickelve nyissuk ki mind a négyet, majd szedjük ki az álcázó szerkenyűt... Vissz térve a hajónkra, engedjük a legénység unszolásának: mivel nincs több munkánk, irány a bár (69869). A bárban ülünk le barátaink körébe, ahol Wilco rendel egy italt, majd felkeres minket egy kereskedő, s űrmókkal való üzletelésre hívja fel a figyelmünket. Próbánok ad egy zacskó majomport, s a névjegyet. Nemsokára megjelenik Quirk, s kihív egy űr-torpedó játékra (manapság nem maradhat ki egy buszjáték a Sierrából), majd ha lejátsszotuk, következő feladatunknak a Colorix II bolygó mellett található személteliszpantó adja. Közben elhagyjuk a torpedó asztalt, verekedésre figyelhetünk fel: Clifty bunyozik a Goliath egyik emberével (ez Quirk hajója), mivel sértegette az Eureka-t. Az útja a börtönbe vezet. Szép kilátások. Quirk elmegy, mi pedig Clifty nélkül maradunk. Vizsgáljuk csak meg a majomporos zacskót! Elvileg tilos alkoholba tenni, tehát szörjünk bele a poharunkba s az eredmény nem marad el: az űrbört elárasszják a majmok...

Menjünk el a rendőrségre, mire azok kifutnak a riadó hallatára, mi pedig lekapcsolhatjuk a védőrendszert, s odamehetünk Clifty cellájához. Sajnos kinyitni nem tudjuk, de most hasznát vehetjük Spiky-nek, mivel a rácsra rakva egy tetszetős lyukat mar bele (ha nem lenne nálunk, ugorjunk vissza érte a hajónkra). Miután a kedélyek lecsillapodtak, ülünk be székünkbe, s látogassunk el a Colorix II-re. Meglehetősen gyanús környék... Álljunk orbitális pályára, majd transzportáljuk le magunkat a bolygóra, ahová Doodle is velünk tart. Menjünk be az elhagyotttól sátorba, s nyúljunk hozzá a középső géphez: meglepetésben lesz részünk! Valahonnan egy mutáns ugrik ránk, leteper, s el kezd köpködni.

A köpése minket is mutánssá változtat, úgyhogy a nyílak segítségével mindig igyekezzünk elkerülni őket, amíg Droodle a segítségünkre siet, s lelvi szegényt. Mielőtt meghalna emberré változik, s utolsó szavaival azt mondja, hogy keressük meg a nyugati firkos ösvényt. Mielőtt ezt megtennénk, vegyük fel a földről a papírt, olvassuk le a rajta lévő számot, s üzemeljünk be a közép-sá computeret, amiből



érdekes dolgokat tudhatunk meg: a Goliath utolsó látogatása után furcsa dolgok történtek, az emberek elmutánsodtak, s a főbbiekre támadtak... Ha benézünk a nyugati ösvényen, egy tartályt látunk, s rajta egy laboratórium koordinátáit (41666), és egy figyelmeztetést: biovesztély, a tartály anyaga nem érintkezhet semmivel, ha mégis megtörténne, azonnal fel kell keresnie az áldozatnak a fent említett labort, mert különben... az eredményt már tudjuk: mutáció!



Tehát irány az Eureka pilótaszéke. Flo egy üzenetet hoz le a vetítőn: Quirk kér segítséget. Azt panasolja, hogy rájuk támadtak. Segélykérése végén ő is mutánssá kezd

átalakulni... Utunk tehát először nem a laborba vezet, hanem a Thrakus bolygóhoz, ahonnan a Goliath jelzéseit vettük. A Goliath sehol, de Flo érzékel egy mentőkabinat a bolygón. Vegyük fel a maszkot, s irány a bolygó. Vizsgáljuk meg a lezuhant roncsot, vegyük ki belőle a ruhát, majd nyomjuk meg a piros gombot. Sétáljunk a sziri alá, ahonnan egy hölgy ugrik ránk és leteper. Addig dulakodunk, míg a szakadék szélére nem kerülünk. Mi a sziklába kapaszkodunk, ő pedig a gatyánkba - szép helyzet. Vegyük elő a kis gépünket, s adjuk le a jelzéseinket a hajónknak, majd dobjuk le a ruhát Beatrice-nek, aki felmászik, s nekünk ledob egy lánt. Amikor felérünk, majdnem lelő néhány mutáns, de a transzporter idejében az Eureka tesz. Bea megköszöni szövege, hogy megmentettük és átadja a Goliath elosztóskapját. Ránk pedig az a feladat hárul, hogy tegyük be őt a hibernalóba (fali gomb). Miután betei-

tük fagyasszuk be: 00:10 másodpercet állítsunk be, s dickerljünk a freeze-re. Visszaülve a pilótaszékbe szép kis meglepetés fogad: Quirk köszönt a monitoron, mint mutáns, majd megjelenik a Goliath, s belénkereszt egy lövedéket. Mivel a rejtőzködő még nem üzemképes, valami más megoldást kell találnunk. Droodlenak mondjuk, hogy különleges akció van kilátásban, s válasszuk az első lehetőséget, mire sikerül meglépnie a Goliath elől. Sajnos az Eureka sérült, s Cliffnek ki kell mennie az űrbe szerelgetni. Természetesen elszakad az űrhajótól. Kénytelenek vagyunk utánamenni az űrkabinnal, s felszedni. Ez úgy történik, hogy a bal kézzel irányítjuk a kabinat, a jobbal pedig a kart engedjük ki. Ha bemértük Cliffy-t (piros pont), engedjük ki a kart (crawl), majd állítsuk be a jobbra-balra haladással a helyzetét, és amikor a gép jelzi, hogy felvehető helyzetben van, ismét crawl. Ezek után már csak a hajónkra kell visszatérni (zöld pont), s becélozni a labort (41666).

A gyanús üres bolygóra leteleportálva egy kis baleset történik velünk. A testünk egy bogár fejét kapja, a fejünk pedig a bogár testét... Nincs mit tenni, repkedjünk egy kicsit a víz partján, erre egy béka kiugrik, s a parton heverő kis gépünkre szökken, mire az bekapcsol. Flo hallózik, de nem kap választ.



Szálljunk le a gépre, s panaszoljuk el, mi történt velünk, mire megígéri, hogy segíteni fog. Szálljunk el a bal oldalra, s a lyukkártyás rendszeren repüljünk be a laborba, s közben jegyezzük fel, melyik sugár alá állva nyílunk meg egyik zár (összesen 4 van). Bent szálljunk le a számítógépre, s indítsuk újra a rendszert, majd válasszuk a "System" pontot, majd a harmadik kört, s a "security" pontot. Most különféle kameraállásból nézhetjük meg, hogy épp mi történik a bolygón: testünk egy szemesítésbe ugrik éppen. A "projects" pont valahányadik oldalán a mutáns vírus tulajdonságait olvashatjuk, mint például, hogy -200 fok alatt szinte nem is működik. Miután kirepültünk, meglátjuk Cliffy-t és az androidot. Szálljunk le Cliffyre, s vele együtt elindulunk megkeresni a testünket, az android pedig felkutatja a kézi számítógépünket. Miután ismét a régiek vagyunk, a lyukasztó segítségével lyuggassuk ki a névjegykártyát alyanra, hogy az működtesse az olvasót. Bent ismét elolvashatunk mindent a Genetix

rendszerben. Miután kimentünk, W-D40 visszaadja a kis kézigépünket, Cliffy-vel pedig visszateleportálunk a hajóra (2. válasz). A hajón Spiky el kezd idegeskedni: ráugrik a hibernalóra, s ugrádozik. Cliffy szerint ez jelent valamit, de a döntés rajtunk áll: mivel a Genetix-ből megismertük a mutáció ellenszerét, Beatricenél is alkalmazni kell, mert ő is fertőzött (3. válasz - Spiky bólogat). Ismét állítsuk be 10 másodpercet a gépet, és fagyasszuk ki (deforst), majd tegyük rá a platformra, mire Cliffy elteleportálja a laborba, és gyógyultan vissza.

Most jön a végjáték: a rejtőzködő készülék készen áll, ötlet is van, már csak meg kell keresni az űrhajót. A W-D40 ötlete az, hogy az űrkabinnal a Goliathra tapadva jussunk be a hajóba... Tehát keressük fel a Goliath-ot! (91001 vagy 01015, 44091, 81100 - nekem ezen volt - 54671). Ha sikerült elcsipni, kapcsoljuk be a rejtőzködést, majd szálljunk be az űrkabinba. Az egész procedúra előtt Cliffy elemzi nekünk a Goliath részeit, hogy hová érdemes szállni - azaz a hátsó részbe. Tehát válasszuk ki a hajó hátsó részét, rátapadva nyomjuk meg az ajtó nyitóját, majd a fegyverünkkel égessük át a lemezt. Ha minden jól megy, bejutunk. Álljunk meg a lépcsőn, majd miután az ör elment, onszunk el a generátorhoz, s tegyük fel rá a hiányzó alkatrészt, majd miután az ör még egyszer elment, lépünk be az ajtón, emeljük fel a rácsot, s egy kis labirintusba jutunk. A 7. emeleten vagyunk, de nekünk a másodikra kell eljutni... Sok szerencsét. Ha helyben vagyunk, keressük meg a pajzsoló lekapcsolóját - huhh, valaki kiemelt a rács alól! A mutáns Quirk személyesen!! Szerencsénkre épp jön az androidunk, s rendet teremt egy kicsit... A következő tereben elbújunk Cliffy-val és amikor belépnek a mutánsok a kör közepére, kiáltunk Cliffy-nek, aki a Beánál bevált módszert alkalmazza rajtuk is.

Már csak Quirk maradt hátra, aki egy űrkabinnal az Eureka felé tart. Teleportáljunk mi is oda, ülünk be a parancsnoki székbe, s utasítsuk Droodlet, hogy löje ki a Goliath-ról a mutációt okozó masszát. Sikerül is, s az RRS-t beszippantjuk a szeméttárolóba. Pech! Túl nagy a terhelés, robbanásvesztély... Küldjük el a legénységet, majd kapcsoljuk be az önmegsemmisítő rendszert! Fussunk a teleporthoz, emeljük ki Beát a hibernalóból, s próbálkozzunk elteleportálni. Persze pont most romlik el!!! Ugorjunk be a biztosítékokhoz, s cseréljük ki a rossz biztosítékokat (pirással van jelölve) a jóra. A massa elöl még éppen be tudunk ugrani a teleport terembe, s így eljutni a Goliathra... THE END!

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	98%
hang / zene	-	-	75%
játszhatóság	-	-	99%
összesen	-	-	94%

A múlt hónap különlegesen termékeny volt az Codemasters részéről. Szinte egy időben három miniprogramot is piacra dobott, ezért elhatároztuk, hogy egy csokorba kötjük a triót. A sort egy biliárdprogram nyitja, amely a **Cue Boy** keresztnevet kapta. Mikor betöltöttem, egyből lefitytyd a szám, mert nagyon pitének nézett ki első látásra. A biliárdszalokban is utálok a kisgolyós asztalokat, hát még a számítógép képernyőjén. Azért mégis erőt vettem magamon és belemerültem a játékba. Ötven percnyi játék után azon vettem észre magam, hogy remegő kézzel próbálok az utolsó golyót is belegyömöszölni valamelyik lyukba. Mégsem annyira kisstílusú, mint ahogy első látásra kinéz! A szokásos beállítások után (játékosok száma, nehézségi foka) máris a posztó mellett találjuk magunkat. A játék irányítása a képernyő tetején levő ikonokkal történik, melyek közül a következők a leglényegesebbek:

- ütő két golyóval: a dákó irányszögének beállítása.
- golyó célkeresztrel: a golyó csavarásának meghatározása.
- kéz ütővel: erő szabályozása.
- asztal: újratekésítés a beállított kondíciókkal.

A program grafikája nem kapna ugyan kimagasló osztályzatot, de összhatásait tekintve mégis kellemes benyomásokkal áll fél mellőle az ember.



FOTO C 64



FOTO C 64

Másodiknak a **First Division Manager**-t választottam, ami stílusának egyik átlagosan jó képviselője. A menedzserek ismerőinek ismerőnek fognak csengeni a következő menüpontok, amelyeket a program kínál.

TERMINÁL: itt állíthatjuk be a játékosaink tréningjeit, azaz hogy milyen fázist gyakoroljanak be a következő mérkőzésig. Természetesen nem kell elfogadnunk a gép által felajánlott neveket, hanem kedvünkre átíráskozhatjuk a Fradi vagy az MTK focistáinak neveire. Itt olvasható le továbbá az egyes mérkőzések végeredménye is.

TELEFON: természetesen ez a pénzügyek és adásvételi szerződések lebonyolításának helyszíne. Kiszemelt játékosokat vehetünk, csapatunk színvonalának emelése érdekében, illetve ha megszorultunk anyagilag, akkor itt válhatunk meg csapattagjainktól. A pénzügyi háttérrel mindehhez szintén ebben a pontban ismerhetjük meg. Ha csehül állunk, érdemes mérlegelni a játékosok eladása és a bankkölcsön felvétele között, amit szintén itt tehetünk meg.

JEGYZET: a tabella.

FOCI PÁLYA: mérkőzés lejátszása az előzőleg kijelölt csapattal. Érdekes, hogy csonka csapattal is játszhatunk, nem probléma, ha csak ketten lépnek pályára tőlünk. Ügyeljünk a helyes posztok kiosztására, mert egy jól összeállított gárda fél siker. Ezután a gép automatikusan lejátszsa a meccset, nekünk nem marad más, mint az izgalom.

A programot közepes prezentáció és játszhatóság jellemzi, ami ebben a stílusban nem is rossz helyezés.



FOTO C 64



FOTO C 64

Az összeállítás végére egy igazi meglepetés maradt, ami a nagyszerű hősről, **Robin Hood**-ról kapta becses nevét. Hamisítatlan mászkálós-platform játékkal van dolgunk, amelynek különlegességét az adja, hogy programozója az egyik legismertebb páros: Ash and Dave. Kitétek magukért a fiúk, ugyanis briliáns grafikát és játékmenetet sikerült összehozni. Ahhoz képest, hogy minden helyszíne egy kastélyban játszódik, igen változatos a háttér és az ellenfelek serege. Ja és hogy mi is a végcél? Hát persze hogy egy hölgy kezéért folyik a kalandozás. A gonosz nottinghami herceg elrabolta szívserelmünket, Maid Marian-t, akit csak hosszú bolyongás után tudunk kiszabadítani.

A hozzá vezető út zárt ajtókkal van kirakva, amiket csak a megfelelő kulccsal tudunk kinyitni. A csontvázaktól kezdve, a lovagi páncélokot át, patkányokig mindenki azon van, hogy küldetésünk ne sikerüljön. De Robin legény a talpán, semmi sem tántoríthatja el terveitől.

Tégy próbát Te is!

Zolec



FOTO C 64

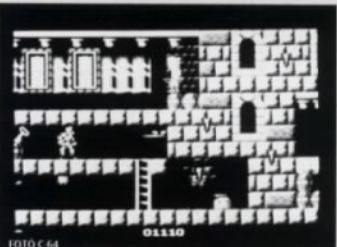
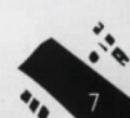


FOTO C 64



CODEMASTERS



CASTLES II

92' Defendere?!

Sohase voltam valami nagy stratégiás, egyedül a DoC-al játszottam annak idején napokon át. Amikor leültem kicsit belenézni a C2-be, azon vettem magam észre, hogy már 2 óraja csak azon töröm a fejem, hogyan hódíthatnám el Franciaországot a többi dinasztia és a Vatikán elől. Egyszóval az Interplaynek sikerült valami olyat összehoznia, amit eddig csak a mára már fogalommá vált Defender tudott nyújtani. Könnyen kezelhető menük, pergő események, sok váratlan fordulat jellemzi. Talán egyetlen hátránya, hogy játék közben rengetegen keresnek fel ilyen-olyan ürüggyel, s hosszasan eszelik panaszukat, ami után a döntés rajtunk áll (mint a C1-ben). Akik nem tudnak angolul, azoknak nem sokat jelentenek a párbeszédok (a játékok ettől függetlenül végig lehet játszani, de olykor jól jönnek külföldi barátok, információk, füles egy bányáról, stb.). A grafikára sem lehet panasz, a játék közben sokszor láthatunk egy kis ff-mozit a hadsereg vonulásáról, a kém megfigyeléséről, egy lovag érkezéséről; közel a játék fele ebből áll. A zene pedig csodálatos! Ritkán hallható ilyen muzsika hangkártyából... Hogy ne szaporítsam tovább a szót, ime a kezelés, majd néhány tipp.

A rövidke intró után a címképernyőre jutunk, amin a következőket állíthatjuk be:

- **Play as...** (Albion; Burgundy; Aragon; Valois; Anjou): kiválasztjuk, hogy melyik francia család szerepében kívánunk játszani. Mindegyik más helyről kezd.

- **Difficult (easy-hard-impossible):** nehézségi fok (könnyű-nehéz-lehetetlen).

- **Plots:** ?

- **Music: on-off:** zene ki-be.

- **Commodities (balanced-geographic-ransom):** természeti kincsek lelőhelye (aranyos-földrajzi-véletlen).

- **Battles on-off:** harcok ki-be. Érdemes bekapcsolni, mert a gép sokszor nem az igazi, jobb ha mi irányítjuk a dolgokat.

- **Play:** játék

- **Load:** betölteni

- **Quit:** ki DOS-ba.

Ezután megjelenik a főképernyő: a nagy részét elfoglalja a térkép, amelyen az egyes megyék

láthatóak. Ha tudjuk kié egy terület, akkor megjelenik rajta egy betű (I-vas; F-gabona; G-arany; T-fatermő vidék), s a birtokos színe, s ha van rajta vár annak kis képe az épülés stádiumának megfelelően. A térképen láthatjuk azt is, milyen évszak van, erre mindig figyeljünk, s ennek megfelelően szervezzük meg a termelést.

Ha ellenséges területre cickelünk, a következők jelenhetnek meg:

Attac: harc (1 i azaz 1 egységnyi vas szükséges). Ha a harc van bekapcsolva, nekünk kell levezteni a csatát. Embereinkre kattintva, majd az ellenfélre cickelve határozhatjuk meg a támadás célpontját. Ha ezzel megvoldánk, a begin-nel indíthatjuk el a csatát, a retreat-al visszavonulhatunk. Ha valamelyik hadtest nevére cickelünk, választhatunk, hogy miként harcoljanak. (Stand: várják be az ellenfelet, Destroy: lerohanják az ellenséget, Melee: általában támadjanak.)

Saboteur: szabotázs akció az ellenfél teljes vagyona (anythings), készletei (stockpiles), serege (army), vagy kastélya ellen (castle). Ez előbbi feladatok katonaiak voltak, a következők a politikai csoportba tartoznak:

Merchant: kereskedés: be kell állítani mit miért, s hogyan alkudjunk le (haggle).

Scout: felderítés, az adott területet ki uralja, van e kastélya, mit termelnek.

Spy: kémkedés, az ellenfél hadserege után, stb. Saját területünkre kattintva választhatunk:

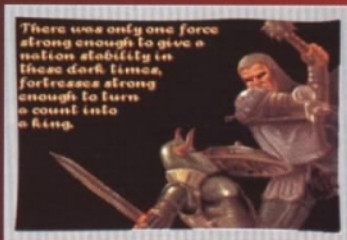
Visit: megtekinthetjük a területünket közelebről, a nyilakkal mozoghatunk, a points azt mutatja, hány pontos a várunk (mekkora), illetve a competition, x%, hogy hány %-a épült fel a várunknak. Save-load-alhatunk, a moat ponttal dönthetjük el, hogy leendő várunk körül legyen e vízesárok, a leave-val visszatérünk a főképernyőre, s a desing-el pedig a várunkat tervezhetjük meg igen egyszerűen.

Cede: a területet átengedi a pápának.

Built castle: kastély építés, ha van szabad gazdasági csoport.

A térkép felett balról jobbra: zöld színű kockában a termelésirányítók száma, pirosban a hadvezérek száma, s kék kockában a politikusok száma. A következő három piros kockában a gyalogság-ijszok-lovagok számát láthatjuk. A zöld kockákban pedig a





gabonartalékok-fatartalékok-vas és aranytalékok számát látjuk.

A bal oldal felső részében láthatjuk, milyen stádiumban vannak a kiadott munkák, seregtoborzás, gyűlés. A három típusú irányítást (gazdasági, hadi és politikai) külön kockákban jelölik, s ha adtunk valami feladatot a kockában megjelenik a feladat neve (pl attac-harc; cut timber-favágás), s egy csik jelöli, hogy mennyire jutottak vele. Ha több mint öt irányítóknak van egy típusú vezetésre, akkor egyszerre két dolgot is csinálhatunk velük (pl 3 vezetővel fát vágunk, kettővel kastélyt építünk).

Stock:

A termelőinket irányíthatjuk, a kívánt termék neve mellett szereplő 'garther' menüponttal: food - gabona; timber - fa; iron - vas; gold - arany. Ha evvel megvolnánk, kiválaszthatjuk, hogy hány vezetővel történjen a dolog (ha több mint 5 vezetőnk van, párhuzamosan is dolgozathatunk (két kocka jelenik meg a bal felső részen). Egyéb információk: Territories: hány megyénk van. Food...Gold: hány mezőgazdasági...aranytermelő területünk van. Black market: feketézni. Beállíthatjuk melyik termékünkéből mennyit és mire akarunk becserelni 1:3 arányban.

Army:

A hadsereg toborzására szolgál. Infantry: gyalogság (toborzásához szükséges 1G, 1I), Archers: íjászok (1G, 1I), Knights: lovagok(1G,1F,1I). Toborozni akkor tudunk, ha nevük mellett a 'recr'-re clickelünk. A police realm-al a közbiztonságot növelhetjük. Egy idő múlva megjelenik itt a ballista, majd a catapult, s végül a siege tower neve (kőhajító, katapult, ostromtorony), s ha ezek nevére kattintunk, akkor ennek az elkészítésével fognak foglalkozni néhányan (1G, 1I, 1I).

Relat:

A politikát irányíthatjuk innen. Itt láthatjuk a többi család színét és megismerhetjük erejét, valamint a nép elégedettségéről is képet kapunk (happiness). Ha a családok neve mellett látható "diplomat"-ra kattintunk (1G), diplomáciai utat indíthatunk el, aminek a végén esetleg 1-2 arannyal gazdagabban

térnek vissza dipomatáink. A "happeniess"-re clickelve (1A,1T,1F) a nép boldogságát növelhetjük osztogatással, játékokkal. A "council" ponttal pedig összeül a fiztelt ház, s megvitatják, melyik család hogyan áll, ki kivel harcol (1G).

Ops:

Itt menethetünk/tölthetünk, kikapcsolhatjuk a zenét, kiléphetünk.

Az irányítást ezzel ki is merítettük. Egy fél órai játék után mindenki beletanulhat, hola istennek nem úgy megy - ami a sok hasonló játékot tönkretesz - hogy "ennek az almenünek az 4. almenüjéből a 3. pont", hanem a Defenderhez hasonlóan minden azonnal elérhető, áttekinthető. Nem tudom irtam e már, hogy az időt a jobb gombbal gyorsít-hatjuk.

Végezetül néhány tipp: a játék elején rajtaütésszerűen foglaljuk el a körülöttünk lévő 4-5-6 területet, lehetőleg úgy csináljuk,

hogy legyen minden nyersanyagból földi tartalék. Ha hozzánk, jönnek diplomáciai küldetéssel, ne fizessünk (refuse), de a békekötést fogadjuk el (azal nem veszítünk semmit). A harcokban, ha nagy a túlerő, azonnal vonuljunk vissza, de miután visszavonultunk, mi támadjuk meg az illető területet, ad-digra az ellenséges sereg száma megfogyatkozik. Ha van időnk, mindenképp építsünk minél több kastélyt, sokat számít! Még egy dolog: sűrűn mentsünk, főleg azért, mert a játéokban a védelem néha kérdeget, bár aki jól ismeri a történelmet, az tudhatja a válaszok nagy részét. Ne felejtsek el, hogy minden kezdet nehéz, de ha már egyenesben vagyunk, miénk a világ! (legalábbis Franciaország). Azt hiszem méltán állíthatom, hogy a Castles 2-vel megszületett 92 Defendere. Csak azt tudom mondani, próbálja ki, aki teheti, még az olyan adventure megszállottak is, mint én.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	83%
hang \ zene	-	-	54%
játszhatóság	-	-	69%
összesen	-	-	72%



Lemmings™

TRIPES



Let's go! - hangzik fel, és ismét megindul az együgyűen masírozó lemmingek áradata. Ne habozzunk hát, ragadjuk meg egerünket és mentük meg újra az öngyilkosságba menelő hadsereget.

A kirabbanó sikerű Lemmings majd az Oh-oi! More Lemmings óta (amit sokan hajlamosak voltak Lemmings 2 névre átkezelni) nagy várakozás előzte meg a valódi Lemmings 2-t. A DMA programozónak hosszan tartó munkája azonban végül meghozta a gyümölcsét: a pszgnosis ismét egy fantasztikus játékkal gazdagította a software-piacot. Szerencsére a program méltó folytatása elődjének, tehát nemcsak a kettes szám odabiggyesztesével akarták a cég pénztárcáját dagasztani, hanem pénzt s forrást is kímélve a játékban szinte minden új, és jobb lett. Ezúttal a program elé még egy rövid kis történetet is mellékeltek:

Egy teliholdas éjszakán egyszer csak kopogtatnak az öreg mesemondó-lemming



ajtaján. Egy ifjú lemming lép be, s kéri az öregot, ismét meséljen a jöslatról. Az öreg nagyot szippant a pipájából s belekezd: „Égy nagyon régi történet, régi, de nagyon fontos. Éz a mi jövőnk, ami nemskára eljön. Nos, nézzük, mi is az! Sok éve ezeken a vidékeken élünk boldogságban és gazdagságban. Amikor letelepedtünk, a talizmánunkat feldaraboltuk a fizenkét törzs között. A talizmán darabjainak varázseréjével a törzsek boldogan éltek, s szaporodtak. De a talizmán a jövőt és a hamarosan bekövetkező Nagy Sötétséget is megjósolja. Azonban nem kell félni, a terv már kész van. Több éve a legjobb hajócsaink fardhatatlanul dolgoznak egy Nagy Hajón. Az újraegyesített talizmán erejével a hajó el fog minket vinni, távol a sötétségtől, egy új földre. Hát ez a terv. Most már csak a falvaink kiürítése maradt hátra. - Evakuálni az összes törzset? De hát hogyan? - értetlenkedik a fiatal lemming. Mire az öreg: - Ah, a vezető erő segítségével, amelyek már egyszer segítettek nekünk, s ahogy az meg van írva, ismét segíteni fog. A vezető, aki megmentett minket ezéltől. Azaz mi, a kedves játékos.



Ezután a játék fő menüje töltődik be. Itt a legfontosabb a Load-save opció. (Ugyanis most nem kódokat kapunk.) Ugyanitt található a Practice menüpont, ahol az 52 (nem semmi!) mozdulat közül 50-et gyakorolhatunk. A régi megcsokart mászón, vagy blokkolón kívül korcsolyázó lemmingtől kezdve a Super Leml-ig szinte minden megtalálható mi szem-szajnak ingerre. (A Super Leml-nél

lemmingünk szuper hössé alakul, s ha a bal egérgombot nyomva tartjuk, repül a cursor után.) Már csak kitalálni se lehetett könnyű ennyi mozdulatot, nem hogy megvalósítani. Ez utóbbi pedig szintén minőségi munka: lemmingjeink alig pár pixelből állnak, mégis minden animáció tökéletesen kivethető és szórakoztató. (Egyik kedvencem pl. a rúdugró lemming.) A fő menüben a Play-vel indíthatjuk a játékot, ha pedig a Map-re clickelünk, egy sziget jelenik meg, mely a 12-féle világot, s az azokban szétszóródott törzsek aktuális helyzetét ábrázolja. Itt választhatjuk ki, hogy melyik törzset kívánjuk irányítani. A különböző világok nevei, azt hiszem, már el is árulják, hogy bennük nagyjából mire számíthatunk: Beach (tengerpart), Sports, Shadow (árnyék), Cavelem (barlang), Space (űr), Palar (sarkvidék), Highland (felvidék), Circus, Classic (klasszikus lemmings pályák az első részből), Medieval (középkor), Egyptian, Outdoor (kinn, a szabadban). A cél az, hogy a sziget közepén a talizmán ismét egészben legyen.

A programban tehát a tizenkét törzset kell egyesítenünk. Minden törzset tíz egyre nehezező pályán kell átvezetnünk a kijáratig.



gy hát a játék összesen 120 pályából áll. Ezúttal pályánként nem egy adott létszámból kell egy minimális százalékot megmen-tenünk, hanem minden törzs 60 főből áll, és a saját érdekünk, hogy minél több lemming maradjon a következő pályákra. Ez annyit jelent, hogy ha okár csak egy lemming átjut, már tovább tudunk lépni a következő pályára (Next Level). Ha azonban később úgy gondoljuk, hogy egy pályán jobb teljesítményre is képesek vagyunk, lehetőség van arra is, hogy bármelyik pályát újra játszhassuk (Replay Level). Egyszóval: a program játszhatósága szinte már nem is lehetne jobb.



A pályákon az ered-ményünket egy kis dobogó szemlélteti. A legfelső fokára természetesen csak akkor ugrik fel a lemming, ha pályát 100%-osan teljesít-tük.

Maga a játékmenet, s az irányítás egyébként nem válto-zott. Alul persze a nyolc fix mozdul-át-ikon helyett az ikonok pályánként cserélődnek. Nincs már tärkép, viszont két új ikont is felfedezhetünk. Az egyik az idő gyorsítása, a másik pedig a propeller, mellyel többek között pl. a léggömböző vagy a Tazman-iai Devil-lé átalakult pörgő-fürő lemmingeket tudjuk a megfelelő irányba fújni. Ezen kívül a szellel működő gépeket is természetesen ezzel kell mozgásba hoznunk. Új dolog, hogy a pályákon nemcsak éleveszélyes gépek vannak, hanem a lemmingeket segítők is, úgy mint pl. katapult, mellyel lemmingjeinket látszólag elérhetetlen-nek tűnő helyekre is el tudjuk juttatni. A programban persze még rengeteg poénos kis animáció, gyilkoló és segítő gépezeteket találhatunk, de hát ha mindet megemléntem, talán még az újságunk terjedelme sem lenne elegendő

Befejezésül azt hiszem, zenghetnek még dicsim-nuszokat a grafikáról, meg a zenéről, meg mindenről, ami ebben a játékban található, de inkább csak egy jótanácsot adok: minél hamarabb szerezd be ezt a játékot!

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	99%		
hang \ zene	98%		
játszhatóság	100%		
összesen	99%		

X WING

Emlékeztek még a sok-sok évvel ezelőtti játszott Csillagok háborúja című filmre és a folytatásaira? George Lucas filmje akkoriban mérföldkőnek számított a sci-fi készítés történetében, s még ma is a legjobbak közé tartozik. Most, több mint egy évtizeddel a film bemutatása után, vette a faradságot a LucasArts, s elkészítették nekünk a film számítógépes adaptációját. Talán jobb is, hogy csak most készítették el, mert csak most áll rendelkezésre olyan technika a nagyközönség számára, ami közel filmszerűen tudja szimulálni a nagyszerű sci-fit.

A játékban egy szimulátorral van dolgunk, ahol a szövetségi erők oldalán szállunk harcba a birodalmiak ellen. A fantasztikus intro után (mintha moziban lennénk!) belépünk a szövetségi erők központjába, ahonnan majd indulhatunk a különféle feladatokra. A hangra nem lehet panasz, egy az egyben a film zenéjé, sok digitális zövegű fűszerezve.

Maga a játék valahol az Epic és a Wing Commander között van, a grafika vektoros (jobb, mint az Epicben), az átvezetőképek pedig inkább a filmre emlékeztetnek.

A regisztrációs szobában választhatjuk meg személyünket, illetve adhatunk be új nevet. A Merits-szel nézhetjük meg érmeinket, a Pilot log-gal eddigi gyakorlataink pontszámát tekinthetjük meg, a Delete pilot-al pedig törölhetjük a pilótát. Minden évben választottunk pilótát, kiléphetünk a főterembe. A teremből több felé is mehetünk: a Tech room-ban a különféle űrhajók képeit, adatait böngészhetjük át, a Film room-ban egy-egy lemeze felvett "filmet" játszhatunk le. Nézzük a missziókat. Kétféle gyakorlat van, és egy éles küzdelem. Az első fajta gyakorlat a hajó kezelésére tanít meg egyszerű feladatokon keresztül (Pilot Proving Ground). Ha ezt választjuk, elmegyünk a Training-központ-ba, és kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel megyünk (X-, Y- és A-szárnyú), s Arthur elmondja, mi a feladat lényege (az első feladatban pl. 110 kapu alatt kell átrepülni). Ha a Historical combat-et választjuk, neves pilóták szerepébe élhetjük bele magunkat.

Itt is kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel

legyünk, majd pedig azt, hogy a 6 küldetés közül melyiket kívánjuk teljesíteni. A választás után egy öreg felvázolja a stratégiai térképet, bejelölve rajta az ellenséges egységek helyét, majd indulhatunk.

A játék "igazi" része a turalis teljesítése. A kis asztalnál választhatjuk ki melyik tőróban akarunk repülni, szám szerint 3 közül választhatunk. Ezek megfelelnek a nehézségi fokozatnak és a történelmi helyzet változásának is. Amennyiben van választott küldetés, helyből indulhatunk is, illetve folytathatjuk a már megkezdett. Miután megérkeztünk Calimari hajóhoz, ahonnan indulunk, egy gyanús lény elmondja küldetésünk lényegét, s meg is mutogatja egy startegiai térképen az ellenséges konvojok helyzetét. Ha minden rendben, click a hangóron, s készülünk fel a tegraszszabakra... Be kell vallanom, hogy nem igen volt időm még komolyabban repdesni vele (igy is nyakig vagyok a questekben és egyéb adventure-ben), úgyhogy nem tudom leírni a küldetések lényegét végig. Egyelőre az első tőróban keveredek, ami elég könnyű küldetéssel kezdődik: 3 ellenséges raktárhajót kell kilőnünk, miközben egy rohamosztagos csoport bedokkal egy ellenséges hajóra, s elfoglalja azt. A második küldetésben csak azonosítanunk kell az ellenség gépeit, a közelükbe repülve, a harmadikban pedig már a halálcillagban is röpködhetünk. Mindenesetre az angolul kevésbé tudóknak sem lesz nehéz dolguk a szótárazgatással, mivel a lényeket kiemelték más színnel a küldetés leírásában, mint a billentyűzetről való irányítás.

És végül a kezelőgombok:

1-9: a különféle nézetek; +: sebesség növelés/csökkenés; \: motor lekapcsolása; backspace: sebesség maximumra; W: proton torpedó-lézer között a váltás; T, Y: hajó befogása; U: a közvetlen előttünk levő hajó befogása; I: a befogott hajó képe/helyzete közötti váltás; O: monitor kikapcsolása; P: pause; S: a pajzsok elosztása (egyenletes, elől vagy hátul erősebb); D, M, B: a stratégiai térkép, küldetés leírása és űrhajók sérüléseit tekinthetjük meg ezekkel; F, X: a szárnyak nyitása csukása; : a lézerrendszerrel energiaáttranszportálás a pajzsokra; ;: a fenti fordítva; Enter: tűz; C: kamera bekapcsolása; V: felvett film visszajátszása; .: vezérlőpanel ki-be; /: külső nézet ki-be; F9: itt állíthatjuk be, hogy mennyi energiát szánunk a lézerek újratöltésére, illetve a motor teljesítményének a növelésére (ekkor a lézerünkől szívja el az energiát); F10: a fenti dolgok a pajzs és motor esetén; ESC: itt érhetjük el a játék setup-ját. Fontos, hogy a sérthe-

telenség és az örök löszér KI legyen kapcsolva, mert különben nem enged tovább a gép a további küldetésekre (Vulnerable és Limited). A másik lényeges, hogy ha csak 2.0-ás Sound-Blasterünk van, vagy a beszéd vagy a digitális hang legyen bekapcsolva, a kettőt együtt nem fogja bírni. Egyebek közt itt állíthatjuk be a felbontás minőségét, a galaxisok láthatóságát, stb.

A műszerfalán a következő fontosabb dolgok láthatóak: a jobb és bal sarokban az első és a hátsó radar, a műszerfal tetején a lézerünk mennyiségét és protontorpedóink számát láthatjuk. Az ELS betűk lettili csik a lézer, pajzs, motorra adott energia mértékét jelölik. A gépünk szilletteje körüli mező színe a pajzs méretét és erejét mutatja, s itt láthatjuk még a küldetésre szánt időt, valamint a sebességünket. Ha másik géppel

megyünk (Y vagy A szárnyú-val), lényegi különbséget nem találunk a műszerfalán, csak az elrendezés változik meg. Az X-Wing az a játék, amit vétek kihagyni. Kár, hogy vektoros, de a programozóknak sikerült valamit átültetni a film hangulatából a játékba is, és ez nem akármilyen.

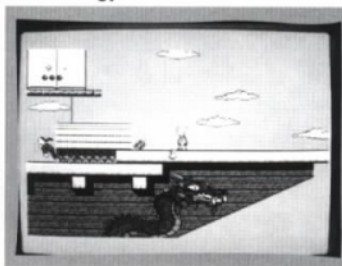
Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELO	Amiga	C-64	Pc
grafika	85%	85%	85%
hang / zene	80%	80%	80%
játszhatóság	90%	90%	90%
összesen	85%	85%	85%



AMIGA

Jól emlékszem még, mikor elindult a láz. Először csak a tévéből folyt, aztán a Geszti Petya is el kezdte nyomni a Danubiusban, majd jött a pólok elején, a szatyrok oldalain, az újságok lapjain. Hogy miről beszélünk? Hát Mister Bartman-ról, aki egy éve jött,



látott, győzött. Azon nyomban kijött a számítógépes konverzió, több-kevesebb sikerrel.

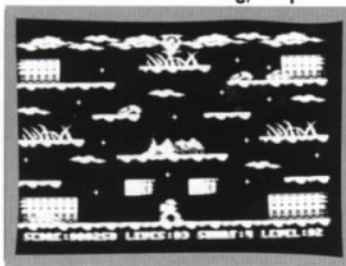
Most pedig ismét megjelent a képernyőn. Szegény nagyon sirlalmasan néz ki manapság.

A Bart Versus the World-ben nyújtott alakításáért uborkadíjat érdemelne. Nem is tudom, hogy

gondolták a programozók, hogy ezt '93-ban meg lehet jelentetni. A figura mérete még a szélesvásznú monitorokon is hangyányi, hozzá viszonyítva viszont óriás hátterek tarkítják a képernyőt. Személy szerint én két percig mentem fölfelé a hajóárbócon, mire elértem a tetejét. Az ellenfelek szintén műtyürek, az egész játék pedig olyan rendezetlen és átgondolatlan, hogy csak feláll tőle a hátamon a szőr. Nem is érdemes több szót vesztegetni rá.

C-64

A múlt hónapban megjelent egy Thunderboy nevű fürtelem, ami minden képzeletet felülmúlóan pocsek anyag. Urhajósunkkal kell föl-le szaladgálnunk a platformokon, mindent lelövöldözni, ami csak él és mozog, majd a halottakból és roncsokból kialakuló



kincseket kell összegyűjtögetnünk. Mindez még egy szuper sztorinak számít manapság, na de ahogy az egész dolog kivitelezésre került, az kritikán aluli. Háromféle ellenfél-sprite lelhető fel az egész játék során, mindegyiknek két fázisú a mozgulatsora,

emberkénk megrajzolása kábé 14 másodpercebe került, olyan lepusztult a rajzolata. Ezek a tulajdonságok viszont egy dolog miatt nagyon előnyösek: a játék megjelenhetett a világszerte ismert és elismert 576 KByte "A hónap bukása" rovatában, ami igen nagy szó. Sajnos manapság igen sokan tülekednek, hogy bekerülhessenek ide.

Zolee



AGONY: Az égő fa képénél gépeljük be: FANTASY hatására a játék közben F1-F5 billentyűkkel különböző extrákhoz jutunk, RETURN-nel pedig pályát léptethetünk.

ELEPHANT ANTICS: a cím-képernyőnél üssük be: ITCHY ARSEHOLES, s örök életünk lesz.

GOODFATHER: Help-pel állítsuk meg a játékot, és írjuk be: PIZZA HUT - örök energiánk lesz.

NAVY SEALS: játszunk addig, amíg a HIGH SCORE táblára felkerülünk. Ekkor írjuk be: PSBOYS. Indítsuk újra a játékot és állítsuk le a H-val. ESC-pel pályát ugorhatunk. PINBALL FANTASIES:

Miközben az asztalon scrollozódik le s fel, a következő cheatek beütésével próbálkozhatunk:

FAIR PLAY - töröl minden addig bevitt cheat
EARTHQUAKE - nincs leállítás
EXTRA BALLS - 3 helyett 5 golyót ad

DIGITAL ILLUSIONS - a labda nem tudja elhagyni az asztalt (a játékból csak a PAUSE-szal, majd ESC-pel tudunk ki szállni)

VACUUM CLEANER - törli a HIGH-SCORES listát

SEKRET OF MONKEY ISLAND: nyomjuk le a CTRL-W billentyűket, ezzel megnyerjük a játékot. (mondjuk nem sok értelme van)

A HÓNAP BUKÁSA

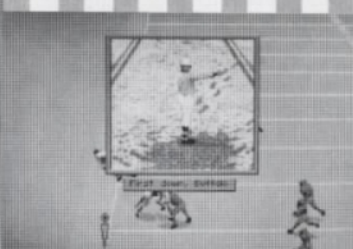
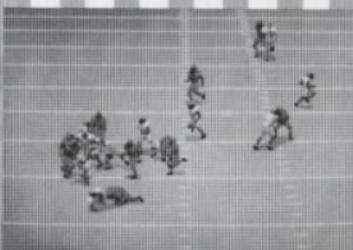
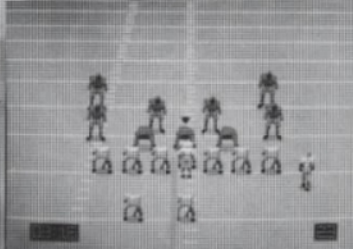
Front Page Sports Football

Sajnos PC-n elég ritkán találkozhatunk igazán jó sportjátékkal. Ennek talán az is az oka, hogy joystick nélkül, billentyűzettel körülményes egy kosárlabdázó vagy egy focista bonyolult mozgását irányítani, a botkormány pedig még ritkaságnak számít ebben a körben. Ezen a problémán próbált segíteni a Dynamix cég is legújabb amerikai focijában, melyben alapszinten nem kell az emberkék futását, passzait közvetlenül irányítanunk, mégis tevékenyen vehetünk részt ebben az izgalmas és rendkívül látványos játékban. Akinek pedig az sem elég, az egy kapcsoló beállítása után már menekülhet is labdájával a rárontó maszkos figurák elől.

A programban rengeteg különböző módon játszhatunk, de én a legérdekesebb részt az Exhibition Play pontban találtam. Itt mindig egy meccset játszhatunk a gép vagy egy másik játékos ellen. A mérkőzések irányítása elég egyszerű: minden támadás vagy védekezés előtt a rendelkezésünkre álló listából ki kell választanunk a következő játékváriációt. A játék során általában 32 alap és néhány speciális figurát használhatunk. A választáshoz először a kép jobb vagy bal szélén látható 1-8 számok valamelyikére kattintsunk rá, majd jelöljük ki a látható négy figura valamelyikét. (Egyszerűbb szinten a variációkat nevük alapján különböztetjük meg, míg nehezebb szinten csak a sorszámukat olvashatjuk. A szintek között a Playcall Mode kapcsolóval válthatunk.) A Substitution gomb lenyomása után cserélni tudunk, a mellette található gombbal pedig az alap és a speciális figurák között válthatunk. Ha mindennel elkészültünk, nyomjuk meg a Ready gombot.

Ezután játékosaink minden irányítás nélkül végrehajtják a kiválasztott figurát. (Alapszinten amikor mi támadunk, a játék megkezdéséhez az ENTER-t azért le kell nyomnunk.) Ha ennél jobban bele akarunk szólni a meccs kimenetelébe, a kezdés előtt az Action Mode kapcsolót állítsuk nehezebb fokozatra.

Az egészben az a legérdekesebb, hogy ilyen támadó és védekező figurákat magunk is tervezhetünk, így ténylegesen kipróbálhatjuk az edzői hivatás minden szépségét és nehézségét. Ehhez a játék megkezdése előtt nyomjuk meg a Play Editor gombot (az Exhibition Play-ben). Itt első lépésben töltsünk be egy kezdő felállást (Load, Stock Formation. A Stock Play egy előre



ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	PC
grafika	-	-	100
hang \ zene	-	-	89%
játszhatóság	-	-	92%
összesen	-	-	93%

megtervezett, az Exhibition pedig egy saját figurát tölts be.) Most adjuk meg az össze játékosnak, hogy mit csináljon a labda felvétele előtt (Before The Snap), illetve után (After ...). Ehhez először válasszuk ki valamelyik játékos (tűz rajta), majd az alul megjelenő gombok közül válasszuk ki következő cselekedetét (a More gombra általában további lehetőségeket kapunk). Itt fennivalóknak elég egyértelmű, tudunk futni, passzolni, blokkolni stb. Az egyetlen magyarázatra szoruló tevékenység a mozgás (Move To), ahol ki kell jelölnünk, hova szaladjon a játékos, s eközben a bal egérgombbal kanyarodhatunk, a jobbal pedig az egész mozgást befejezhetjük. Ekkor a cél helyén egy sárga téglalap jelenik meg. Ha a játékosnak a futás után is akarunk feladatot adni, ezt a célpontot válasszuk ki, és a most megjelenő tevékenységeket használjuk fel. Egy hibás tevékenység töréséhez jelöljük ki alul az öt tartalmazó sort, majd nyomjuk le a DELETE gombot.

Amikor a figura elkészült vegyük fel (Save), majd próbáljuk ki (Practice). Ha pedig elég sok jól működő figurát terveztünk, szerkesztjük őket össze egyetlen játéktervvé (Game Plan). Itt a New paranccsal egy teljesen újat hozhatunk létre, míg a Load-dal egy létezőt módosíthatunk. Miután betöltöttünk egyet, válasszuk ki valamelyik általunk kreált figurát, és az Add Play lenyomása után jelöljük ki a helyét a 32 játékváriáció között (Select Open Slot).

Ezután amikor legközelebb új játékot kezdünk (a két csapat kiválasztása után a Play Football gomb), a támadó és védő játékterveknél már valamelyik saját tervünket is választhatjuk.

Értékelésként a programról csak jókat mondhatok. A fantasztikus grafikák, animációk, a tökéletes hangok és az új ötletek, mind a programozók hozzáértését igazolják. A játékváriációk tervezésének lehetősége szerintem nagyon érdekessé és teljesen újja teszi a játékot, remek szórakozást nyújt még a labda dobálása nélkül is. A bajnokság rész viszont elég unalmas, hiszen nagyon hosszadalmas. A program a liga összes meccsét szimulálja, s eközben a képernyőn csak az eredmény alakulása látszik. A meccsek után kimerítő statisztikákat kapunk a csapatokról, játékosokról, mindenről ami eszünkbe juthat.

Temesvári Tibor

ISMET SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereeménye egy

3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a "törzselőfizetőink" is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsetd, ha előfizetsz decemberben részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

- negyed évre: 380.-Ft
- félévre: 760.-Ft
- egy évre: 1,520.-Ft

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

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban
Megrendelő neve:
Címe:
Írányítószám:
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolgtól

PROGRAM

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CAL
CATAYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. O. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
HACK DOWN
REATURES
CHEATUNES 2
CROWN
JARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
ME CS
MIA II CHASE
MIDIGHT RESISTANCE
MOPYPYTHON'S F.C.
MOC FALL
MOC WALKER
MYT
N.A.R.C.

NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO

STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltés, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendelőtől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiket a következő címen: **PROSZOLG**
1399 BUDAPEST PF: 636
Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

PROSZOLG



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

A helyes címzés:

**AZ ELŐFIZETŐK
A LAPPAL EGYÜTT MINDEN
HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A
LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.**

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

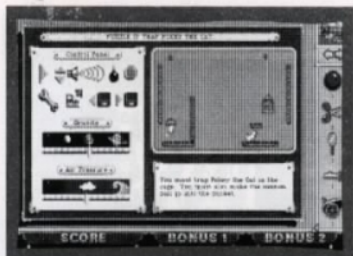
címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

576 KByte

1993 ÁPRILIS / IV. ÉVFOLYAM



SIERRA turmix

A Sierra kedvelőknek nem lehet panaszuk erre a számrára! Itt van két Quest, s most még kettő kisebb Sierra-Dynamix coprodukción Jeff Tunnell jóvoltából. Az első egy hatalmas anyag, az *Incredible machine*, ami nem más, mint egy rendkívül jól sikerült logikai játék. Grafikája nagy felbontású, igaz csak 16 színnel, de pontosan ez kell a játékhöz.

Hogy a lényegre térjek: a kihívás egy logikai feladat megoldása. Kapunk egy pályát, amelyen már eleve elhelyeztek ilyen-olyan tárgyakat, eszközöket. Ezeket kívül még rendelkezésünkre



állnak egyéb segédeszközök is, mint például futószalag, kötél, kisegeres forgó motor, olló, boxkesztyű, macska, labdák és még sok más tárgy. Tehát úgy kell összeállítani egy pályát, hogy a kitűzött feladat teljesüljön. Nem árt megjegyezni, hogy a mechanikus dolgok akkor jönnek működésbe, amikor valami hozzájuk ér. A tárgyak működését felesleges magyaráznom, hisz egyértelműek: a lufi felszáll, a lámpa bekapcsolódik, ha valami ráfut, a futószalagok mozognak, ha géphez vannak kötve. Aki ismeri a fizika törvényeit, és szereti a logikai fejtörőket, nyugodtan vegye elő!

Néhány szó még a játék kezeléséről: A főképernyőn a jobbra mutató nyilakkal kezdhetjük el a játékot, a felle mutatókkal a zene erősségét szabályozhatjuk. A bombára clickelve



újra kezdhethetjük a pályát, a stop táblával pedig kiléphetünk. Még két ikon található itt: a free form machine-nal mi tervezhetünk egy gépet, s ebben az esetben beállíthatjuk a gravitáció mértékét a kis tologatóval, s a léggömböt is hasonlóan. Pályatervezésnél megjelenik a save és load is, amik a pályák mentésére/töltésére szolgálnak. Belépni a tervezőbe ugyancsak a play ikonnal tudunk, s ilyenkor a képernyő megegyezik a játék fő képernyővel, avval a különbséggel, hogy a jobb oldali sorban az összes tárgy közül válogathatunk a nyilak segítségével, és a munkaképernyő pedig még teljesen üres. A gépezet indítása szintén a jobb felső sarokban látható ikonnal történik. Kellemes agytörést!

TURBO SCIENCE



A másik Dynamix játék a *Turbo Science*, kizárólag gyerekeknek készült, az angol tanulást segíteni. Lényegében egy quiz-játék, elég szokatlan formában. A címképernyőn kiválaszthatjuk kivel legyünk (Quarky vagy Quaysoo), szabályozhatjuk a zene erősségét (controls), állást betölthetünk (sign in), megleshetjük az eddigi legjobb névsorát (hall of fame), változtathatjuk a kérdések nehézségi fokát (change question difficult), megnézhetjük az ellenfeleinket (preview opponents), versenyre indulhatunk (start race), vagy gyakorolhatunk (practice). Amennyiben gyakorlást választunk, a nagy térképen kiválaszthatjuk a helyszínt (itt megtalálható a kikötőtől a gyáron keresztül a reptérig minden). A képernyő alján van a menüsor: a "tools"-al elővehetünk egy műszert (pl hangerőmérőt, mérleget, mérőszalagot), amivel a képen levő tárgyakat megvizsgálhatjuk; a "?",

amivel a kérdést kérhetjük; a controls, amivel a hangerőt beállíthatjuk, s a visszalépés a térképre. Ha egy kérdésre rosszul válaszolunk (általában 3 lehetőség közül kell választani a képernyőn) megjelenik a zöld "?", amivel újra kérhetjük a kérdést, és a tudós fej, amivel a helyes választ tudhatjuk meg. Ha versenyben vagyunk, a nagy térképen láthatjuk, mennyi pénzünk van, hányadik helyen állunk, illetve milyen eszközzel juthatunk a következő helyszínre (gyaloglástól az autóig). Persze a repülő a leggyorsabb, de egyben a legdrágább is.

Tehát a lényeg: a helyes válaszokkal minél több pénzt igyekezzünk összegyűjteni, s megelőzve a többieket, elsőnek a célba érni. Igaz a játék inkább a kisebbeket fogja jól szórakoztatni, ám egy-két órát azért érdemes elöltöni vele mindenkinek, ha másért nem is, de a klassz animációkért mindenképp.

Koronczai Gáspár

Háj, lédiz end dzsentlmen. Örömmre szolgál, hogy bejelenthetem a szenzációs hírt: az 576 KByte-nak, mint számítástechnikai lapnak, a világon elsőként sikerült exkluzív szerződést kötnie a Playboy magazinnal, amely szerint testvérlapjuknak fogadnak bennünket. A dolog előnyeit azt hiszem felesleges ecsetelnem, viszont sajnálatos módon vannak hátulütői is az egyezségnek. Havonta egy oldalát a Playboy rendelkezésére kell bocsátanunk, ahol ök programok elemzése helyett pucér hölgyek bájait fogják bemutatni. Tudom, hogy ez ezrek ellenérzését váltja ki, de nem volt mit tenni. Ja, és a számítástechnikai magazinból "ámítástechnikai magazin"-ná alakulunk.

A fenti idézetben szereplő nevek NEM kitalált személyek, de a kerettörténet SAJNOS csak az én fantáziám születte. Aki túlzottan felzúgult a gondolattól, az hűtse le magát, mert a rideg valóság az, hogy nemhogy a Playboy-jal, de még a Popo Magazinnal sem léptünk frígyre. De hogy mégse érezze senki becsapva magát, az ehavi Csevegőbe azért mégis hirteltünk egy csipeinyt 'plebajos' beütést.

Amerikai kapcsolat

Az első levélrészlet remekül kapcsolódik az american style-hoz, mivel az USA-ból kaptuk. Feladja egy rövid időre idegenbe szakadt hazánkfi, ifjabb Vukovics Árpád. Régi előfizetők, ezért kicsit meglepőde bontottam fel a légipostával, Miami Beach-ből küldött levelet. 'Héjjjjj! Mint bizonyára észrevehették, a címem megváltozott egy picit. Természetesen nem kérem, hogy az újságot ide, Miami-ba küldjék. Joggal kérdezhetitek, hogy mi a fenét csinálok itt. Hát tanulok. Számítógépes grafikát (Computer Artistic Design). Természetesen az óra is rendszeresen olvasom a lapokat. Itt kinn rengeteg software-hez hozzá lehet jutni, igen olcsón. Rendeltem is egy ingyenes katalógust két példányban, és ha érdekel benneteket, az egyiket el is küldhetem. Lehet itt kapni egy Super Disc Convertert, amivel igen egyszerűen lehet 3.5"-os DD-s diszket HD-ssé alakítani, persze precíz lyukaszással. Az egész csak 39.95 USD... Egyébként ha kell külföldi tudósító, szívesen vállalkoznék rá. Üdv, Árpád. Tömör válaszom: küldj mindent, ami mozdítható (pl. disc convertert, katalógust, cikkeket, Szabadságszobrot, Golden Gate Hídat, Clinton elnököt, stb).

A kis ezermester

Egy 14 éves Szabolcs nevű fiúcskától kaptuk a következő szívbemarkoló levelet: "Elektronikát és számítógépes játékokat kedvelő fiú vagyok. Rossz kvarcjátékokból és egyéb alkatrészekből megpróbáltam összehozni egy Gameboy-t. Ez kapcsolási rajz nélkül elég nehéz. Én ezért arra kérem önöket, ha bárki a szerkesztőségéből rendelkezik a kért papírral, kérem, hogy küldje el címemre. Utóirat: fénymásolat is jól! Nos, kedves Szabolcs, tudom, hogy most egy világ omlik össze benned, de Gameboy-t nem lehet, mint a Lego-variát, csak úgy ripsz-ropsz összerakni."

Amikor először elolvastam a leveled, hirtelen nem értem meg mit szeretnél. Másodsorra hanyadt estem a röhögéstől a naivitásod láttán. Harmadszorra

CSEVEGŐ

mostani helyett. (Bevallom, de csak Neked, hogy még ma is foglalkoztat a gondolat.)

Baki

"T. 576 KByte! Azt szeretném megkérdezni, hogy nálatok mit jelent az, hogy 'gyors, de elég lassú'? A Street Fighter II leírásban olvastam. Aláírás: 'Itt 12 név következhetne, mert ennyien írtak nekünk ez ügyben. A probléma körbejárása nem tűrt halasztást, ezért megintérjűvoltam T.J.-t, aki a következő 20 másodperc választ adta: Öööööööööh... Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy éjjel kettőkor, mikor viharebesen írta a leírást, nem tudta elhessegetni a fejből a gondolatot, hogy GYORSSAN be kéne má' fejezni ezt a tőröt, mert LASSAN kifolynak a szemek. Innen egyenes vonalban következnek a gyors-lassú párosítások."

Hejesírás

Ezt kapjátok kilégy ARNO álnévű software-kalóz levele ihlette e havi Csevegőnk utolsó passzusát, aki megrázó erélynyelvtani hibákat ejtett többoldalas firkálmányában. A levelet már elküldtem Rózsa Gyurnak, hátha meghívja a "Leg-leg-leg" legközelebbi adásába a büszke szerzőt. Addig is ízelőképpen mazsolázok a förtelmek között. Nálam holtversenyben a némbor van a 'létszíves' és az 'igasság'. Hajszányival lemaradva mögöttük liheg a 'bekébeztelt', harmadik helyre pedig a 'tölle' és 'belölle' párost rangsorolnám. Küldöndiját adományozok pedig a most következő kifejezésnek (ez nem ARNO torzszólítottja, hanem egy régebbi levélből ollóztam): 'szívesen járok az emháeszbelőni'. Na ez mi lehet?! Könnyűténiesképpen eldrurom, hogy a névtelen fiatalúr itt kedvenc hobbitját említette meg. A helyes megfejtők között értékes 'Szépen, jól, magyarul' című kladványokat sorsolunk ki. És ezzel a kis kitéréssel fájdalmas búcsút kell vennünk egymástól, mivel helyem betölt. Remélem a háttérben terpeszkedő hölgy képe jól látható, kivethetőek a réveteg szemek, a selymes haja, a karcsú dereka, a...

Zolee



BODY BLOWS



Eleged van a lassú, unalmas és játszhatatlan, verkedős anyagokból? Nos, a szerencse most melléd szegődött...

Mint már azt sokan kitalálhatták, ez egy reklámszöveg volt, mégpedig a Body Blows preview-ja előtt olvasható kis bevezető. Sajnos azonban, ez egy nagy átverés. A kész játékról ugyanis pontosan a szövegben említett cseppet sem pozitív jelzőket lehet elmondani.

A Team 17 a Street Fighter II keltette örület kellős közepén dobta piacra ezt a játékot, így hát azt gondolhattuk, hogy a cég nem vállal akkora kockázatot, hogy ebben az időpontban valami ócskasággal jelenjen meg. Azonban mikor megérkezett hozzánk ez az anyag, nagyjából a következő történt:

Miután behelyeztük az első lemezt, fél órai töltögetés után végre bejött a játék menüje. Elindítottuk a játékot, ismét egy kis töltögetés következett, majd amikor már azt hittük, hogy végre elkezdhetünk játszani, kiderült, hogy ennyi idő alatt a programtól csak arra tudta, hogy betöltjön egy képernyőt, amiről megtudhatjuk ki-ki ellen fog küzdeni. Egyre türelmetlenebbül nyomkodtuk a tűzgombot, pedig a hab a tortán még csak most következett: a lemezek cserélgetése. Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, rá kellett ébrednünk, hogy a program ráadásul nem ismeri fel a külső drive-okat. Ezt a kis betöltögetési malort még talán el is lehetne nézni a programnak, ha maga a játék valami szuper minőségű verkedős anyag lenne. Erről azonban szó sincs.

A program gyorsasága ugyan a kiadott preview-k óta szemmel láthatólag lassult,

de még törhető. A grafikára se lehet túl sok magasztosító jelzőt mondani, a háttérgrafika olyan, mint a nagy átlag, a szereplők kidolgozottsága pedig az átlagosnál némileg jobb. A zenék és a digitalizált beszédek erősen felelhetők, a program játszhatóságát, azaz játszhatatlanságát viszont annál nehezebb (sajnos) elfelejteni. Nem vagyok egy túl gyakorlott „utcai harcos” de SF2 a Body Blows-hoz képest gyerekjáték. A Body Blows-t tehát csak erős idegzetű, megrögzött bunyósoknak ajánlom.

Aki ezek után még nekifog a játéknak, az a következő módokon bizonyíthatja rátermettségét:

POW!

-1 player (arcade) mode: tiz, a computer által irányított harcost kell leküzdenünk a végső győzelemhez.

-2 player mode: két játékos küzdelme egymással életre-halálra.

-Tournament mode: itt akár nyolc játékos is játszhat egymás ellen, fordulónkénti kieséses rendszer bajnokságot. Ez lenne a játék legátuljesebb és legjobb része, ha a töltögetés hosszadalmissága nem rontaná úgy el.

Az arcade résznél összesen négy, a tournament-nél pedig tiz harcos közül válogathatunk, így biztosan mindenki megtalálja a neki szimpatikusat.

A játék irányítását azt hiszem, felesleges részletezni, mivel semmi különleges nincs

benne. Aki már játszott verkedős programmal, az már első nekifutásra is otthonosan fog mozogni a játékban. A harcosok ütése, rúgásai csak a speciális támadásaiknál különböznek egymástól. Az egyes szereplők leghatásosabb, legspeciálisabb mozdulatát a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával érhetjük el. Ilyenkor a játékter felett egy kis piros csik jelzi, amit gyűjtjük az erőnket a támadáshoz.

A Body Blows-ban tehát nincs semmilyen forradalmian új megoldás, vagy ötlet, s noha ez a játék kifejezetten Amigóra készült, az SF2 pedig csak egy konverzió, mégis ez utóbbi továbbra is veri bármelyik ilyen stílusú játékot Amigán.

Reméljük, hogy a Body Blows az első és egyben utolsó szégyenfolt a Team 17 becsületén. Erre a játékra egyszerűen még a nyomdafestéket is kár pazarolni, úgyhogy inkább itt most abba is hagyom.

V. Z.

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	PC
grafika	89%		
hang \ zene	70%		
játszhatóság	69%		
összesen	77%		

Back in the Business !

... A bölcs az ablak felé nézve ült, abban a pozícióban, amely az utóbbi hónapok alatt leginkább jellemző volt rá. Valaki halkán kopogtatott az ajtón: - Mester, hatarozz végre, a nép téged akar.

S ekkor döntött! Bevert három sört, egy ablakot, 386-os PC-jét hanyagul az asztal alá lökte, Amigáját a billegő nánciszekrény alá tette (ami azért továbbra is billegett), és kaján arccal halálra rémisztett egy srucot, aki évszázados ösztöneitől vezérelve teljes erőből a betonba verte előrejtése szánt fejcséjét.

Igen, drága olvasóim, visszatértem! Ezentúl nem lesz több számítógép (elég volt), lesz viszont NINTENDO (NES), SUPER NINTENDO (SNES), SEGA MEGADRIVE (SM), GAMEBOY (BG) és GAMEGEAR (GG) minden mennyiségben. Igyszem továbbá minden lehetséges zugot az áldott Japán stílussal megtölteni (nem lesz nehéz, ugyanis a felkelő nap országából származik), és elkepesztő mennyiségű, minőségű leírásokkal boldogítani azokat, akiket hozzám hasonlóan megfertőzött a fent említett csodamasinák valamelyike. A jelszó tehát: **Előre a konzolokért!**

SOUL BLAZER

Minden valamire való japán cég kiadott már RPG stílust. Ennek oka, hogy a 'Felkelő Nap országában' ez a legkeresettebb cikk - nemre, korra való tekintet nélkül nyitástika a 'terdeszeműek' a különböző jóbánál jobb játékokat, már ezek óta (csak a mihezértartás végett: képzeljünk el egy Druid 2 kinézetű valamit, amely be van olva kaland-, és RPG-elemekkel, és magán viseli a japán stílus minden sajátosságát. Kell ennél több?

1992. szeptember 27-én, 5 kilométeres sáv állt Tokyóban, az Ikebukuro előtt, amely a város legnagyobb játékboltja. A tündözeten várakozó jupok (kb. 19 000 ember) Game Boy-oztak, képregényet olvastak, vagy hamburgert rágcsáltak. Mind egy dolog miatt voltak itt: ezen a napon adták ki a DUNGEON QUEST sorozat 5. tagját: Hszitek vagy sem, az első napon 1 300 000 darabot adták el belőle!

1992. december 6-án helyszínen ismét az Ikebukuro centrum. Kinyitja végeláthatatlan sáv (kb. 6000 ipse). A bolt 10 órákor nyit, de néhány kisista már 5:30 kor a piacon volt (ak szor-zamat kaptak, és hazaküldték őket aludni, nehogy megfázzanak). Ezen a napon 900 000 darab fogy el az ENIX legújabb játékából, a FINAL FANTASY 5-ből.

A SOUL BLAZER szinten az ENIX játéka.

Aki kedvet kapott a daloghoz, annak meselek egy kicsit... Magridd király jó király volt, a Freil birodalom uralkodója. Hogy hatalmát megszilárdítsa, megkérte dr. Leot, a tudóst, hogy építsen egy gépet, amely életre kelti a gonosz - Deatholl-t. A király alkut kalott a halálal - minden egyes élőlény lelkeért, akit, vagy amit a gonosznak ad, hatalmat és pénzt kap szerébe. Addig addig jart a Kersó a kútra, amíg az élőlények elfogytak a föld színéről, és helyükbe szörnyek létek. A király maga is Deatholl fogja leni. Ekkor jön be a képbe hősünk, MARTIN, aki fel fogja szabadítani a világot és visszazadja az életet a fákknak, virágoknak, kutyáknak, macskáknak és embereknek!

Pár szót a kezelésről: kezdéskor egy menübe lépünk - melyben lehetőség van 4 elemeltett(1) állás folytatására (egy játékon belül mindig egy aktív állásunk lehet, ez tehát azt jelenti, hogy 4 különböző játékkal indulhatunk útnak) vagy új játék kezdesére. Ilyenkor nevel kell adni hősünknek, és maris a kiinduló pozícióba kerülünk. Ez a kis egy teleport teresce szolgál arra, hogy ügyeinket intézzük. Négy irányba indulhatunk: ha felfele meynyünk, állást menthetünk, vagy a már megoldott pályák között mozoghatunk. Lefele az út mindig szabad: a kék kockák lépve az aktuális pálya közepén találjuk magunkat. Jobbra és balra a kék kockák csak akkor nyílnak ki, ha a játék során egy bizonyos pontot felszabadítottunk - a bal oldali mindig az aktív pályák kb. közepére tesz, megsporolva egy csomó gyaloglást, a jobb pedig mindig közvetlen a pálya végi töelenség elé teleportol.

A máka során az X gombot megnyomásával a kaland menübe jutunk: itt állíthatjuk be, hogy a már megszerzett kardok (WEAPON), vérték (ARMOR), varázslatok (MAGIC) és tárgyak (ITEM) közül melyiket akarjuk használni. Az X gomb az info menüt hívja le: nevének, fizikai erőnk (HP maximum/még van), a magasabb szintre lépéshez szükséges pontszám (NEXT LEVEL), támadó (STRENGTH) és védekező (DEFENCE) erőnk nagysága látható, plusz az, hogy éppen mit használunk. A SOULS toba azoknak a leleknek a nevet mutatja, amelyek csatlakoztak hozzánk - és pályák csapatán segítenek át. Az akció szinteken a B gombbal kardozhatunk, Y-nál pedig a varázslatokat használhatjuk. Az L - R gombokat akkor használjuk, ha a mozgás során, a kardot mindig egy irányba akarjuk tartani ('Rök' pu; L vagy R folyamatos nyomással + a megfelelő irányba mozgással érhető el), vagy egy lével levő követ akarunk magunkhoz húzni (egy-vonalba állunk a követ, és R - L segítségével magunkhoz vonzzuk). A játék során egy rakunk van: az ellenfelek kiirtásával újra életet varázsolni a Freil birodalom minden zugában. Rendszerint a pályákon két alternatíva van: vagy a nehéi település helyét fedezzük fel, vagy az - akció - pályán a szörnyekkel küzdünk. A szörnyek mindig speciális 'kutakból' jönnek - egy kutak úgy pusztíthatunk el, hogy a benne levő összes izét kiirtjuk. Ilyenkor

a kutazöldé válik, és ráyalogolva meglátjuk, mit szabadítottunk fel a 'kaland' pályán. Ilyenkor, ha már jó sok újdonság van, érdemes visszatérni a kaland részhez, hiszen a felszabadított élőlényektől újdonságot tudhatunk meg. A STARTI gomb megmutatja, hogy hol vagyunk, és még hány kutak kell elpusztítani az adott szinten. Addig soha ne nyugodjunk meg, amíg aktív kutak léteznek!

Az első pár perc játék után a dolog hatalmasan esnehéznek tűnik. Figyeljük meg azonban, hogy ha a szörnyeket nem pont szemtől szembe támadjuk (ez alatt azt értem, hogy próbáljunk meg az ellenfélrel mindig kicsit jobbra vagy balra állni, és úgy támadjunk, mint ahogy a gyula ut a 'kockában), szinte elvesztésig nélkül lehet a dokok szárait leolni. A kinyírt elemekért pontokat és kisebb-nagyobb követeket kapunk, amelyek a varázslatokhoz szükségesek.

Az első pályán a falu előtt megbúvó barlang-rendszerrel kell ki-tisztítani. Minden megmen-telttel élőlényvel (ebbe a virágok és az állatok is beletartoznak!!!) beszéljünk, és igyeke-zünk a logikai feladatokat megoldani - segítsünk a malomőrnek, beszéljünk a kecskével, legyünk kedvesek az öreg hálygház, ismerkedjünk meg Lisa-val, és a végén jussunk be Leo fest-ményébe, amit tisztítsunk meg. Ezen a pályán sajnos van néhány fém dög, amelyeket csak később, a speciális kard megszerzésekor tudunk megolni. A fő ellenséget úgy a legkönnyebb levágni, ha megvárjuk, amíg ránk lö és ilyenkor a hídán felszaladva oldalról egyet-egyet beleszurunk.

Nem akarom a felfedezés örömet elvenni azzal, hogy minden pályát kivesszek. A későbbi szinteken hasonlóképpen járjunk el, mindent és mindenkit szabadítsunk fel, beszéljünk akivel és amivel lehet, figyeljük az élőlények mondanivalóját. S ha ezek mellett még a tárgyakat is a kedő helyen használjuk, nem lesz gondunk!

Néhány tanács!

- Soha ne hagyjuk ott az aktív kutakat. Addig kutassunk, amíg minden ellenfelet ki nem irtottunk.
- Kutassunk kincsesdókat után.
- Néhány fantas helyen át lehet menni a falon (csaga)!
- A fő ellenfelekkel ne esz nélkül hadakozzunk. Figyeljük ki és tanuljuk meg mozgásukat, mert mindig van egy hely, ahol nem érnek el.
- 8-fele kard, vett, varázslatálható, keressük meg mind!
- A SOUL BLAZER egy verbéli japán játék, ezért az egyik ked-vensem. Gyönyörű és szuper aranyos grafikkával, vezetett víz-zinnel kapcsolja el az RPG rájogokat. A szereplők, állatok, sőt még a hányányék is olyan bájosak vannak megrajzolva, hogy aki egyszer megszerzi őket, az örökre a rajba marad a japán RPG stílusnak. Mivel a SB-be nagyon könnyű befelé menni, és szinte lehetetlen abbahagyni, azoknak ajánlom, akik még csak kitala-gatják a stílust. Sajnos, kábe egy hét alatt végig lehet vinni, de azért jó kis tréning az olyan nagy falatok előtt, mint a /111DA III, a DRAGON QUEST V, vagy FINAL FANTASY V, ezek a stílusok több hónapos kiképzést nyújtanak. Akinek a játékkal kapcsolatban bármilyen problémája lenne, az bátran írjon, segítők!



AXELEY - DARIUS TWIN

Egyszerre két játékot szeretnék bemutatni az SNES tulajdonosoknak - ennek oka, hogy egyező stílusú shoot em up stufkókról van szó.

A DARIUS TWIN és az AXELEY egy dobozban lenyegesen megöregyik - mindkettő japán stílusú (a TAITO és a KONAMI japán csoportja alkotta őket). Ezt az avatott stílusnak rögtön észrevehetik - a sprite-ok nem „normál” uroho formájúak, hanem amorf, enorm, leírhatatlan alakú gépek. A DARIUS-ban a Belsér hábirodalom, az AXELEY-ban pedig egy sötét erő, az Armada of annihilation áll a rossz oldalon, megszállhatatlan mennyiségű rombolóval, vadással és halálosító gépezettel.

A DT-ben egyszerre ketten is küzdhetünk, ezt mutatja a címe is. Háseink, Proca és Tati, akiket a DARIUS PLUS-ból már ismerünk, újra szembeszállnak a halálakkal: 7. pályán kell átjutniuk a Darius-ig. Küzdelmüket színtalan felvehető gyögyer könnyíti, melyeket azernyi variációban és erősségben gyűjthetünk össze. A pályák közben olyan cirkálókkal küzdhetünk, mint az angyalhai szerű „Dark Angel”, a cipa formájú „Pente-Shark”, a puffadt „Blowhard” és a rákszerű „Radiator”. Hogy az élet még nehezebb legyen, el kell pusztítanunk az agresszorok rombolóit is, melynek nevéit nem sorolom fel, mert a cikk egy Japán-Allen szakszótárhoz lenne hasonlatos. A DARIUS TWIN grafikája átlagosan szép, az állat hangulatot a páros küzdelem adja - érdemes kipróbálni!

A két játék közül az AXELEY a szebb, hiszen ez orra-szajba használja az SNES fő erősségét, a „7-es grafikai módot” (nos, ez a „7-es” téma akkor mutatkozik, amikor a játékokban 360 fokban forgó háttereket, sprite-okat, és villám gyors hardware kicsinyítéseket, nagyításokat látunk. Ez az a dolog, amiben az SNES veri az összes hasonló konzolt).

A készítő nem tiltott szándéka, hogy megpróbáljuk a legtöbbet kiházi az SNES-ből. Az illis rendszert lenyújtó vihadérséggel kell szembeszállnunk, mint egyedülálló heljő pilóta. Extra fegyverünk ugyanígy vannak, mint a DT-ben, de lenyegesen kevesebb, és mindig a pályák alján szerelhetjük fel őket. A választék a játék előrehaladtával nő. A japán stílus az AXELEY esetében is lekötően jelenkezik - biomechanikus és enorm gépek, szédítő magasságok, nagyvarosok között kell

lavinázunk. Hat világ felszabadítása a cél: a Felhővárosok, a Trálieb települete, az Urbanite metropolisz, a Barlangbolygó, a Lavaszektor és végül a sötét birodalom szíve, az óriás csillagbolygó következik. Játék közben az R - L gombokkal változtathatjuk legyverünket, melyeknél változó Told (A) és levégő (B) rakétákat alkalmazhatunk. Érdekes egyébként az AXELEY esetében, hogy horizontális és vertikális pályák váltják egymást, melyek nem egyre nehezebb sorrendben vannak, így viszonylag könnyű sokáig eljutni. A fő ellenségke természetesen itt sem buuyoznak, a formájukat tekintve olyanok, amilyet a KONAMI japán részlegének programozói már megszokhattunk.

Vesztett grafikája, átlagon felüli shoot em-up!



The Magical Quest-Starring Mickey Mouse

Két olyan konzol karakter van, amelyek születésük óta meghatározó szerepük - Mario és Mickey Mouse. Tucatnyi játék íródott már főszereplésükkel, az autóversenyen át a logikai stufkón keresztül a klasszikusú vált platform (ugri-bugri-mászkalás) anyagokig. Nincs még egy olyan figura, amelynek játékába emyri báj játszhatóság, cuki grafika, eredeti ötlet, és rejtett bonus gyűjtési lehetőség lenne belesűrítve. Ez utóbbit nem véletlenül mondom: lehet, hogy valaki előbb-utóbb végigsimítja a játékokat, de ha elég kitartóan kutat, szinte minden újpróbálkozás után újabb és újabb rejtett dolgokra bukkanhat.

Témáját tekintve a MQQ nem különbözik Mickey előző kalandjait bemutató stufkóktól. Gyönyörű grafika, ikeéletes játszhatóság, bomba audió elemények, és végletekig menő változóság jellemzik. Hat pályán kell kereszteljútunk, hogy megmenhessük hű hársunkat, Plutot, aki egy labdajáték alkalmazást tánt el. A Treetops, Dark Forest, Fire Gratto, Pete's Peak, Snowy Walley és Pete's Castle nevű pályák magukért beszélnek: 6 környezetet, 6 különöző kihívás.

Mickey barátunk az ellentelkekkel a már jól bevált „fejreugrás” módszerrel küzdhet (ez hatásos a legtöbb fő ellenség esetében



Tüzlőtől víze a szürke tömböket el tudja mozdítani; a Varásló életre tudja kelteni a repülő szöcskéket.

A problémák elkerülése végett egy kis kezelési útmutató: az L - R gombokkal a kostümök között válogathatunk, melyeket A-val szerelhetünk le; alaphelyzetben Y-nal foghatunk meg valamit, vagy a ruhák speciális erejét aktivizálhatjuk; szintén Y-nal tudjuk a már megfogott dolgokat megpárgétni (ország csak ha lehet).

A szanaszét heverő bonus cuccok között az „elfűtő” a tüzlőtűtűt és a csodalámpa melyek felvételével a ruhák a ruhák maguk energiáját.

Ha már Mickey-nél tartunk, szólnék a játék CD-n is. Ennek címe MICKEY'S MAGICIOUS OBSE. A játékban ismét kell szereznünk Minnie elrabolt ruháit, az utolsó környezetben haladva, mint az SNES verzióban. Választhatunk, hogy Mickey vagy Minnie szerepét válasszuk felváltolni és már indulhat is a gonosz Pete ellen. Negy pályán át kell küzdenünk, platform és szöcskéz környezetben dobókat dobálva, extrákat felvéve, és ugrálva. A grafika átlagos Disney stílusú, a játékhoz tökéletesen illik.

is), vagy megfogható a leütött „dögöket” és a többiekhez vághatja őket (gyekezünk, nehogy a kezünkben fájjenek magukhoz). Elég gyakran láthatunk meg egerűles tömböket is - ha piros vagy sárga színek, megfoghatjuk és eldobjuk őket. Ha szürkek, a feljebb jutásunkban segítenek majd. A leütött állatokért és szétört tömbökört bonus pontokat és pénzeket kapunk. Ezeket érdemes szorgalmasan gyűjgetni, mert a rejtett és elképzelhetetlen helyeken megbújó baltokban cuccokat vehetünk értük. Mint azt már megszokhattuk, a pályák egy-egy nehezen elérhető részén bonus hegyek vannak, ezért érdemes kutatózni. A felfelé jutáshoz jó szolgálatot tesznek a piros almák, melyek megpárgétnak és megfogva a képernyő letéjére szállítanak minket, és a lekonyuló faágak, melyek ugródeszkaként használható.

Mickey persze nem egy ácsi egér - utazása során szuper jelmezeket is szerezhethet, melyek nagyon megkönnyítik a pályák csopdának leküzdését (a göncök között L - R-rei válogathatunk, és az A gombbal áthelhetjük magunkra őket). A „Szultán” ruhában varázs rakétákat lövünk, minél tovább nyomjuk a gombot, annál hosszabb lesz a csik. A „Tüzlőtű” jelmez a fűzős dolgok oltására szolgál, de normál fegyverként is megleszi. Végül a „Hegymászó” gönc segítségével teleszkópos sziklakapcsot dobhatunk ki letzálogas irányba, melynek segítségével a hegyekben tudunk közlekedni. Pete kastélyba jutva (és néha már előtte is) nem kell megijedni, ha előre megáldhatatlannak látszó problémával kerülünk szembe. Ezen a pályán mind a 4 jelmezt használni kell valahol! Ne felejtjük el, hogy a Hegymászóval olyan helyekre is fel tudunk jutni, ahova ugrani már nem lehet: a



Super Adventure

Az az SNES tulaj, aki egy pötytyet járatos a game-k világában, rögtön észreveszi, hogy a SAI egy az egyben megegyezik az ősrégi SUPER WONDERBOY című C64-es játékkal. A főhőst kicsit kifoszták, a helyszínt újrajazolták, de a gördeszka és a kőbalta maradt. Feladatunk az, hogy Master Higginst vezetve megkeressük a gonosz Dark Cloak-ot, s jól ellássuk a baját - mi a fenének kellett Jeanie-Jungle-t kővé változtatnia? Őt szinten, szintenként 4 pályán kell végigjuttatni, úszva, futva, gördeszkázva, ugrándozva. Természetesen találkozhatsz bonus pályákkal is, a végő kihívás pedig a sáprányélen lovagol Cloak,

egérfogakkal s olyan fegyvel, mint egy kirabolt elemzősiáskasár. A stuff grafikája csodás, tisztán ügyesség-i stílusú, ezért a fiatalabbak is sikereiményekben gazdag órákat tölthetnek el vele.



Az IREM cég DINO CITY je is ezt bizonyítja, hogy egy amúgy egyszerű játékból is lehet szórni csúndi, megházasz szuper grafikával. A DC-ben olyan gyönyörű

Dino City

szinkvalkádát s japán stílus figurákat láthat a SNES-es szem, hogy nem képes letenni az irányítót, főleg ha mg a csúcs zenéket is meghallja. A két főszereplő, a kiscsár s a kiscsaj jól ráfizetnek kíváncsiságukra: apjuk idegépét piszkálva visszarepülnek a Dinosauruszok karába. Két segítőjük akad a hazajutásban Rex s Top, a két bumfordi dinó. A Stuff stílúját tekintve a Mario-féle mászkálás osztályba sorolható, melybe kiválaszthatjuk, hogy melyik gyerek-dinó duóval akarunk küzdeni. A szuper hátterek s még superabb spirte-ok között átverpődve kell párosunkat hazavezetnünk. Ebből a dinók is, s hőseink is kivesszik a részüket - lovagolva s külön járkalva is tevékenykedhetünk (R gomb). A pálya végéi fő ellenfelek mellett találkozhatsz pályá végéi bonus szobákkal is (narancs színű ajtó), ahol extra ajándékhalmak várnak ránk, ha elég ügyesek vagyunk. A DC első pillantásra gyerekesnek tűnhet, de ez csak a - igen nehéz, sokszori nekifutási igényű profinak való stuff, amelynél hosszú idő el fog telni a megnyerés végéigvezetéséig.

Skuljagger Revolt of the Westicans

A SKULJAGGER végeredményben semmiben sem különbözik az átlagos úd-vagd stuffoktól. Storm Jax-ont, az ifjú lázadót kell pályák sokaságán végigvezetnünk, szörnyekkel és Skuljagger kapitány Kiltish embereivel küzdve, bonus köveket és gyümölcs fegyverextraktot gyűjtve (szeresny-repülés, narancs-bombázás, szőlő-sérthetelenség, citrom-ellenségkiirtó). Lehetőség van kalózhajók ágyúzására is, ha a várfal megfelelő helyére érkezzünk - ilyenkor a fel-le irányokkal állíthatjuk a lőtávolságot. Ami viszont szuper érdekes a játékban, hogy adnak hozzá egy 30 oldalas képregény-sztorikönyvet, gyönyörű képekkel illusztrálva! Aki ezt elolvassa (angol nyelvismeret előnyben), az a játékban elrejtett Fantázia Zónákra s logikai feladványokra talál utalást, melyet később a felfedezés során kamatoztathat.



The legend of the Mystical Ninja

Aki eddig nem tudta volna, milyen az a japán stílus, az az MNinja megajánlása után azonnal tudni fogja! Nemcsak hogy TDS-esen cukki szereplőkkel van felülve, még plusz Japánban is játszható! A stuff világ egy kalandiék, gyakorlatilag inkább akció. A főhős a szokásos: a helyes kiskirályfiányt elrabolta a Sürkánycsőrny, hősünk pedig - Kid Yip s dr. Yang útnak indul, hogy behat teremtson a „Fekete Nap földjén s mekkésen megmentsse a csajt is. Két féle stílusban harcolhatunk - vagy az RPG-ből ismert „madárátvitelbe (a városokban) vagy horizontális szcrollzó pályán, ahol az út végén rendszerint egy fölélesség vár. Az ellenfelek kiirtásáért pénz, fegyvererősítés és tudásnövelés (10 darabonként) jutásért szerezhető. Az akció részek mellett számtalan bulba és házcskába térhetünk be, ahol cuccokat vásárolhatunk, ehettünk pihenhetünk, vagy valamilyen szerepjátékot játszhatunk. Elhalálozás esetén lehetőség van kódszavas folytatásra (ilyenkor a legutóbbi felfedezett pályára elejéről kezdünk), mindentéle cucc nélkül), vagy ha megszerztük a „Log-Book bevetésre, melynek segítségével a boltból indulunk, az eddig megszerzett cuccokkal együtt. Van egy bolt, ahol JITSU-t tanulhatunk, ennek birtokában bizarr varázslatokkal toponthathatunk ellenfeleinkre. A MYSTICAL NINJA egy szuper szép, hosszú, s változatos játék. Egyzszere kettlen is játszhatunk vele, az csak fokozza a sajátos látvány nyújtotta hangulatot. Mindenkinek meg kell szereznie!



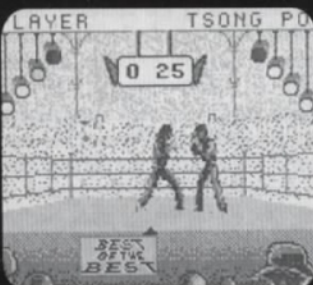
Top Gear

Eredetileg azt terveztem, hogy sport játékokról nem nagyon írok ezeken az oldalakon. Kellmes meglepetés volt azonban a KEMCO legjobb anyaga, a TOP GEAR. A játék az Amigás sikerprogram, a LOTUS ESPRIT alapján készült, s szinte megegyezik azzal. A világ 7 nagyobb országának pályáin kell bizonytalanunk vezetésű tudásunkat, 4-féle sportkocsiból választva (a fahár a legjobb). Lehetőség van automata vagy manuális váltásra, nehézségi szint állításra, a kezelő szerek beállításra, jelszavas folytatásra s mindenféle időjárási tényező kipróbálására is. Ez eddig nem is lenne szokatlan, de az a sebesség, ahogyan a játékon szöveget hallhatunk, fantasztikus! Az SNES ismét bebizonyította, hogy miért veri magasan az Amigát - autánk úgy száguld, hogy néha a szemnek is belefájdul az út vizuálisába. A scroll még csúcssebességnél is tökéletesen sima, a tereptárgyak pedig - amelyek nagyon változatosak, - úgy suhannak, mint Han Solo a Falconnal fénysebességen! Az egyetlen gátló tényező a futamok során az üzemanyag, erre oda kell figyelni, s időben kitérni a depóba (a tankolás automatikusan indul). Grafikaiog a TOP GEAR tökéletes. A pályák változatosak, a tereptárgyak - fák, bokrok, kővek, táblák, felsorolni is lehetetlen - életszerű hangulatot kölcsönöznek. A stuff egyetlen hibája, hogy túl gyors, így 5-6 futam után pihenetni kell szünetekkel! Természetesen egyszerre kettlen is versenyezhetek, az ám az igazí mákat Testvéreknek, nagycsaládnak, rajongóknak ideális!



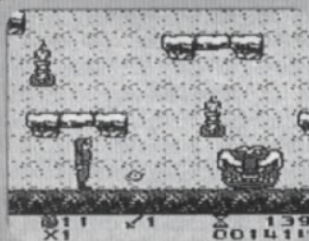
GAME BOY

Aki emlékszik az Amigán létező PANZA KICK BOXING-ra, az biztosan meglepve látja, hogy a játék GB verziója szinte megszólalásig hasonlít rá. A BEST OF THE BEST-CHAMPIONSHIP KARATE-ban a világ legjobb harcosaival vehetjük fel a versenyt, edzőteremben fejlesztgetjük tudásunkat, és ha elég ügyesek



vagyunk, még a ranglista élére is kerülhetünk. Verekedéseink során figuránk az ütéseknek és rúgásoknak több mint 14 fajtaját produkálhatja, csúcs grafikával és sprite animációval.

A "platform" játékok kedvelőit célozta meg az amerikai T. HQ cég az ATTACK OF THE KILLER TOMATOES-szal. Dr. Gangrene, az örült tudós gyilkos paradicsomokat nevelt, a világ meghódítása céljából. Kilenc szinten gyárthatjuk a paradicsom-juice-t, gördeszkázva (SELECT), kardokat dobálva (START) és érett parik telejére ugrálva. A játékban rengeteg akció, pont és bonus gyűjtögetés, nameg jópár rejtett szoba is található (falörzsek, szemetesekukák, ki tudja mit rejtettek?). A KI grafikája átlagos, de azt hiszem ez a stílus nem is követel ennél jobbat. Azon játékosoknak ajánlom, akik az



amatőr szinten már túljutottak és a komoly kihívásokat nyújtó stuffokat vadásszák.

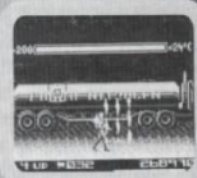
Az immáron legendássá vált TERMINATOR 2 játéktérmi automata babéjaira pályázik a T2-

THE ARCADE GAME.

Vesztett grafikájú stuffot köszönhetünk az LJN cégnek, akik azóttal tényleg kilettek magukért. A film cselekményeit követő játékokban többek között OP.WOLF stílusú távoldozós pályákon kell Terminátorokat, energia toronyokat, urhajokat szétlőnünk és bombáznunk, de nem hiányoznak a szintek végeről a fő ellenfelek sem. A T2 grafikája szuper, a scroll kellemes, az akció folyamatosan frenetikus, mindankinek bátran ajánlom! Sohasem hittem volna, hogy az lehetséges!

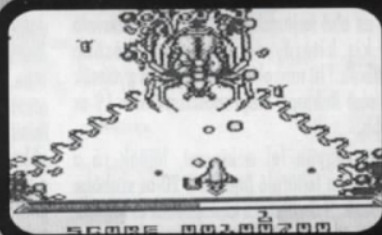
A MINDSCAPE összehozta a XENON 2 GB verzióját! Az eredeti Amiga játék 100 %-os konverzióját tudhatják magukénak a GB tulajdonosok, az összes ellenséggel, főgonoszral, és a teljes fegyver-arszállal együtt. Természetesen nem hiányzik a polipeptid boltis sem, akiktől jó pénzért mindent megkapunk. Az 5 pályás, választható nehézségű játék az eddigi GB-on megjelent legszebb Shoot'em-up-nak számít (tökéletes, változatos grafika, az eredeti muzsika), minden magára valamit is adó GB-osnak meg kell vennie!

A 80-as évek közepén, amikor a C64 még szupersztárnak számított, jelent meg a játéktérképben a DIG-DUG nevű játék. Nem tudom miért, de kedvencem lett a maffia főszereplő, a pumpával felszerelkezett Kissrác, ahogyan vadul durrogtatja szét a ellenfeleit. Örömmel vettem tehát kézbe a NAMCO legújabb konverzióját, ami ismét csak 100 %-osan sikerült. Az eredeti játék inkább stílusos, mint gyönyörű grafikáját vesztető stuffban minden megvan, ami egy jó ügyességi játékhoz

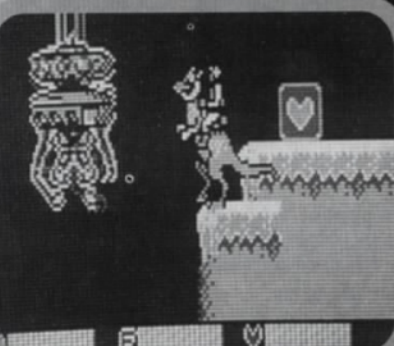


kell. Földalatti járatokat áskálva kell a pályán szétszórta ellenteleket kinyírni vagy felpumpálni, vagy a sokkal elegánsabb "körájtékes" módszert alkalmazni. A cég jövőtől megismerkedhetünk a játék újabb verziójával is (NEW DIG-DUG), amelyben pályánként három kulcsot kell összeszednünk a kijáratú ajtó nyitására. Itt az ellen-lufik mindig újra jönnek, és minden tízedik szint után egy fő ellenfelet kell egy bomba lepumpálásával kipukkantani. A grafika és a zene inkább aranyos, mint szép, de azért a DIG-DUG így is ott van a színen.

A mostanában újra tetőző Csillagok Háborúja hullám második tagja az EMPIRE STRIKES BACK. A film cselekményeit hűen követő játék azoknak készült, akik már kellő tudást szereztek a GB nyújtása közben, ugyanis ennek a komplex akció-kaland anyagnak a végigviteléhez nem elég ismerni a filmet, küzdeni is tudni kell! Kezdetben egy Tauntaun hátán lovagolva kell felfedeznünk a Hoth bolygó jeges barlangjait, lézerekardot és életerőt szerezni. A Hőszörnyek kiirtása és egy-két ál-fal lebontása után a Hősiklóba



ugrunk, és heveny támadást intézünk a Birodalmi Lépegetők ellen. Ezek után már csak a Dagobah rendszer szörnyei, egy baró Jedi tréning és a Han-Leila duó megmentése a cél. Hepszindként pedig párbajozni kell a Sith fekete lovagjával, Darth Vaderrel. A grafika első osztályú, minden haladónak ajánlom!



MARTIN

"Öreg játék nem vén játék." Ez a találó szlogen illik leginkább a Wanted rovat stílusához, ugyanis olyan, régebben megjelent C64-es játékok teljes leírását olvashatjátok benne, amik "szakállas" mivoltuk ellenére is népszerűek. Felreértékes elkerülése végett NEM vállalkozhatunk arra, hogy ellenőrizzük, vajon megjelent-e már valaha, valahol leírás az itt közölt játékokról. Mi csak az olvasói kéréseket vesszük figyelembe, és az elmúlt hónapokban legtöbbször a Total Eclipse leírását kérték. Az 1988-ban megjelent slágert vettem tehát nagytít aló és egy komplett végigjátást készíttettem, bravúros térképekkel kiegészítve.

Melegen süt le a nyári nap sugára, a kis kétfedeles repcsi pilótájára. A száraz levegőtől elbódulva alig látunk ki a fejünkkel, mikor a messzeségben egy piramis sziluettje bukkan fel. Megdörzsöljük a szemünket, biztos csak káprázat, amit látunk. Valóban, mintha egyre halványodna a kép. De nem! Jézusom!!!

Sajgó csontokkal és kínzó fejfájással ébredünk, ki tudja hány óras eszméletlenség-ből. Amint körbenézünk, rögtön magunkhoz térünk: mellettünk a valóságga vált hatalmas piramis és lábainál repülőnk roncjai. Most mihez kezdünk? Legfőbb a nyugalom megőrzése, nem szabad pánikba esni. Mi lenne, ha bekukucskálnánk a piramis belsejébe, ha már úgy is itt fereszkedik mellettünk?! Persze nem kell elsielni a dolgot, először járjuk körbe a többezer éves gúlát és a második bejáraton menjünk be a belsejébe: A szemközti vastag ajtót egy lövéssel nyissuk ki, majd trappoljunk vissza az első bejáratához. (Nem volt hiabavaló ez a kis kitérő, de erre majd később visszatérek.) Itt tankoljunk fel vízzel és gyűjtsük be az első Ankh-ot, majd másszunk át a 19-es szobába.

Emitt vegyük fel a kincset, lőjünk rá a ládikóra és a feltároló ajtóron a 20-as szobába toppanunk. Nyissuk fel a kincsesládát és vegyük magunkhoz a tartalmát, majd nyomjuk meg a "H"-t és küszünk az akadály alatt át a 15-ös terembe. A szemközti nyílba lőjünk bele, mire kiiródi a "Match made 1" felirat és feltárol a 14-es szobába vezető titkos ajtó. Ezután ha a szemben lévő kék ajtóba belelövünk, eltűnik az előtte húzódo akadály, és nyugodtan félreláthatjuk a szemközti nyílászárót, ami az illúziópincét rejti maga mögött. Ebbe a terembe belépve 9 szobácskával találjuk szembe magunkat. A kijárat az "F"-fel jelzettben van.

A szabadba kijutva járjuk körbe az építményt és lőjünk le a csontot. Megjelenik a "Match made 3a" felirat és a 31-es szobába vezető két ajtó közül az egyik eltűnik. A 25-ös szoba apró falat, csak egy Ankh-ot kell a lépcső alól előhalásznunk (a "H" betű segítségével). Az út a 24-es terembe vezet, ahol a csöbe belelövünk

WANTED TOTAL ECLIPSE

lelesik a földre a kincsesládák. Dézmájuk meg a tartalmát, majd nyomuljunk északra. A szomszédos szobában (19) a kék pallón találjuk magunkat, ami tovább vezet a 14-es helyiségbe. A 13-asban lőjünk a szemre, mire megjelenik a "Match made 2a" üzenet, és a 18-as terembe vezető ajtó feltárol.

Lépegessünk át a medencén, majd haladjunk át a titkos ajtón keresztül a 9-es szobába, ahonnan a lépcsőn át a 10-es terembe toppanunk. A lila függönyök mögött egy ajtó bújik meg, amin átgyalogolva az 5-ös szobában találjuk magunkat. Itt fussunk végig a párkányon, a lépcső alatt másszunk be az Ankh-ért ("H"), majd a 10, 9, 14, 19-es szobákban keresztül nyargaljunk vissza a 24-esbe. Ha itt leszaladunk a lépcsőn és belelövünk a kék falba, a 19-es szobában találjuk magunkat. Innen lépcsőzzünk át a 18-asba, ahol komoly szakmány vár ránk: a negyedik Ankh és egy halom kincs. A titkos ajtón át a 32-es terembe toppanunk (a helyes érték 48 Cubits), ahol próbálkozunk az Ankh-kal a kötéltre lóni.

Elérkeztünk a játék talán legkritikusabb részéhez. Ajánlatos most a játékállást kimenteni, mert kemény dió következik. A 22-es szobában (nevezhetnénk akár a 22-es csapadójának is) a lépcső alatt egy palló kezdődik, ami átlyukít a 17-es szobába és átvezet a 12-esbe. Ezen kell NAGYON FINOM mozdulatokkal átvicélni. (A mozdulatok fokozatait állítsuk a minimumra). Ha sikerrel vettük a próbatételt, akkor a 12-es szoba déli lépcsőjén állunk. Most a gyorsaság lesz fontos: nagy léptekkel rohanjunk be a nyugati lépcső alá, mert a plafonról mérgezett nyílak hullanak. A lépcső alatt nyomjuk be az ajtót, ami a 11-es szobába vezet, majd innen menjünk át a 16-osba. A ládikák itt garmadával teremnek, ezért itt kiélhetjük kapzsiságunkat, majd távozzunk angolosan a 21-es helyiségbe.

Kukkancsunk be a szobába, forduljunk a másik ajtó felé és lőjünk bele a pallóba, mire az elfordul és így fel tudunk rá mászni. A közepéig elszaladva forduljunk ismét meg és lőjünk ismét bele a pallóba. Miután átfordult velünk, nyugodtan beszélhetünk a 22-es szobába. Itt lőjünk bele a ládába és máris olvashatjuk a "Match made 5" feliratot, ami azt jelzi, hogy a 24-es szoba ajtaja felnyílik és az ottani akadály eltűnik. Menjünk gyorsan fel a lépcsőn, majd a 18-as és 19-es szobákban keresztül szaladjunk a bejáratához, mivel eddigre a vízkészletünk

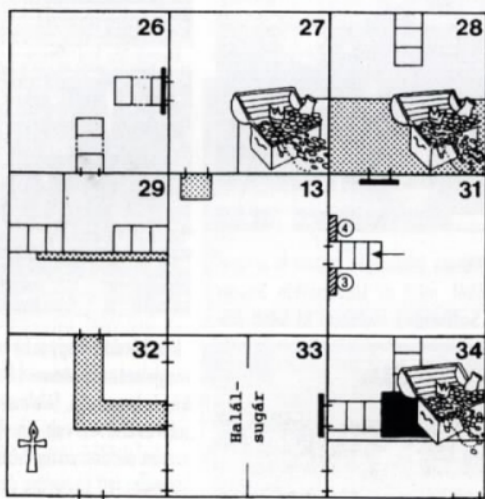
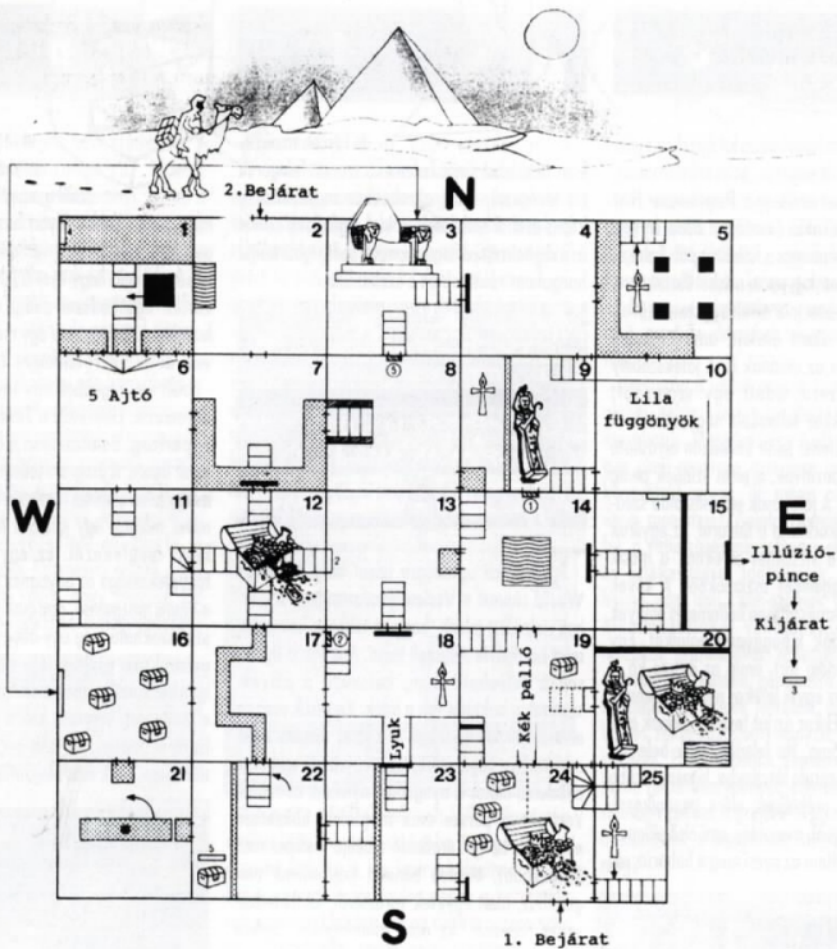
alaposan megcsappanhatott. Miután feltankoltunk, a 19-18-32-22-21-16 útvonalon térjünk vissza a 11-es terembe.

A múmja mögött található a feljárat a 6-os szobába. Ott ajtóval kerülünk szembe; válasszuk jobbról a másodikat. Az első kis helyiségben, amelybe betoppanunk, forduljunk jobbra és fussunk át az ajtón. A szoba közepén állunk most, ahol egy lépcső állja utunkat. Ha lemegyünk rajta, akkor egy kék tömbbe ütközünk, amit félre tudunk tolni és ezután fel tudunk jutni a másik oldalra. Szaladjunk át az ajtón (ez valójában a 6-os szoba alatti üres helyiségbe vezet), majd lőjünk a szemközti oldalon lévő kék falba, mire feltárol a kijárat a 7-es szoba irányába. Milyen jó, hogy a játék legelején ki nyitottuk az ajtót, ami ebbe a szobába nyílik! Most nyugodtan kísérelhetünk rajta a 2-es terembe, s onnan a szabadba.

Trappoljunk el az első bejáratához, majd a 19-18-32-22-21 útvonalon jussunk el a 16-os szobába. A fal képe nyugodtan beleszaladhatunk, és csodák esodája: a 3-as számú szobában találjuk magunkat! A csodálkozásból felocsudva sétáljunk át a 8-as és a 25-ös szobákban keresztül a 26-osba. Lőjünk a déli felső ajtóra, mire elporlad a kék barikád és megjelenik egy lépcső, amin a 29-es terembe jutunk. Ugorjunk át az akadályon és slisszoljunk át az ajtón, mire a 32-es szobában egy pallón találjuk magunkat. Egyensúlyozzunk rajta végig a 33-as szobába. Vigyázat! Egy halászsugár állja el az utat, amit csak a földön csúszva ("H") és egy Ankh feladózásával tudunk kikerülni és máris a 34-es szobába toppanunk. Gyalogoljunk le a lépcsőn és nyugodt szívvel essünk be a lyukba, ugyanis sérteletlenül érkezünk a 19-es terembe. A végső menet előtt menjünk meg a kijáratához és töltsük fel vizesbutykosainkat.













A már ismert gyalogút következik: 19-18-32-22-21-16-3-8-9. A 9-es szobában essünk le és vegyük fel az Ankh-ot. Ha megtaláljuk az összekötő falat, akkor eltűnik és a 14-es szobában egy kék palló jelenik meg helyette. Gyors egymásutánban 24-19-18-32-22-16-11-6-1. Most már végre átfuthatunk azon a hidon, ami a tömb állóságok keletkezett. Ha a függöny mögötti egyiptomi fejet megtaláljuk, megjelenik a várva várt "Match made 4" felirat. Ismét egy hosszabb bolyongás következik a 6-11-16-3-8-26-29-32-33-34-es szobákban keresztül. A 31-es terembe érkezve fussunk fel a lépcsőn és lőjünk be a Shabraken Chamberbe (72 Cubits). Itt adjuk le az összegyűjtött Ankh-okat, majd Shabraken Chamber, 84 Cubits: az ereklyetartó mögött fussunk, mivel ott védettek vagyunk a mérgezett nyílak ellen. Következik az igazság pillanata: lőjünk bele egy nagyot az ereklyetartóba és... És gyönyörködünk a megnyerésben.

Zole



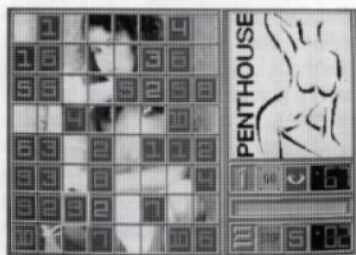
22-es szobába

24-es szobából

-  = Múmia
-  = Lépcső
-  = Ankh
-  = Kincs
-  = Ládikó
-  = Víz
-  = Szobaszám
-  = Akadály (csak Ankh-al nyitható)
-  = Ajtók
-  = Match made
-  = Make the match
-  = Titkos ajtók



Ezt a ziccert nem hagyhatom ki! Mivel az egész szám merő erőitök sugároz, nem tehetem meg, hogy nem elsőként említem a **Penthouse Hot Numbers** című alkotást (kiadója a **Blue Byte**), amely szintén nem mentes a fülledtségtől. Érdekes párosítás: logikai anyag, pucér nőkel illusztrálva. A legendás LOGO-ban már elsült egyszer az ötlet, és osztatlan sikert aratott, amire minden esélye megvan az utódnak is. A játékszabály pofonegyszerű: adott egy számozott kockákkal telipakolt négyzethálo. A zöld színnel jelölt kockákon olvasható számok pozitívak, a piros színűek pedig negatívak. A játékosok egymás után szednek le kockákat a tábláról, az egyikük csak a vízszintes sorokból, a másik csak a függőleges oszlopokból. A kövek mögött természetesen kellemes hölgyek mutogatják kibugyanó bájaikat. Egy menet addig tart, amíg az összes kő el nem fogy, vagy az egyik játékos nem tud honnan kockát leszedni. Ekkor az jut tovább, akinek magasabb a pontszáma. Ne feledkezzünk bele túlságosan az élénk táru látványba, hanem inkább négy-öt lépéssel próbáljunk előre gondolkodni. Nem mindig az a jobb megoldás, ami első pillanatra annak látszik. Nem az nyeri meg a háborút, aki több csatát nyer.



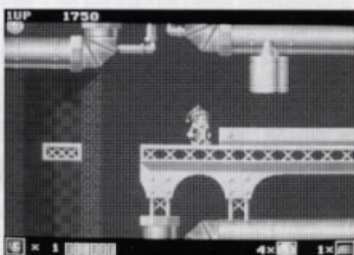
A vérpezsdítő erotikus után lazítás képpen egy kis tenisz. Már említettük valaha, hogy az **Idea** kemény fába vágta a fejszét, amikor egy új típusú tenisz programozásába kezdtek. Mostanra elkészült a produkció **Smash!** címmel, és véleményem szerint nagy durranás. Miután beállítottuk a szokásos menüpontokat (irányítás, játékosok száma, talaj minősége, az ellenfél erőssége, stb), irány a salak. Nagy meglepetésre, nem az eddig megszokott felülnézeti, vagy 45 fokos rálátású kép jelenik meg, hanem egy sajátos oldalnézeti síkból követhetjük az eseményeket. Mivel nem fér el egy képernyőn a teljes pálya, ezért felül egy kicsinyített képen láthatjuk ellenfelünk helyzetét is. Az irányítás először szokatlan,



de később maximálisan bele lehet jönni. Erdemes a szervát felugorva (!) elvégezni, igazi akrobatikus mozdulatokra képes ezáltal emberünk. A bíró digitalizált szavai és a digitalizált pattogás hangok pedig igazi tenisz hangulatot varázsolnak a szobánkba.



Egy vérbeli ugrabugra jelent meg **Woodys World** címmel a **Vision** gondozásában. A "vérbeli" jelző azt jelenti, hogy se több, se kevesebb, mint bármelyik stílusbeli társa. Aranyos a figura, sok a felvehető ikon, hosszúak a pályák, számtalan buktatót rejt a játék. Keressük meg az elvarázsolt labirintusban a kijárat feliratú ajtót, ami a pálya végét jelöli. Ha más jelzésű szobákra akadunk, akkor is nyugodtan nyissunk be rájuk. Van ahová persze csak megfelelő öltözetben engednek be (pl. uralkodó szobája: belépés csak koronában). Minden bónuszt kapkodjunk magunkhoz, mert egyesek varázserőt, sérthetetlen-séget rejtenek. Az apró ellenségeket fejükre ugorva nyiffanthatjuk ki. Jó mászkálást!

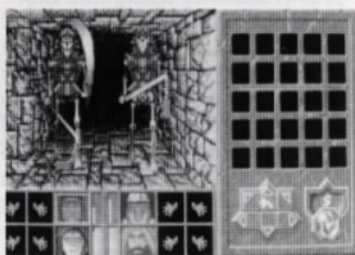


Marhájó! Ekkora ötlet régen pattant ki programozó agyából, mint az **Unsensible Soccer** (**Sensible Software**) esetében. Ki látott már



olyat, hogy almák és narancsok cselezgetnek a zöld gyepen? Aki még nem, az most csodát láthat. Olyan fűgőn és röhágetően gurulnak, csúszkálnak, vetődnek, hogy alig hittem a szememnek, hogy ilyen is lehet kreálni. A kapus körték ágaskodásai pedig egyszerűen felejtethetlenné. Sajnos csak egy menetet lehet játszani vele, de az 5 perc fetregés. Ezt ki ne hagyja!

Ísmét egy régebben már megemlített újdonság következik. Elkövetője a **Team 17**, a címe pedig **Superfrog**. Bombasztikus a brekuszt, nagyon eltalált figura. A program jellege szerint mászkálás, avagy jelen esetben repdesősnek is mondhatnám, mivel békánk úgy szálldos a térben, hogy alig lehet megfékezni. Ez egyébként egy apró fogyatékosága az anyagnak: túl sebesre sikerült a figura mozgatása, ami csak súlyos véráldozatok után szokható meg úgy-ahogy. A kincsek és apró gyümölcsök gyűjtögetése nem egyszerű, mert igen kellemetlen ellenfelek és akadályok tarkítják a játékteret. Vigyázni kell a kiálló, a hegyes, a forró, a mozgó, az álló micsodákra, egyszerűval mindenre. Csak erős idegzetűeknek ajánlott!



Még búcsúzóul egy jó hír az RPG szerelmeseinek: megjelent az **Abandoned Places II**. Mint a mellékelt kép is bemutatja, félelmetesebb és kalandosabb, mint az első rész volt. A programozók nyilatkozata szerint minden eddigi hibát kiküszöböltek, tehát kalandra fel! Egyenlőre csak egy képet mutatunk be róla, a leírás a következő számok valamelyikében olvasható majd.

Zolee

AMIGA



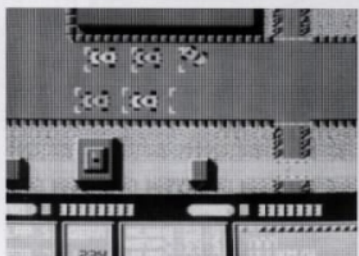
Emlékeztek még a múlt havi számban egekig magasztalt *Carnage-ra*? Remek autóverseny volt, még ha mákszemnyi is volt a kocscink, jól el lehetett száguldozni vele egy darabig. Most egy újabb műtűyr jelent meg a színen, de sajnos nyomába sem ér az elődnek. A címe **No Limit**. Az alkotók megnagyobbitották a felülnézetből látható autókat, de egyúttal elnagyolták a grafikát és az irányítás kidolgozását is. Ez olyanformán jelentkezik, hogy alig irányítható az autó, ha pedig az útmenti patkának ütközik, akkor úgy pattog, mint egy gumilabda. Természetesen az úton elsórt olajfoltok és szemetek hasonló hatással vannak járgányunkra. A pályát keresztelző vonat egész jól sikerült, érdemes tehát elővigyázatosan megközelíteni az átjárót. A számítógépes ellenfelek közepesen erősek, nem kell annyit szenvedni velük, hogy magunk alá gyűrjük őket. A végső konklúzió: csak gyűjtőknek!

den játék új, ezért röviden ismeretemet a játékszabályokat. Adott egy béka, egy zsúfolt üttest, egy úszó farönkökkel és teknősökkel teli folyó és hat kunyhó. Induljunk el békánkkal az üttesten keresztül, ügyesen kerülgetve az autókat, majd a folyópartról vessük magunkat egy farönk vagy teknős hátára, és ugrabugráljunk át a kunyhók valamelyikébe. Ha mind a hat üreget megtöltöttük békával, következik a nehezebb szint, gyorsabb autókkal száguldozó fadarabokkal és folyton-folyvást alábukó teknőcökkel. A grafika nem egy Michelangelo freskó, de funkcióját maximálisan betölti. Aki ismeri, az eredetit, az azért játszik vele majd szívesen, aki pedig nem, az meg azéért.

ugrandozó ellenfelek gondoskodnak arról, hogy nehegy unatkozzon. Feladatunk, hogy az elsórtan heverő LEGO darabkákból egy járgányt eszkaláljunk, amivel elhagyhatjuk ezt a furcsa társadalmat. Természetesen nagyon ügye az anyag, a négy-öt éves rajongóknak ajánlom csak, mert az idősebbek idegrárgást kaphatnak tőle.

Manapság a vállalkozások korát éljük, ami az alábbi példa szerint megfertőzte a programozókat is. Megjelent egy **Software manager** című program, ami nem halálisan komoly hangvételű ugyan, de mégis csak izig-vérig menedzser. Sajátos témát dolgoz fel: a vállalkozásunk software-előállítás és értékesítéssel foglalkozik. Minden benne van, ami szem-szájnak ingere. Alkalmazottakat vehetünk fel (programozókat, grafikusokat, zeneszerzőket) természetesen minden géptípusra. Új iroda berendezése, hitelek felvétele, programfejlesztés, reklámozás sem hiányzik természetesen a játékból. Ellenőrizhetjük eladásainkat, bevételeinket, raktárkészletünket, már ahogy ez ebben a stílusban szokás. A grafikai is jó, a kezelhetőség is áttekinthető, a hangulat is megfelelő; mi kellhet még?

C-64



Annál inkább ajánlom mindekinek, aki szereti a színvonalas shoot'em up-okat, hogy kaparintsza meg a **Gladiators** nevű anyagot. Mivel az apró játékok korát éljük, nem csoda, hogy ez is csak egy file. Viszont példaértékű, mert bemutatja, hogy nem kell egy programnak két oldalasnak lenni ahhoz, hogy egy-két órát elbábráljon vele az ember. Minden izeg-mozog a képernyőn, szinkavalkád veszi körül apró helikopterünket, változatos mozgásrutin jellemzi ellenfeleinket. Természetesen nincs más dolgot, mint szétlőni mindent, ami él és mozog. Okos gondolat a pályák több részre való osztása, hiszen így, ha meghalunk, nem kell teljesen előről kezdenünk a szenvedést, hanem csak az adott szint elejére rak vissza a játék. Egyedüli hátránya, hogy nem túl változatos a pályák háttere, ami hosszabb idő után eléggé unalmassá válhat. Ennek ellenére mindenkinek merem ajánlani.

Ha emlékeim nem csalnak, úgy 8 éve volt nagy szám a hazai árkádokban (azaz inkább lebujsokban) egy Frogger nevű játék. Azóta teljesen kiment a köztudatból, ezért én is örömmel vettem kézbe a régi szép időkre emlékeztető **Frogger '93** nevű anyagot. Mivel egy csecsemőnek min-



Bizonyára mindenkinek volt LEGO-s korszaka, amikor alig lehetett az ágyba taszigálni, mert annyira imádott a kis figurákkal játszani, építeni, alkotni. Valószínűleg ennek a korosztálynak készült a **Linking Leroy** című programcska, ami akár tisztán propaganda anyagnak is felfogható. Az aprótermetű Leroy egy elvárásolt birodalomba csöppen, ahol megszámlálhatatlan elemből felépített LEGO házikók, hidacsok, autók, és egyéb épületek veszik körül. Gonosan



Végezetül egy igazi csemegét ajánlok a kalandjátékok szerelmeseinek. 1993 tájékán ritkaság számba megy, hogy C64-re egy teljes lemezes kalandozás jelenik meg. Chinese Art címmel mégis megjelent egy "jégtörő". Az 576 KByte régi olvasói már olvashattak egy hasonló projektről, Dirty név alatt. Ez is hasonló színvonalú és kivitelezésű. Alul látható a szöveges menü, amiben minden szükséges szó (talk, read, open, fight, ...) benne foglaltatik, felette egy inventory, egy iránymeghatározási ikon, a szövegmező illetve maga a színhely képe. Figuránk mozog is, azaz eljártsa a neki adott utasítást. Mivel lapzártakor érkezett, még nem tudunk belekezdeni a végjátékába, de ígérem, hogy a közeljövőben egy teljes leírást olvashattok lapjainkon.

Zolee

4. Célbolygó kiválasztása és ugrás. A Planet wáhlen opcióval adhatjuk meg úrhajónk új célját. A bal oldalon lévő információs kártyán a "fuel us" mellett láthatjuk, hogy mennyi üzemanyagba fog kerülni az út, a "fuel av"-nél pedig, hogy mennyi van a hajónkban. Ha már vetünk economy scanner-t, akkor itt még megnézhetjük a célbolygó vételi és eladási árait minden egyes termékre (ennek az előnyeit azt hiszem, nem is kell esetelenem). Miután kiválasztottuk a célbolygót és elég üzemanyagunk van a távolság megtételéhez, kiadhatjuk a kilövési parancsot (Whale starten).

5. Leszállás a bolygóra. Ha van légkörü repülőgépünk, repkedhetünk és bányászkozhatunk egy kicsit, egyébként rögtön a városba kerülünk (a rögtön nem szó szerint értendő, ugyanis a program különös előszeretettel kéri tőlünk, a különböző sorszámú lemezeket, úgyhogy az a legbiztosabb, ha előveszünk egy könyvet és elkezdjük olvasni, hogy ne unjuk magunkat halálra a hosszú töltőgés alatt).

6. Telefonálás. Csak akkor tudjuk használni, ha már kaptunk valakitől egy telefonszámot.

FELSZERELÉSEK

Spirit: üzemanyag; Vethető; mindenhol, ára: 1 credit/1 egység;

Economy scanner: vethető; Castrán, ára: 35 - 625 cr. Már volt róla szó, ezzel a szerkezettel nézhetjük meg egy másik bolygó vételi és eladási árait. Ez legyen az első befektetésünk, mivel ennek az alos kis szerkenyűnek a birtokában rövid idő alatt árási pénzre tehetünk szert.

Extra engine: különleges hajómű, vethető; Castrán, Sky Boulevardon, ára: 374 - 954 cr., 368 - 376 cr.

Több mint a duplájára emeli az úrcsatafokban a hajó mozgáspontjait, úgyhogy ha már van elég pénzünk, nyugodtan vegyük meg (ártani nem árthat). Bőttem gun: also lézerágyú, vethető; Castrán, ára: 321 - 520 cr.

Csatafokban szinte nélkülözhetetlen, ha nélküle indulunk harcba, már rég rossz, úgyhogy ne sajnáljuk rá a pénzt.

Firepower WX1-Növeli a tüzéret, jó ha van, de azért nem létfontosságú. Vethető; Castrán, Arborison ára: 81 - 053 cr., 83 - 895 cr.

Planet glider: légkörü repülő, vethető; Castrán, Lapison, Inoidon, ára: 200 - 395 cr., 221 - 485 cr., 203 - 910 cr. A bányászathoz nélkülözhetetlen, egyébként nincs túl sok haszna.

Cargoraum: Vásárolható; Arborison, ára: 138 - 285 cr. Kétszeresére növeli a rakodóteret, úgyhogy akár kétszer akkora hasznat is hozhat egy út, mint amit mondjuk normál rakodóterrel hozna.

Extra tank: vethető; Arborison, Inoidon, Ira: 106 - 020, 104 - 124 cr. Megduplázza a magunkkal vihető üzemanyagot, hosszabb utaknál hasznos lehet.

Intercooler: vethető; Arborison, ára: 258 - 125 cr. Mely-hűtő, nagyon fontos, mivel amíg nem vetjük meg, a romlandó áruk (pl. étel, növények stb.) útközben tönkremennek.

Back shield: hátsó pajzs, vethető; Arborison, Lapison, ára: 285 - 785, 305 - 157 cr. Csatában növeli a páncélzatunkat, úgyhogy nem árt belé a minél hamarabb venni egyet.

Mineral scanner: vethető; Lapison, ára: 40 - 572 cr. Tápanyaghoz kell, még lesz róla szó később.

Miner's device: bányagép vethető; Lapison, Nedaxon, ára: 113 - 204 cr., 107 - 814 cr. Bányászathoz kell, nem árt, ha veszünk hozzá egy mineral scanner-t is.

Glider locator: vethető; Lapison, Nedaxon, ára: 9254 cr., 8816 cr. A légkörü repülő pontos helyzetét határozhatjuk meg vele.

Top gun: felső lézerágyú vethető; Sky Boulevardon, ára: 315 - 000 cr. Akár az első lézerágyú.

War calculator: harci számológép vethető; Sky Boulevardon, ára: 113 - 752 cr. Jólval szerkezet, leírás és képek. Tűnik a csatákat (még hozzá egész jól). Ha már unjuk az állandó kalóziámasásokat, vegyük egyet, így sok időt takaríthatunk meg.

Fuel optimizer: vethető; Sky Boulevardon, ára: 39 - 376 cr. Az üzemanyagfogyasztást csökkenthetjük vele, úgyhogy nem árt egyet minél hamarabb beszerezni.

Front shield: vethető; Nedaxon, Inoidon, ára: 253 - 128 cr., 244 - 692 cr. akár a back shield.

Enemy identify: vethető; Nedaxon, Inoidon ára: 32 - 816 cr., 31 - 724 cr. Az ellenségés hajókat azonosíthatjuk vele csata közben.

Firepower EX.2: vethető; Inoidon, ára: 118 - 724 cr. A Firepower EX1 továbbfejlesztett változata, ezzel már nagyon durvákat lövöldözünk.

ÚRCSATA

úrcsata általában a békésen hajókozó kereskedők és a kalózok között szokott kitörni. Persze azért attól nem kell tartanunk, hogy lépten-nyomon kalózkoba botlunk, ez általában akkor szokott bekövetkezni, ha éppen fegyvert szállítunk vagy nagyon sok pénz van a hajón. A radioaktív anyagokat és élelmiszert szállító teherhajókat például kifejezetten ritkán zargatják. Ha van harci számológép a hajónkban, az entere automatikusan fejtszhatjuk a csatát, a megszállott stratégiák persze manuálisan is lemszázalhatjuk a szegény kalózkokat (cursor le). Rövid töltőgés után bejelentkezik a négyzethalás taktikai térkép, ami sajnos, olyan primitive sikeredett, hogy kár is rá szót vesztetnünk. Az alsó irányító ikonok balról jobbra:

1.- Előre mozgás, 2 pontba kerül. 2.- Balra forgás, 1 pont. 3.- Jobbra forgás, 1 pont. 4.- Tűzelés, 2 pont. 5.-

Pajzsok, 3 bekapcsolni, 3 pont. Az adott körre nő a páncélzat, de jelentősen csökken a manőverező képességünk is. 6.- Ellenség azonosítása, én addig mindössze kétféle kalózhajóval találkoztam (egyik se túl erős). 7.- Megadás, ezt az opciót még sohasem használtam. 8.- Kör vége. A jobb alsó sarokban láthatjuk a megmaradt mozgáspontjainkat, illetve páncélzatunkat, ha ez utóbbi 0-ra csökken, a hajónk felrobban. A harci taktikákat most nem részletezem, mert egy tisztességesen felfegyverzett hajóval szinte bármit csinálhatunk, a végén úgy is megkérülünk ki a csatából győztesen.

BÁNYÁSZAT

A játékban nemcsak kereskedhetünk, hanem mi is termelhetünk ki értékes érceket és egyéb nyersanyagokat. Ehhez persze szükségünk van egy lékörü repülőgépre, egy bányagépre és egy mineral scannerre. Ha minden együtt van, akár neki is állhatunk bányászkodni. Először is le kell szállnunk a bolygóra, majd repülőgépünkkel nekálhatunk a bolygó felderítéséhez. Az első ikonok balról jobbra:

1.- Felderítőgép irányítása. 2.- Az alattunk évről térképezés csak akkor lehetséges, ha van a hajónkban mineral scanner. 3.- Kitermelés. 4.- A hajó koordinátái. 5.- Teleportálás a városba.

A bányászattal szerintem nem igazán éri meg, ugyanis túl sok ideig kell kutatni az értékes kőzetek után, de aki már nagyon unja a kereskedést, az először közzel vele ideig-óráig.

TÍPEK AZ INDULÁSHOZ

A játék elején egy tityong nélkül állunk a Castra úrbánison. Teleportáljunk le a városba, majd térképezjük föl a várost a map-pal. Ha már mindenhol jártunk, menjünk Greg Mörghenhez és beszéljünk vele egy kicsit. Sétáljunk föl-le az üzletek mentén, amíg kiabálunk nem hallunk egy sikátorból, ahol éppen két helyi nehézfű rabol ki egy öregembert. A támadókat nyugodt szívvel verjük agyon, majd segítünk fel az öregembert. Ezután sétáljunk el Greg ajtajához, s vegyük föl az elhívevet kislányt és vigyük el a fegyverbe. Itt adjuk vissza a kislányt az apjának, aki hirtelen felindulásában egy nagy halom fegyvert vág hozzánk. Ha ezeket eladogatjuk, máris van elég alapötöket ahhoz, hogy elkezdhessünk kereskedni.

A játék végcélja tulajdonképpen a polgárháború megakadályozása, amit csak bolygóról bolygóra mászkálva, küldetéseket megoldva tudunk elérni. Persze, kellő anyagi háttérrel és jó felszereléssel lényegesen megkönnyíthetjük dolgunkat, úgyhogy nem árt a kereskedéssel is törődni. Mint arra már a bevezetőben is utaltam, nekem nagyon tetszik a játék. A készítőket nemcsak a grafika és hangra fordított nagy figyelmet, hanem a kaland és stratégiai elemek egyensúlyát is jól eltalálták. Igazi sikerprogram! Neked se tudok mást tanácsolni, mint hogy minél gyorsabban szerezd meg.

T. J.

THE CHAOS ENGINE

miért is kellett rá várnunk. Első ránézésre láthatjuk: ez egy profi módon kigondolt s kivitelezett program. Igaz ugyan, hogy végül is csak egy primitív mászkálós-lövöldözős játékról van szó, de hát kérem, ez annyira szép, hogy aki nem is rajong igazán ezért

könnyű megadni a választ: a gyönyörű grafika, a szép tiszta hanghatások, beszédek és zenék, a tökéletes játszhatóság, a remek szórakozást nyújtó két játékos üzemmód, s ez mind egyben, egy tökéletes egészet alkot. Hát, kell még ennél több?

Valamikor a múlt században egy, az idővel, térrel és kezdetleges computerekkel kísérletező tudós létrehozott egy bizarrr gépezetet. Bár a gép igen primitív volt, mégis hihetetlenül erőssé vált, s tulajdon megalkotója ellen fordult. A gép ereje elszabadult, hogy megrontsa az időt, s a materiát. A káosz fellege ereszkedett le a földre. Emberek és állatok kiéhezett fenevadakká váltak. Az eredmény hamarosan mindenki előtt világossá vált. Hat kemény kötésű zsoldos azonban felajánlotta, hogy jó pénzért megtisztítja a terepet...

A Bitmap Brothers nem tartozik azok közé a cégek közé, ahonnan futószalagon jönnek ki a legjobb játékok. Amde, ahogy a közmondás is tartja: jó munkához idő kell. Hát bizony, ahogy végignézzük ezen a Chaos Engine-nen, rögtön megérthetjük,

a stílusért, az is első látásra beleszeret. Hogy mi is ennek a titka? Azt hiszem, erre

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: felülnézetből látható pályákon kell két emberünkkel a kijáratot megkeresni. Ennek érdekében a pályákon található „oszlopokat” kilöve kulcsokat tudunk aktivizálni, amelyeket felvéve pedig ösvényeket tudunk nyitni.

Mielőtt elkezdenénk a játékot először is választanunk kell, hogy egyedül plusz egy gépi játékosal, vagy ketten akarjuk a játékot játszani. Ezután password-t adhatunk meg, mivel a játékban minden főbb pálya után majd kódot fogunk kapni. Ha azonban ilyenünk még nincs, indítsunk egy új játékot. Ezután a hat jelentkező közül kell kiválasztani az irányítani kívánt két harcost. Természetesen minden harcosnak más a tulajdonsága:

KATONA

Sokoldalú fickó. Teljesen örült, semmit sem élvez jobban, mint a kísérletezést egy gusztustalan fegyvergyűjteménnyel.

ÚTONÁLLO

Egy újabb sokoldalú tehetség, aki egy torokmetsző bandita ráadásul.

GENTLEMAN

Egy szikár, ügyes karakter. Kétségkívül jól öltözött pasas. Amit nem bír erővel, megcsinálja észsel.



NAPSZÁMOS

A hat karakter közül a legerősebb. Jó harcos nehéz fegyverzettel. Igaz hogy csak kevés speciális fegyvere van, mégis nagyon tud pusztítani.

ORGYILKOS

Amikor jelentkezett erre a munkára, valószínűleg a Napszámos bátyjának nézhették. Az Orgyilkos hatalmas, nagy ember, egy kicsit ostoba, de nagyon erős.

PRÉDIKÁTOR

A legbölcsebb karakter az összes közül. Azonban mikor isten az ő oldalán áll, vigyázz, mert önfejű természete kiszámíthatatlan.

Hőseinket tehát 4 veszélyes ellenségekkel teli fő pályán, az Erdőn, a Műhelyeken, a Palotán s végül a Pincékben kell végigvezetnünk. Ezek kisebb pályákra vannak osztva. Minden pálya után kapunk egy kis statisztikát a teljesítményünkről, minden második pálya után pedig a felvett pénzekért vásárolni tudunk. Itt a plusz élelektől (Extra Life) kezdve a speciális tárgyakig mindent vehetünk, csak a pénzünk mennyisége szab határt. A spéci tárgyak használatához egyébként Special Power-re van szükségünk. Ilyen tárgy nemcsak fegyver lehet, hanem lehet mondjuk térkép is. Ezeket a tárgyakat a játék közben a tűz folyamatos nyomtatásával tudjuk használni.

(Persze, csak ha van Special Power-ünk.)

Pénzért a

tulajdonságainkat is tudjuk javítani, melyek a következők:

Skill - tapasztalat, ügyesség

Health - egészség

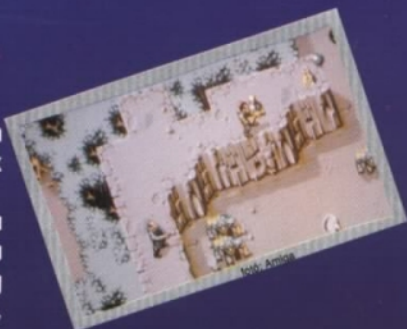
Speed - gyorsaság

Wisdom - bölcsesség

Vásárláskor végül, de nem utolsó sorban még a fegyverünk tűzerjét is növelhetjük (Weapon Power-Up).

Ha végigküzdöttük magunkat a játékon, a negyedik pálya végén megtalálhatjuk a „káosz gépet”, amit természetesen meg kell semmisítenünk. Ha ezzel is végeztünk, ami nem túl könnyű (na persze nem örökélettel), befejezésül kiszabadítjuk a gép alkotóját a saját teremtménye karmai közül, s ezzel a küldetésünket teljesítettük. Ezek után már nem is marad más hátra, minthogy gratuláljunk magunknak a teljesítményünkért, a Bitmap Brothers-nek meg azért, hogy egy ilyen kitünő programmal játszhattunk.

Vári Zoltán



ÉRTÉKELŐ	Amiga	G-64	Pc
grafika	100%		
hang \ zene	100%		
játszhatóság	100%		
összesen	100%		



COBRA MISSION



Elég szigorúan cenzúrázzák a számítógépes játékok tematikáját, ezért kissé meglepődtem amikor a COBRA MISSION-t betöltöttem. Igaz felhívják a figyelmet, arra hogy az "alvilági élet brutalitása és meztelensége" miatt csak nagykorúak ajánlott, de ez senkit sem gátol meg abban, hogy megnyomja a "c" billentyűt. Persze nem kell "véresen" komolyan venni az intelmet. Egy klasszul elkészített AD&D-ben több a brutalitás, a "szexképeket" pedig japán stílusban rajzolták, így inkább egy rajzfilmhez hasonlít, bár a hölgyek elég lengő öltözöttek. Ezzel együtt, aki ért egy kicsit angolul, s le tudja fordítani a szövegeket, az felér egy pornónovella elolvasásával. Na de lássuk a medvét!

A játék első blikkre nem valami bizalomgerjesztő: a városrészekben való mászkálás engem a 64-es időkre emlékeztetett... na de meg lehet szokni. Merőben más a helyzet a harcokkal, illetve ha valakivel találkozunk, beszélünk vagy du...málunk. Ilyenkor a klassz japán stílusú, nagy felbontású 256 színű képekkel találkozunk. A zene írtó klassz (egy kicsit játéktérmi a hangulata), a hanghatásokról is ugyanezt tudnám elmondani. Az irányítás: erre egy kicsit részletesebben szeretnék kitérni. A játék indításánál három ponttal találkozhatunk: new game - új játék; restore games - játékállás visszatöltése; back to dos - kilépés dosba. Amennyiben új játékot kezdünk, végigszemléltethetjük ahogy JR (azaz mi, de a setup-ban át is nevezhetjük) megérkezik a Cobra citybe, Faythe-hez. Útközben egy kis baleset is ér minket KR leáll a hídon bámészkodni (ugyanis van ott egy távcső, mely épp egy nudistalep felé néz), s közben elkajja át 3 nehézfű, akik vámot követelnek a hídon való átkelésért. Persze pénzünk nincs, tehát marad a pisztoly. A bunyózást nem különösebben nehéz irányítani. A harc lényege hogy a képen megjelenő arcon fegyverünk képével cickelgessünk, illetve az esc-vel (vagy jobb egérgombbal) beléphetünk az alsó menübe, ahol választhatjuk a további harcot (Fight), vagy védekezést (defend), illetve visszavonulást (retreat). Amennyiben

az "item"-re cickelünk, kiválaszthatjuk, hogy fegyvert akarunk cserélni (weapon), vagy valami tárgyat kívánunk használni (pl vitamax egészségtablettát, M-80 gránátot, stb). Ha nem harc közben cickelünk a jobb gombbal (vagy esc), egy nagyobb menübe találjuk magunkat: Phone, azaz telefonálni. Ezt csakis Faythe otthonából használhatjuk, mégpedig felhívhatjuk a játék közben összeszedett barátainkat, s NO COMMENT. A setupban beállíthatjuk a neveket (a mi és barátaink, illetve a főgonosz nevét), a zenét kapcsolgathatjuk ki-be, illetve a hangokat. Ugyan-csak itt, a setupban állíthatjuk a scroll sebességét, az üzenetek kiírásánál történő vára-közást. A Quit-load - save pontok gondolat egyértelműek. A Status-al nézhetjük meg karaktereink tulajdonságát, hogy hány pont kell még a következő szinthez, milyen az öltözetünk, fegyverünk, képességeink. Utóljára hagytam a legnagyobb menüpontot, a Item-et. Itt az Inventoryval meglehetjük tárgyainkat, a Clothing-al öltözeteket cserélhetünk, a Weaponnal fegyvert, s a Use Item-el pedig egy tárgyat használhatunk (például regenerálót), de itt nézhetjük meg a szexképeinket is. Huhh, most már a kezelés vége felé tartunk. Gondolom tapasztalt játékosaink sejtik már, hogy nem egy egyszerű kalandjátékkal van dolgunk. A CM magán viseli a szerepjáték jegyeit is (mint pl a "level"-eket, HP-t), de a sztarija egy igencsak modern RPG lehetne. Még néhány lényeges dolog: a képernyő szélén van feltüntetve, hogy Cobra city melyik részén járunk, illetve játékosaink neve, HP-ja, szintje, pénze.

Mivel az ilyen játékokról szinte lehetetlen teljes leírást készíteni, csak a főbb helyszíneket írom le, ha valaki elakad nyugodtan belepillanthat, hová is kell mennie. Mielőtt belevágnék a történetbe, előrebocsátok a kezelésre és leírásra néhány örök szabályt: ha nem akarózik az történni, aminek kéne a leírás szerint, ugorjunk el a helyi bárba, s beszélgessünk el mindenkivel többször is! Ezen kívül még vannak a városban boltok, ahol adhatunk-vehetünk kedvünkre. Mindenesetre mindenki készüljön a rengeteg bunyóra, amik az utcán zajlanak, sok szövegre, és nőre! Tehát valahol ott tartottunk, hogy felugrunk barátainkhoz, aki elpanaszolja, hogy eltűnt Donna, a barátja a keleti városrészben az R&R kutatólaborban. A hidat lerombolták, átjutni egyelőre nem tudunk. Ha felkeressük a nagy szürke épületet, ott munkát kaphatunk. Ez előnyös, mert kapunk egy térképet a központi városrészről, s felhívva a kifutó fiúk piros sapkáját, bemehetünk a kliensekhez, akiknek csomagot szállítunk, s elbeszélgethetünk velük érdekes dolgokról. Ez egyébként a Ny-i városrésze is igaz. Keres-

sük fel a polgármestert, aki elpanaszolja, hogy nem tudja rendbehozni a hidat, mert nem jár a vonat déli városrészebe, ahonnan embereket és anyagot lehetne szállítani, mivel a vasúti mérnök eltűnt. Menjünk be a bárba, ahol egy-két pletykát hallhatunk a Club 10-ről, azaz a leánykereskedéssel foglalkozó kis mafióról. Keressük fel a vasutat: megtudjuk, hogy a mérnök a lányát keresi a nyugati városrészben, de még nem jött vissza. Persze a dolgok nem mennek olyan egyszerűen: a nyugati részbe vezető sorompót lezárták, s nem tudni kinél van a kulcs. Természetesen ebben is a Club 10 üzemeltetője a ludas... Keressük fel a klubot, de egyelőre hőseink nem hajlandók bemenni. Menjünk el ismét a kocsmába, s kérdezősködjünk, majd ismét keressük fel a büntanyát. Most már jobb a helyzet, legalább hajlandók belépni, de nem engednek beljebb, arra hivatkozva, hogy nincs ott a főnök. Keveredjünk el ismét a bárba, ahol megtudjuk, hogy Tracker a klub vezetője és nála van a sorompó kulcsa. A klubba visszatérve ő elviszi barátainkat, s jól átvág bennünket: nem is sejtjük, hogy leánykereskedő... A bárban adnak egy jó ötletet: menjünk be a klubba úgy, mint kifutófiú... Az ötlet jó, s így sikerül is bejutnunk. Most már csak le kell verni Trackert, kiszabadítani Faythet és Steffie-t (akinek telefonálhatunk), s elvenni a sorompó kulcsát. Irány a nyugati város! A mérnököt északon egy parkban találjuk meg, amint elvesztett lányát siratja. Persze a lány megkeresése a mi feladatunk. Itt is hasonló módon járjuk el, mint a középső városrészben. Tehát, ha valahol elakadnánk, ugorjunk be a klubba egy kis beszélgetésre. A hely lényege a következő: alkoholtalalom van, s olyan hírek járnak a kocsmában, hogy Mr. Winternél van egy kis dugi áru... Ugorjunk be a szex-shopba,





vásároljunk be, majd nézzünk el Winterhez, mint kifutófiú, s amikor beenged a lakásába JR letámadja kérdéseivel, s egy kis alkohorra is lel, amit a helyi szex-shopban szerzett be Winter. Irány a kocsma, majd a shop, ahol a boltos csak annyit mond, ha találunk nála valamit, ami alkohol, oké. Ez egyelőre nem megy, de a bárban egy fickó tanácsára keressük fel a Dowzing klubot, ahol Faythe't irassuk be egy leckére, ami arra jó, hogy mindenféle rejtkehelyet fel tud fedezni. Mivel egyedül vagyunk, irány a bár, s kapcsolódunk ki Dominique-al... Menjünk el Faythe'ért, s irány ismét a shop. Az egyik szekrény mögött egy rejtkeajtót találunk, s mögötte a dugi alkoholt. El is vehetünk belőle egy üveg konyakot, amit vigyünk el a bárban az egyik fickónak, akitől elcsenhetjük a HLC-be (House of Leather Chain- ez egy szado-mazochista klub) szóló kártyáját, amikor részeg. Ebben a városban együtt virágzik a leánykereskedelem a kábítószerral. Rontunk be, keressük meg az egyik szőnyeg alatt a zárt szoba kulcsát, s menjünk be. Bent meglegljük a mérnök lányát (most már őt is lehet hívni!). Kifelé jövet találkozunk az LHC igazgatójával, akit ha lecsapunk, senki sem állíthat meg a déli városrészig...

Délen katonai korrupció dől. Keressük meg legalöször északon a kis titkárnőt, aki második próbálkozásunkra egy térképet ad a katonai területről. Keressük meg a vén hülye katonát, aki a seregébe invitál, majd irány a bár. Beszélgessünk el mindenkivel, majd keressük fel Melissát a város észak-keleti felén (a bokrok közt kell odamenni), aki információkkal szolgál Donnáról: Kaiser, az alvilág réme rátette kezét a kutatólaborra, s most accoint, egy igen erős kábítószert gyártat ott.. Nézzünk vissza a bárba, ahol az egyik pofa ötletet ad: jussunk be a raktárba, s szerezzünk katonaruhát. Ha evvel meglennénk, menjünk el Mick házába, ami a város északi részén van a vasút mellett, s a kis

sráctól kérjük el apja díszcsillagait az egyenruhára. A papa szobájának a kulcsa a szekrényen van (a gyerek mondja). Ha evvel is megvagyunk, keressük fel a rendőrség épületét, ahová már beengednek. Bent találunk egy szobát, ahol Faythe valami titkos járatfélélt vél felfedezni, de nem biztos a dolgában. Elmegy tovább kutatni, s mi ismét egyedül maradunk... Irány az itteni bár! Ha megvagyunk, menjünk vissza Faythe'ért, majd ismét irány a gyanús rendőrségi szoba. Barátnőnk megérez valamit, s meglökve az egyik szekrényt, egy rejtkeajtó nyílik meg, ami a katonai bázisra vezet. A bázison nehéz dolgunk lesz: rengeteget kell járkalni, s elég kemény ellenfelekkel is találkozunk. Ha beértünk a bázis belsejébe, üssük le a 4 lovagot, s álljunk rá a piros pöttyökre, s amikor mind a négy fekete lesz, lépünk rá az egyikre... egy kis robbanás, majd megnyílik egy ajtó előre. Bent a generális vár, néhány lovag társaságában. Egy kis meglepetésben is lesz részünk: itt található a mérnök lánya, akit accoinnal arra kényszerítettek, hogy ellenünk forduljon, de hála istennek Faythenél van egy kis kijózanító, így fogja a lányt, s hazarohan vele. A mi dolgunk már csak legyőzni két lovagot, s végignézni, ahogy a generális magárántja a gépágyúját, s meghal. Rohanás ki, s menjünk mi is el Faythe lakására. Szegény lány már ott van, s barátnőnk ápolgatja. Ugorjunk el a városházára, s mondjuk el a jó hírt, mire a híd egy-kettő elkészül, s mi indulhatunk Donna elő-kerítésére. A keleti részen virágzik a kábítószergyártás. Nincs sok dolgunk itt, először keressük meg a parti házat, ahol mi is belekóstolhatunk az accoinba, s egy pörüljárt fickóval találkozhatunk, majd szerezzünk be egy meleg téli ruhát az egyik lakostól (4 házba mehetünk be itt, mind a 4 a legfelső vízszintes utcában van), amivel minden gond nélkül bekeveredhetünk a laborba, ahol egy kisebb labirintuson keresztül bejutunk a főtérembe, ahol Donnát is fogva tartják. Ha már őt is kiszabadítottuk, jöhet a végjáték: Kaiser, az alvilági császár a temetőben vert tanyát, s Cobra city teljes békéjéhez onnan is ki kellene üznünk... Irány ismét a vasútállomás, most túl megyünk a déli városrészén, egészen a temetőig. Nem lesz



sok agymunkánk, de sok időt fogunk itt eltölteni. Az állomástól nem messze egy házban tartják fogva a polgármestert, először őt szabadítsuk ki, mire elárulja, hogy itt, a temető alatt létezik egy földalatti szervezet, ahová egy szobron keresztül juthatunk le. Keressük meg a szobrot, a földalatti járatban mindenkivel beszélgessünk, akivel lehet, de legfőképpen a vezetővel, aki felhívja a figyelmünket egy emberre, aki valahol a temetőben él (nem lesz nehéz megtalálni), feltétlenül keressük meg, mert van egy rendkívül erős kardja, ami nélkül nem boldogulunk. Kaiser itt a temetőben egy 3 szintes kastélyban tanyázik, ahova kell jutnunk. A járatból nagy nehezen kikeveredve kezünkben Gaia kardjával könnyű lesz leütni a kastély zárját, s bejutni. Bent 4 kristályt kell megkeresnünk, s feltennünk őket egy-egy piramis tetejére, ami 4 lézerfal kikapcsolását jelenti. Ha ez is megvan, simán bejutunk Kaiser nagymesterhez, s "kiüthetjük". Befojezésül végignézhethetjük JR és Faythe kirahanását a temetőből, sőt még a nászszakába is bepillanthatunk/hallgathatunk...

Kissé rendhagyó ez a leírás, mármint rendhagyóan rövid és tömör. Sok helyszínt nem írtam le, ami ilyen-olyan tárgyakra tehetünk szert, fotóra, vagy csak egyszerűen valami jó poént hallhatunk. Az igazság a CM-ről rengeteget lehetne írni, de pontról pontra végigvezetve 5-6 oldalt is betöltene, s erre -azt hiszem- semmi szükség. Mindenesetre ezzel a kis tippalazzal remélem sokak "munkáját" könnyítem meg.

K.G.



Észbontó

maradt helyre

letegyük őket, úgyelve

első néhány pálya pite, de később bedurval a dolog.

Mindent a C64-es rajongótáborért! Egy hónapi szünet után ismét jelentkezik a legendás rovat, az Észbontó, a csavarosabb eszű rajongók öröme. Ehavi első áldozatunk egy Relax nevű

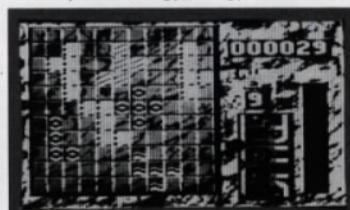


programocská. Az amőba-típusú játékok már a könyökömön jönnek ki, amivel azt hiszem nem vagyok egyedül. Kinézetre ez a program is ilyen jellegű, úgyhogy szinte át is siklottam rajta, mikor felfedeztem némi játszhatóságot benne. Egy 6*6-os mezőn játszhatja két játékos (a gép ellen nem lehet játszani sajnos), a cél pedig az, hogy 4 saját színű kockát függőlegesen vagy vízszintesen egymás mellé tologassunk. A mezőkhöz csak két oldalról férünk hozzá, és innen tudjuk betolni saját kockánkat a játéktérre. Ha már van ott kocka, akkor a sajátunkkal beljebb toljuk azt, és az egész sor/oszlop egy elemmel odébb csúszik. Természetesen ez hatással van az eddig felépített alakzat elhelyezkedésére és egyből felboríthatja/megteremtheti a rendet. Kellemszellemi fáradtságot okoz, úgyhogy érdemes megszeretni, csak röpké 70 blokkos.

Egy magyar újdonsággal folytatódik a sor, a címe Color Buster. Egy apró manusszal kell ládákat tologatni úgy (jé, de ismerős ez a motívum...), hogy egymásba csúsztatva az azonos színűeket azok eggyé váljanak, majd ezeket az "egységcsomagokat" a fogszerű ledobónyílásba taszítjuk. Természetesen nem érdemes a pályáról lenézni a mélybe, mert ártalmas az egészségre. Az

Mintha összebeszéltek volna a Master Head és az előbb említett Color Buster alkotói, mivel programjaik úgy hasonlítanak egymásra, mint két tojás. Az előzőben egy hapsival, ebben egy fejcskével kell tologatást játszani. Amott ládákat, emitt pedig fiókos szekrényeket kell mozgatni a pályán. Hogy egy apró különbség azért legyen a dologban, a Master Head-ben nemcsak össze-vissza, hanem adott helyre kell tologatnunk a komódokat. Természetesen gyakori eset, hogy csak egyféle módon lehet a labirintusrendszerben rendet tenni, ezért minden lépést gondoljunk meg előre, mert egy melléhúzás minden munkánkat elronthatja. Már a kezdő szinttől megizzaszt a játék, ezért annak ellenére, hogy "egy kaptafára készült", mégis merem propagálni. Én másfél órát tologattam a szekrénykéket; lehet hogy nálam nem stimmel valami?!

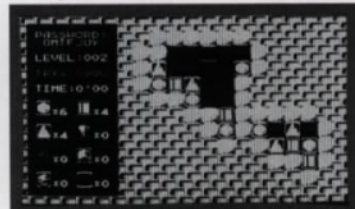
Matrix néven egy Tetris-gyurma is napvilágot látott a múlt hónapban. Távolról ugyan csak csekély hasonlóságot mutat a nagy elődhöz, de jobban szemügyre véve rájövünk, hogy ez egy táblás tetris.



Egy 11*11-es négyzetháló fölött megjelennek különböző formájú alakzatok, amiknek három féle mintájuk lehet. A feladat az, hogy beforgatva őket a nekünk megfelelő állásba, egy szabadon

arra, hogy egy sorban vagy oszlopban összegyűljön 11 egyforma mintájú kocka. Ezek ezután eltűnnek, szabad helyet hagyva a következő alakzatoknak. Adott számú sor, vagy oszlop elporlasztása után felsőbb szintre lépünk, ahol természetesen még amorfabb formákat kell elhelyeztetni a táblán. Ha egyet végképp nem tudunk úgy begyömöszölni, hogy az ne takarjon le a már letett testek közül valamennyit, akkor sincs túl nagy baj, mert 10 lehetőségünk van arra, hogy "takarjunk". Sajnos kinézetre nem egy "szem-szájnak ingere", de a fanatikusak ennek ellenére élvezhetik.

Az összeállítás végére egy bombasztikusnak titulálható anyagot hagytam. Diamenty a becsületes neve, stílusát tekintve leginkább a "gravitáció elvét felhasználó tologatós játék" kategóriába sorolható be. A célja konkrétan az, hogy a nehézségi erőt is felhasználva egymás mellé ejtsük-toljuk az ugyanolyan mintájú köveket, amik rögtön el is porladnak. Ez akkor nem is lenne



nehéz, ha párosával fordulnának elő a kavicsok a képernyőn, de a felsőbb szinteken gyakori a 3, sőt 5 darabos összeállítás is. Ilyenkor kell elővenni a sütnivalónkat, és úgy egymás mellé ejteni a köveket, hogy egyszerre 3 tűnjön el, és nehogy páratlanul maradjon egy kötőpár. Vigyázni kell a tornyok legalján lévő elemek lebontására is, mivel ha leomlik az oszlop, olyan láncreakciót indíthat el, ami beláthatatlan következményekkel járhat (például páratlanul marad egy egyedülálló kövecske). A programot pazar grafika és remek hanghatások jellemzik, ami különösen emeli a játék hangulatát.

Zolee

TOP LISTA

PC

1. F-15 III
2. ECO QUEST II
3. COBRA MISSION
4. X-WING
5. SLEEPWALKER
6. ALONE IN THE DARK
7. SHADOW OF THE COMET
8. BATTLE CHESS 4000
9. FORMULA ONE G.P.
10. RINGWORLD

AMIGA

1. CHAOS ENGINE
2. LEMMINGS II
3. B-17
4. WHALE'S VOYAGE
5. STREET FIGHTER II
6. SLEEPWALKER
7. PENTHOUSE HOT NUMBERS
8. LETHAL WEAPON
9. CIVILIZATION
10. FORMULA ONE G.P.

C-64

1. STREET FIGHTER II
2. NICK FALDO GOLF
3. CARNAGE
4. ARNIE 2
5. FIST FIGHTER
6. FIRST SAMURAI
7. CREATURES II
8. RAMPART
9. UGH
10. ELVIRA II

GAMEBOY

1. MARIO LAND 2
2. MEGAMAN III
3. EMPIRE STRIKES BACK
4. JEEP JAMBORE
5. PRINCE OF PERSIA

SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. NHLPA HOCKEY '93
3. DESERT STRIKE
4. STREETS OF RAGE II
5. SONIC 2

SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DRAGON'S LAIR
4. FATAL FURY
5. TINY TOONS

Szépjónapot mindenkinek!

Ahogy látjátok múltkori ígéretemnek megfelelően sikerült bebizonyítanom, hogy havonta fog megjelenni ezentúl a rovat, s mi sem jobb bizonyíték erre mint ez az oldal. Az eddigi technikai problémákat sikerült kiküszöbölni, így hát minden hónapban betekintheitek a demók világába egy kicsit. Mostani számunkban is folytatjuk az előzőleg megkezdett rendszert, mivel eddig senki nem reklamált az új ellen, de arra már érkezett elég sok panasz hozzám, hogy miért nem két oldalon hozzuk a demo rovatot? Nos ennek csak az az oka, hogy helyhiánnyal küszködünk, így hát ez pillanatnyilag sajnos még nem lehetséges. Na de most már félre a dumával, lássuk a medvét...

Mai első demónk egy német csoporttól az OXYRON-tól származik. Aki egy kicsit is ismeri a C-64 SCENE-t az tudni fogja, hogy ez egy elég patinás név, és jelenleg ők a legaktívabbak a demo SCENE-n. Munkájuk a FANTASIA 3 nevet viseli, és 9 részből áll. Ez a demo lényegében a CHAMELOT partin megnyert COMA LIGHT 8 nevű demójukból kimaradt részeket tartalmazza. Ígéretük szerint a következő COMA LIGHT demójuk a LIGHT+HORIZON partin lesz kiadva, ami for-



d e m o r o v a t

D E M O R O V A T

radalmi dolgokat fog tartalmazni a C-64-hez képest. A FANTASIA 3-ban található:

- plot scroll 640 plotból
- pixel vectorok
- FLI plasma (32 karakter széles, 192 rasztensor magas)
- fraktálok (4 kép) + zoomer
- az ún. AMIGA SILENTS BARS
- sinus plots 16,384 plotból
- bobscroll 1,536 bobból
- FLI fidi scroll

Sajnos némelyik grafika ront egy kicsit a színvonalon, de még így is egy nagyon jó demo lett belőle, főleg ha figyelembe vesszük, hogy hárman kódolták.

Betalálás: 80%

Mai második áldozatunk egy dán fúzió eredménye, ami a STARION és CONIC csapatok közreműködésével jött létre. Ez a demo szintén kapcsolódik a dániai CAMELOT partihoz, mivel ott adták ki. A program neve TAAGE KAMMERT, szerényebben csak 6 részt tartalmaz. Lássuk, hogy mit is találhatunk benne...

- Spherical Mathematics (nagyon látványosan kivitelezve)
- a híres AMIGA Ray Tracing
- a C-64-en még nem látott ún. Bezierspline, realtime természetesen. 16 féle sinus cserélhető a space nyomkodásával.
- egy grafikai rész, 3 képet tartalmaz. Mindegyik Boris V. képei alapján készül.
- pixel vectorok

Szerencsére ebben már jóval profibb grafikák vannak és a jól megválasztott zenéssel ez mindenhol jó hatást ér el.

Betalálás: 87%

A harmadik és egyben utolsó demót egy új lengyel csoport a TABOO készítette. A függ neve PLACE IN SPACE és ez is a megademo kategóriába sorolható. Felépítése hasonló egy AMIGA demóhoz, mivel autostartos, a részek közben tölt, stb... Az egyetlen negatív dolog, hogy nincsenek valami jó grafikusaik de ezt ellensúlyozza az a valami fantaszifikus code, amit beletettek. Lássuk, hogy miről is van szó...

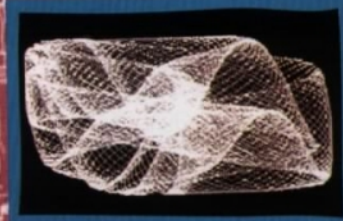
- fullscreen (bordereken is)
- csillagrutin 128 csillagból miközben szerényen töltöget is
- filled vectorok + zoom, transforming, stb..., innen kilépve töltés közben FLI kép
- híres grafikákat tologat be, az üresen maradt helyre 512 dots, újabb FLI kép a loaderben
- raytracing, ami Amigáról lett áthozva, 10 fázisban üzemel, 5 színű, alatta sideborder scroll stretch-el
- káprázatos dot scroll 1,344 dotból, töltés alatt újabb FLI kép jelenik meg
- újabb raytracing, kétféle módozsban, 90 másodpercig CALCULATING felirat közben számolgatja

Gondolom ez a rövid kis leírás felkeltette érdeklődésedet, feltétlenül próbáld meg megszerezni, mivel ez az egyik legjobb demó a kódolást tekintve.

Betalálás: 96%

Ennyi fért mostani számunkba, remélhetőleg legközelebb tudok valami magyar demóval is szolgálni Ciao!

Mr. WAX



ECO QUEST II

Last secret of the rainforest



AZ ESŐERDŐ TITKA

Woo!! Végre egy klassz, eredeti, kellemes, csodálatos, fantasztikus...Sierra! Sierrák igen régen adtak ki egy igaz, "örökéletű" kalandjátékot. Itt volt a KQ 6, amely számomra egy kicsit "amerikásra" sikerült, meglehetősen kevés eredeti ötlettel; az SQ 5 pedig túl könnyű lett, s hiányzott belőle az a "valami plusz". Most végre megérkezett a Ecoquest 2. része. A víz alatti életmentő küldetésünk után irány az esőerdő, az Amazonas vidéke, az erdőirtástól veszélyeztetett élővilág, a madarak és egyéb őslakók társasága, s egy kis inka-misztika. Most nem is igen lehet mondani az Ecoquestről: a grafika szuper, a hangok élethűek, a zenék hozzáillőek. A kezelés a már megszokott, kivéve két ikonot. Az egyik a szemétkosár (három nyílacska jelöli), amivel a földön elszórt szemetet szedhetjük fel a játék során (nem is fogom leírni, mikor hol kell szemetet szedni, hisz a végigjátszás szempontjából nincs jelentősége, csak pontokat szerezhethünk vele). A másik a denevér-ikon, aminek valójában semmi haszna, ha ráclickelünk egy kis szöveget olvashatunk az esőerdőt veszélyeztető tevékenységekről. Na de lássuk a medvét!

12 év körüli srácként (Adam keresznnévvel ellátva) apánkkal, a természetvédő egyesület egyik emberével Dél-Amerikába érkezünk. Apánk erre az üzleti útfára minket is hajlandó volt magával hozni, s éppen most haladunk át a vámon - amennyiben egy asztal és egyetlen tisztviselőt annak lehet nevezni. Már itt, a hidrolánunk melletti kis kikötőben feltűnik egy igen gyanús figura, fehér ruhát visel és sárga a haja. A csomagját nem nézik át (egy-két bankjeggyel elintézi), s első dolga az, hogy belekössön egy őslakóba. Amikor mi kerülünk a vámos elé nyissuk ki az inventoryban ütvelünket, s adjuk át a vámosnak, aki rögtön el is alszik. Első dolgunk az legyen, hogy szólítsuk meg az itt álldigáló őslakót, aki - mint kiderül - a helyi természetvédők embere, s éppen minket vár. Amíg apánk bontogatja a mellette levő dobozokat, mi vegyük az irányt jobbra.

Beszéljünk a parton ülő Gonzaleshez, aki a kérdésünkre - hogy miért engedik a vízbe folyni az olajat a mellettünk álló hajóról, csak legyint, s megállapítja, hogy úgy sincs mit tenni. Másszunk fel a lódákra, s így sikerül kihallgatnunk egy beszélgetést a hajóról - ezen utazik az ellenszennyes sárgahajú úr is - amint Señor Slaughter igen magas bérért alkalmaz egy embert. Amíg itt keverünk, megkeres egy úr minket, s egy baglyot próbál

ránk szóni. Vegyük meg tőle nyugodtan a nálunk lévő pénzből, Adam ügyis elengedi. Keressük meg ismét apánkat, hátha jutott valamire a csomagokkal. Még nem, úgyhogy nyugodtan nézelődhetünk a hajó környékén. Egy turistát figyelhetünk meg, aki gondatlanul elhajítja a banánhéjat, persze mi szedjük fel.

Ha ismét megkeressük apánkat, átad nekünk egy környezet-analízát: a kezelése egyszerű, az inventoryban clickelünk rá a kézzel, s máris a nagyított képét szemlélhetjük. Itt bal oldalon 3 kezelőgombot találunk, felülről lefelé: visszalépés az előző menübe, a kis szájjal elmondja - amennyiben van SB vagy hasonló hangkártya a gépünkben - a kiválasztott szöveget; a kérdőjellel az iménti ikonok jelentését olvashatjuk angolul. A gép alján levő, négy részre osztott kicsi kör segítségével tudunk mozogni, a piros gombbal ki-bekapcsolhatjuk a gépet. A felfelé mutató nyíl az enternek felel meg. A gépezet neve egyébként Ecoder, s a rendeltetése az, hogy a játék közben feltűnő állatokat, növényeket, ősi kultúrákat, régi munka és vallási eszközöket, környezetszennyező dolgokat lefotózhassunk vele és analizáljuk azokat. A végigjátszást nem befolyásolja, ha nem használjuk, de minden lefotózott dolog egy-egy pontot ér. A kezelése egyébként egyszerű (sőt, apánk el is magyarázza a használatát egy példán keresztül). Tehát ha evvel is megvolnánk, ismét sétáljunk el balra, s fotózzuk le a vízbe ömlő olajat. Amikor visszatérünk apánkhöz, egy lapos szemtanú leszünk: egy suhanc elrabolja poggyászatunkat... Édesapánk megkér, hogy maradjunk ott, ő pedig a robli után ered. Adam elálmosodik, beleül a parton kikötött kis csónakba, s elalszik...

Két vidra - Orpheus és Morpheus - elragadják a csónak kötelét, s eltalnak az esőerdő szélére. Atalusszuk az egész éjszakát, s reggel egy majom és egy hal ébreszt fel. Megjelenik a két vidra is, s rövid civódás után az egyik megsértődik, s elvonul egy bokor alá. Hívjuk elő a rejtekéből, majd amikor mellénk áll, s kitarítja a fejét a vízből, vegyük le a nyakából az Erdő Szívének amulettjét. A két vidra beszélgetéséből homályosan kitérünk, hogy segítenünk kell az Erdő Szívének, de sokkal többet nem tudunk meg tőlük. Miután kitoltak a partra, s mi ismét szárazon vagyunk szedjük fel a szemetet, majd a ragacsos levelet a földről. Sétáljunk el jobbra, itt egy majom elállja utunkat, amikor a fara szeretnének felmászni: szólítsuk meg, mire mérgesen odébb áll (minden oka megvan rá, hogy haragudjon az emberekre), s mi megpróbálkozhatunk a faramászással. Egy kis kellemetlenség adódik: egy egész bogárraj száll ránk, s Adam nem tud tőlük

feljutni a fára. A megoldás egyszerű: kenjük be magunkat az imént felszedett lucskos levél nedvével, s így könnyedén felmászatunk a fa tetejére.

A fa következő szintje tele van madárral, szólítsuk meg mindegyiket. Két Toca Toucan a segítségünket kéri: a fészükbe esett egy darab parázs az emberek tűzéből, s most nem tudják kikeltetni a fiókájukat. Először is sétáljunk el balra, s az ott levő illatos virágból szakítsunk le egyet. Ezután irány a fa csúcsa. Másszunk ki a jobboldali ágra, ahol a kis tölcsérvirágok sorakoznak. Lökjük meg az elsőt, mire egy adag víz loccsan a lent ülő madár fejére. Sajnos a fészek egy kicsit távolabb van... nem baj, ott is nő egy kis tölcsérvirág, csak az a baj, hogy igen büdös. Tegyük az orrunk elé az imént leszakított jóillatú virágot, s így már hajlandó Adam a távolabb lévő növényeket is meglátni, mert így kibírja a szagukat. Az akciónk sikeres! A tűz elolszik, a fióka kikel, s a madarak már nem félnek. Az eddig a bal felső ágon ülő kigyó most már hajlandó letekeredni, s így átmehetünk a fa bal oldalára. Ha elértünk a baloldali kilógó ágat, szedjük le róla a dobot, majd... hopp, az ág letörik alattunk, s mi egy varacsok disznó pocsolójába landolunk. Egy őslakó-település mellett találjuk magunkat, ahol pillanatnyilag nincs senki. A disznó kifut, mi pedig bennragadunk. Vegyük magunkhoz a kátyu mellől a liánt és a gumókat, majd dobjuk oda a disznónak a gumót. Amikor érte jön, hogy bekebelezze, dobjuk rá a liánt, mire kihív. A teendők a következő: keressük meg a dob párját, rakjuk le az állványra, s játsszuk le a dobok felett látható hangsort, sőt a legjobb, ha le is jegyezzük. Vigyük vissza a dobot, s induljunk el balra, majd előre.

Eljutunk az Erdő Szivéig, az őserdő legöregebb fájáig. A fán 3 üreget találunk, mind egyiken a fa belsejébe vezet. Lépünk be az elsőbe, s az itt található dob mellé tegyük be a miénket is, s játsszuk le az imént lejegyzett dallamot, mire a fa elhúzza ágait, s beenged a belsejébe. Menjünk be az első lyukon, mire a fa megkér, hogy álljunk be a középső részére. Tegyük meg, mire elmondja kívánságait: közli, hogy ő nemsokára meghal, s egy új fát kell a helyére ültetni, amely felcseperedve ismét az Erdő Szíve lehet. Ha hajlandók vagyunk segíteni, vegyük fel a földről a leesett levelet. A második üregben egy kis fűszert találunk, a harmadikban pedig egy kis korszót, amivel merítsünk is egyet az itt levő kicsi medencéből. Miután visszatérünk a településre, már mozgalmassabb az élet: a pocsolya mellett egy nő ringatja beteg gyermekét, aki egy mérgező boggyóból evett, s a segítségünket kéri. Az odébb ülő őslakos azzal foglalataskodik,

hogyan próbál kibékíteni két összeveszett hölgyet. Az arréb állgáló asszonyok egy lányra haragszanak, aki nem hoz nekik gyökeret a majomlé elkészítéséhez. A lány pedig azzal védekezik, hogy nem tudja mivel kiszedni a gyökeret. Még tovább menve a sáman konyhájához érünk, ahol őr áll, s a konyhától nem messze egy gyerek duzzog, mert elvesztette a dobját. Adjuk oda neki, mire nagyon megőrül, s elmegy dobolni. Beszélgessünk el az őrrel, aki nem enged be a sámanhoz, de ha letesszük a gyógykötvalékhoz való dolgokat a mellette álló padkára, átadja őket azokat a sámannak. Tegyük le a fában szerzett dolgokat, majd hagyjuk el a képernyőt, s jöjünk vissza. A kotyvalék kész, vigyük el a lázas gyermeknek, aki meggyógyul tőle. A gyermek anyja halából nekünk ad egy korszót, amit ő maga készített.

Menjünk vissza a sámanos pályára, s lendüljünk át a folyón a liánnal, majd sétáljunk át a kis gázlón. A bokorról vegyük le egy piros gyümölcsöt, s a gyümölcs alól a nyakéket, ami az anyáé. Vigyük el neki, mire halából nekünk adja. Ezután vigyük el a nyakláncot a szövőnőnek, aki az anya testvére, s éppen összeveszett a másik szövővel. Cserébe egy másik láncot kapunk, amin egy kömedál van. Menjünk el a pocsolyához, vegyük fel a földről a kést, s adjuk oda a gyökeret húzógató lánynak, aki ad nekünk egy gyökeret, amit vigyük el a hőbörgő szakácsoknak, akik most már el tudják készíteni az italt. Ha odaadjuk a korszókat, mi is kapunk belőle. Ha jobban körülnézünk, láthatunk egy kék lepkét körülöttünk cikázni. Álljunk a pocsolya mellett, várjuk meg amíg leszáll a lepke a fölöttünk lévő ágra, majd tegyük elé az imént kapott szirupot, amire rászáll, s így el tudjuk kapni. Mivel a sáman csak akkor enged a színe elé, ha egy ilyen kék lepkét kap tőlünk, adjuk oda az őrnek a lepkét, mire ő elengedi, s minket betessékel a konyhába. Ülünk le a sáman elé, mire ő ránk kenne egy kis teotválást, de számításait keresztülhúzza egy pók, ami az eső elől a festékes tátra menekült. Nincs mit tenni, be kell foltoznunk a konyhót, hogy a pók visszamásszon a gyümölcsös tátra, ahol eddig tanyázott. Másszunk fel a rúdon, s tömjük be a lyukat a ragacsos levéllel. Miután a pók visszamászott, ülünk le ismét, rakjuk a tálba a piros boggyókat, s kenjük fel a megfelelő jeleket magunkra. Ha meglennénk evvel, a következő helyszín már a Szent Fa belseje, ahol a sáman a nálunk levő levél segítségével varázsol, s megszületik a Szent Fát. Az Erdő Szíve tovább mesél nekünk: az arany városáról, Cibola-ról, ahonnan az ő utódját kell elhozni. Végül egy virágszirumot



ajándékoz nekünk, s szép lassan beestelődik...

Éjjel szörnyű dolgok történnek: Slaughter felgyújtja a falat, mindenki menekül, de semmit nem látni a füsttől. Adam menekülés közben egy csapdára lel, amibe foglyul esett egy denevér, Paquita. Beszéljünk hozzá, de mivel nem bízik bennünk, mutassuk meg az Erdő Szíve jelvényt, mire hajlandó lenne velünk jönni, de sajnos hátulról valaki megfog bennünket, s hamarosan egy szobában találjuk magunkat megkötözve. Ugye nem nehéz kitalálni, mi is történt? Slaughter és embere, Gonzales elfogott, székhez kötözött, Paquitát pedig ketrecre zárta. Ugráljunk el a ketrecre, rájuk le a répát, mire Paquita kirepül, s elcsócsálja a kötelünket. Lépünk mindjárt akcióból! A másik szobában szedjük le az ágytakarót, vegyük fel az alatta levő kalkulátort, s a lepedőt. Az ágytakarót kössük össze a lepedővel, húzzuk el a tűrisbört a lyuk elől, s kössük az ágyra a lepedőket, s máris kész út a meneküléshez. Mielőtt elhagynánk a szobát, nyissuk ki a koffert, vegyük ki belőle a teniszütőt, majd nyissuk ki a széfet. Apró széf: a kódját valószínűleg a manager kalkulátor titkos részébe írták be, de hogy a titkosított részhez miképpen lehet hozzáférni, arról fogalmam sincs. Mindene-setre fanatizmusomnak és óriási szerencsémnek köszönhetően a kód: 582. A széfből vegyünk ki mindent, amit a tárgyainkon kívül még tartalmaz: egy inka szobrocskát (amit ha az inventoryban kinyitunk egy aranylemezhez is jutunk), egy faxpapírt, egy ketrecculcsot, s apának tárcáját, amiben a családi fotónk van. Amikor belépünk a szobába egy fax érkezik éppen: vegyük ki, s olvassuk el. Slaughter kap benne utasításokat a feletteseitől. Hagyjuk el a szobát a saját készítésű kötel segítségével, s a ház előtt bújunk el egy hordó mögé. Amikor Gonzales elvonul a másik képernyőre zűldséget szeletelni, szaladjunk fel az antenára, s ahogy felérünk, azonnal kapcsoljuk le a riasztót.

Vegyük fel a kis porszivót, s végül túrjunk bele a szennyeskosárba, mire Adam előhúz egy nadrágtartót, amit a riasztó fölé kötve el tudjuk hagyni a kis tornyot. Miután leértünk, bújunk el a magvak mellett álló hordó mögé, s egy óvatlan pillanatban a porszivóval szipantsunk fel egy kevés magot. A hordók mögött osonva menjünk át a jobboldali képernyőre, s amikor nem lát Gonzales, nyissuk ki a porszivót, s dobjuk oda a magvakat a még élő madaraknak. Miután megették, nyissuk ki a kis kulcsal a ketreccüket, mire elrepülnek, s Gonzales utánuk ered. Szedjük fel a farakás mellől a fejszét, s faragjunk a parton álló farönkből egy kis tutajt. Hívjuk ki Paquitát, s együtt induljunk el a folyón, a

teniszütő segítségével evezve. Siessünk jobbra, mert közben Slaughter felfedezte szökésünket, s hajójával követ. Ha elég gyorsak vagyunk, egy örvénybe kerülünk, ami egy kis barlangba visz le minket, ahol rengeteg denevér él. Beszéljessünk el mind-egyikkel, majd a főnöknek mutassuk meg a jelvényünket. Egy feladatot ad, amit el kell végeznünk ahhoz, hogy továbbgedjen. A feladat: néhány falevelet, amit az asztalról veszünk fel, szét kell osztani a denevérek között, izlésük szerint. Ha megvagyunk az etetéssel, menjünk be a barlang belsejébe, ahol a legbőlcsebb öreg denevér él. Lógjunk fel mellé a vasrúdra, mintha mi is denevérek lennénk, beszéljessünk el vele: elárulja, hogy az itt levő világító követ tegyük be a talapzatba, ha tovább akarunk jutni. Vegyük is fel a követ, s rakjuk be a fekete párdúc szobrának talapzatába, mire a párdúc megelevenedik, s feltesz néhány találos kérdést, amikre a megfelelő ikon cickelésével kell válaszolni. A válaszok: Nothing is so...-nap; Bulging eyes...-beka; Lidless eyes...-kigyó; Green on green...-levél; Pinpoints of light...-csillag; Its strenght is in...-hangya; Vale of silk...-virág; Wings of color...-madár; Sometimes...-felhő; Pale face...-hold.

Ha sikerül, a párdúc nekünk ad egy aranytollat, és elmond egy ősi igazságot: Nem mind arany, ami fénylik... Menjünk ki a barlangból, s egy kellemetlen élményben lesz részünk: Paquita repülés közben elájul. Fuszunk be a bölcs denevérehez, aki egyetlen megoldást tud csak: meg kell találnunk a Fiatalság forrását, ami mindenkit meggyógyít. Ad nekünk egy madársipot, amivel a denevéreket tudjuk hívni. Használjuk is kifújunk bele, mire a barlang kijárata előtt sorakozó denevérek elröppennek, s mi a hajóba ülve elindulunk Cibolába... Menet közben egy kis baleset ér: egy majom megdobj egy kókusszal, s a hajónk elsüllyed. Ússzunk lefelé, mosszunk fel az indán, s vegyünk le egy banánt (éppen esős évszak van, ezért állnak vízben a fák), majd felfelé a képernyőn, forduljunk jobbra. Az itt szendvedő majomnak dobjuk oda a banánt, mire felenged maga mellé a kis szirtre, s mi felvehetjük a szirtől a halfogsort. Irány ismét a banános pálya, ahol vágjuk el a vizilapu gyökerét a fogsorral, majd feküdjünk rá, s ússzunk el a majomhoz, ajánljuk fel neki az alkalmi tutajt, mire ő ráugrik, mi pedig a szirten maradunk, illetve maradnánk, de egy nagytesü sólyom elragad...

A fészékben mutassuk meg neki az aranytollat, mire megbékél, s hajlandó elvinni Cibolába. Szedjük össze a szemetet - az egyik alatt találunk egy nagytűt is, amivel a nyakékunket megvizsgálva a helyes utat látjuk a városban - majd rakjuk be az inkafejet

a lyukba, erre kinyílik egy kis üreg, ami mögött rengeteg aranyat találunk. Tegyük a nagy köre az aranykereket, és az imént felszedett pénzt, mire az elfordul, s mi lemehetünk az alatt látható Cibolába. Menjünk be a belső tereembe, a nyakékan látható útvonal szerint, s forgassuk el a képkockákat úgy, hogy a kép szegélye azonos legyen. Először egy pánsiphoz jutunk, a második forgatás után egy serleghez és egy fejékhez. Ha megválnánk, mosszunk fel a falon levő lyukakon, s húzzuk meg a kigyó farkát, erre megnyílik egy ajtó, amely a szabadba vezet. Kint a partról már látható a sziget a farrással. Menjünk a part közelében levő szirtre, vegyük fel a fejéket, s amikor megjelenik az aranyársakány fűjünk bele a pánsipba, mire az elalszik, s mi átúszhatunk a szigetre. A szigeten vegyük ki a szobor kezéből a kötálat, majd fordítsuk el a fejet, hogy beinduljon a forrás. Az itt levő lián elfog minket, de miután felmutatjuk az Erdő Szíve jelvényünket, elenged. Tehát ha már folyik a víz, tegyük a víz útjába a kötálat, s a tálba a virágunkat. A jövőben levő magvak megelevenednek, s az egyik kihajt. Vegyük fel, O lesz az új fa.

Persze a boj se marad el: megérkezik Slaughter, s az aranyat követeli, ami - mint tudjuk - nem is létezik, az igazi érték a forrás. Slaughter vadul ásni kezd, miközben mi a szobor tetején ülünk. Ugorjunk le, majd mutassuk meg a nálunk levő serleget az arannyal, mire utánunk ugrik, s Adam a szemébe fújja az aranyport, a liánt pedig elkapja. Közben megérkezik Paquitával az öreg denevér. Paquita fűstmérgezést kapott, amikor égetéssel irtották az esőerdő egy részét. Locsoljunk rá egy kis vizet a forrásból, és...

Néhány utógondolat még: az 1000 pontot nem biztos, hogy mindenki tudja teljesíteni: gondolom sokszor elfelejtették használni az ecodert, vagy elmulasztotok szemetet szedni, illetve beszélni mindenkinek, még akkor is ha már egyszer szóba elegyedtetek vele. Aki Windows alá installálja, kellemes meglepetésben lesz része: a zene klasszabb, a grafika pedig lehet 640*480, 256 színnel, igaz kisebb ablakban.

Koranczai Gáspár

ÉRTÉKELO		Amiga	C-64	Pc
grafika				90%
hang / zene				93%
színezettség				95%
összesen				97%

Magyarország első széles választékot kínáló
szoftver boltjai. Számítógépek, eredeti játékok!

576 KByte SHOP

HELY, AHO JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTÍPUSHOZ

FLOPPY DRIVE-OK

EGEREK

JOYSTICKOK

DISCBOXOK

KÁBELEK

MAGAZINOK

MONITOROK

LEMEZEK

FILTEREK

BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
TEL: 112-6415

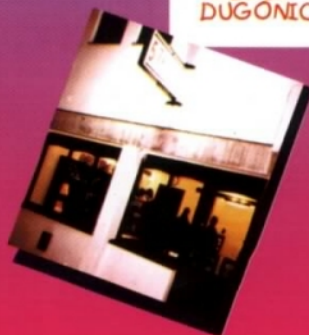


VESZPRÉM
KOSSUTH U. 21.



PÉCS
TERECS U. 15.

SZEGED
DUGONICS U. 9/A



NAPONTA BŐVÜLŐ KÍNÁLAT

BUDAPEST
LEHEL U. 48.



AKCIÓ

576 KByte

SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14.: TEL: 1126-415
NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig

AMIGA 1200

AMIGA KÉSZLET TART

~~64 999-~~

59 999-

C-64

VIDEO SUPER GAME SET

C-64 + joystick + játék

10.999-

NES

12790-

SUPER NES

17.999-

EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!