

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR
40
OLDALON

HANNIBAL

Made in Germany

SUPERFROG

A Team 17 levelibékája

DESERT STRIKE

Az évezred játéka?!

LIONHEART

Tömer gyönyör

INCA

Vivát okkultizmus!

CHUCK ROCK 2

Új olvasóINK figyelemébe!!!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



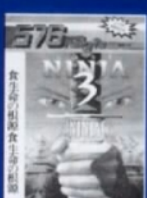
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



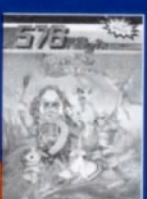
1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4

Kedvezményes árak I

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. januártól 1991. decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:
1990-1-étől 1991-6-ig 65 Ft/db; 1991-7-8 130 Ft/db; 1991-9-ától 1991-12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti árán vásárolható meg!
Számításter különszám 100 Ft/db.
A fenti árakhoz pontkölség is járul!
Postacím: COMGAME GMB 1389 Bp. Pf. : 132.

576KByte

TARTALOM

HÍREK	2-3-4
ZEPPELIN ÖSSZEÁLLÍTÁS	5
HANNIBAL	6-7
XENOBOTS	8
SUPERFROG	9
DESERT STRIKE	10-11
SINK OR SWIM	12
PROGRAMCSOKOR C-64-RE	13
REACH OUT FOR GOLD	14
MATCH OF THE DAY	17
CSEVEGŐ	18
LIONHEART	19
NINTENDO ROVAT	20-23
WANTED: F-15	24-25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
CHUCK ROCK II	28-29
INCA	30-31
AMBERSTAR	32-33
STAR COMMANDER	34-35
DEMO ROVAT	37
PEPPER'S ADVENTURE IN TIMES	38-40



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 2543/5-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

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

576 Kbyte

HÍREK



Nagy-Britannia az örültségek országa, London pedig a gyogyíthatatlan defektések városa. Képzelték el egy olyan helyet, ahol mindenki a szemközti oldalon közlekedik, ahol a villanykapcsolókat felkattintva kialszik a világítás, ahol fényes nappal a rendőrök anyszült meztelenre vetkőzhetnek embereket, drog után kutatva, no meg a szállodai szobákat fürperek szobáik. Na, ide zárandokoltunk el a múlt hónapban, hogy részt vegyünk a számítástechnikai piac egyik legnagyobb seregszemléjén, az ECTS kiállításon. Három nap tömény vizslatás a legújabb hardware és software fejlesztések után, percről percre beosztott időrend szerint. Több, mint 40 kiállító vett részt a rendezvényen, kisebb-nagyobb standokon várva az érdeklődő szakközönséget. A kiállítás egyébként szigorúan szakemberek számára nyitott, látogatói jegyeket csak igen korlátozott számban osztanak (azt is a rendezőség rokonai nyújtják le). A gondos ellenőrzés ellenére azért egy két kaloznak is sikerült bejutnia, a Fairlight egyik prominens képviselőjét jömagam is észrevettem, amint a Zeppelin stand körül állokdok és csak a megfelelő pillanatra vár, hogy elcsörjén egy eredeti Sink or Swim-et. Tehát volt kaland bőven, úgy-hogy nem is szígyom tovább az érdeklődést, nézzük, miből élünk majd az elkövetkező hónapokban.

ACCOLADE

Az egyik legnevesebb cég az iparban egy új kincs-bányára lett a TSUNAMI nevet viselő amerikai fejlesztőcég személyében. Közös kooperációban négy vadállat anyagot hoznak forgalomba május-április hónapokban. Az első címe: RINGWORLD, ami az ismert sa-fi író, Larry Niven



novellái alapján készült. A stílus interaktív úr-kaland-játék, képrázatos grafikával fűszerezve (PC). A második projektje neve WACKY FUNSTERS, ami a számítógépes játékok paródiaként vonul be majd a történelembe. A logikai anyagoktól az autóversenyzésig mindent kigúnyol, hasfalszokasztó poénok közepette. A játékpár (szupasz Pisztyolyának is nevezik...) (PC). Aki rajongott a Police Quest sorozatért, az minden pénzt megad majd a BLUE FORCE nevű fejlesztésért, ami a híres Quest szerzőinek legújabb műve. Az életszagú történetben egy tükös zsarut alakítunk, aki zsaróikkal, kábítószerek kereskedővel, sőt

gyilkosokkal veszi fel a küzdelmet. A játékok a digitalizált akciójelenetek teszik meg frankóbbá (PC). Az utolsó újdonságok a PROTOSTAR, amiben egy intelligens úr-ügynököt alakítunk, aki észét és fegyverét felhasználva védelmezi a Földet, a mindenre elszánt idegen teremtményektől. A grafika és az atmoszféra 100 százalékos. Az alkotók több részre tervezik a kalandot, az első megjelenés május végén várható (PC).

BLUE BYTE

Nem kiállítóként szerepelt a rendezvényen, hanem csak nézőként. Sikerült meginterjúvolni a 25 év körüli nagyfőnököt, aki egy új projektről számolt be: a Battle Isle-hoz egy teljesen átalakított játéketert nyújtó datadiscset adnak ki a napokban (PC, Amiga). Ezen kívül egy Song Collection című CD-t is kiadnak, amin eddigi nagy slágerek (Battle Isle, History Line, Ugh) mixei hallhatóak hifi minőségben. Nagyon meleg az anyag, igaz csemegé a gyűjtőknek, hiszen csak korlátozott példányszámban nyomják ki.

CODEMASTERS

Dizzy, DJ Puff és a többiek nemcsak a 164-es táborot fertőzték meg, hanem már PC-re, Amigára és konzolokra is kiadták őket. Viszont piacra dobtak egy elég normálisnak kinéző anyagot is, FIREHAWK névvel. Az Erkézségi oldalon olvashattok is róla (Amiga).

OKTEL VISION

A nagyon felkapott francia cég, aki olyan nevekkal írta be magát a játéktörténelembe, mint a Goblins, az Inca, most egy merőben új vállalkozásba fogott. A címe: LOST IN TIME



és a PC-sek szívet melengeti majd meg a közeljövőben. Egy eléggé kifacsart sztorira épül a dolog, amit hely hiányában mellőzünk, inkább csak annyit a programról, hogy olyan új elemekkel találkozhatunk benne, mint digitalizált 3D-s mozi-jelenetek. Az egész játékot egy ahhoz a projekthez készült film alapján dolgozták ki, a tárgyak használatánál, vagy egyes akcióknál külön ablakban egy kis mozi nézhetünk a történetekről. A játék olyan hatalmas tőrigényű, hogy csak két részletben lehet majd megvásárolni (kb. 15-15 lemezen). Ja és persze jön a Goblins III, ahol már csak egy szem goblinunk maradt, de az aztán lettre kész.

CORE DESIGN

Egy végtelenül aranyos hölgy vezetett be bennünket a nagy hírű software-ház rejtelmeibe és bemutatta a jövő reményseit. A CHUCK ROCK II volt a kiállítós sztorija, erről egy bővebb ismertetést is találhattok a lapban, viszont akad más is, amire büszke lehet a cég. Hamarosan a boltokba kerül a BLASTAR, ami egy igen szépen kivitelezett úr-akció. A minden irányba finomszűrőzött játékban egy úrhajót irányítunk 5 fő pályán keresztül.

Ellenfeleink igen változatosak és kemények, idegen lényektől kezdve, generátorokon át aszteroidáig minden előfordul a game-ban (Amiga). A másik újdonságok a BUBBA'N'STIX lesz, amiben egy Angliában nepszerű cortoon figura és kis barátja, hogy botoc-ka kalandjait dolgozták fel. A mászkáló játékok képregényszerű mozgásokkal közlekedik figuránk, a botját pedig segítőeszközként tudja használni, ha valahol megakad és nem tud feljebb, beljebb, odább mászkálni. Sok puzzle fejtörőt is meg kell oldanunk a játék során, ami igazán egyedinek tűnik a software-piacon (Amiga).

CYBERDREAMS

Az eddig az ismeretlenség homályába burkolódzó cég most robbantani akar, és CYBERPACE címmel egy igazi cyberspace-kaland programot fejez be az elkövetkező néhány hónapban. Isten hozott a jövőben! - hirdeti programjuk jelmondata, ami a képeket elnézve igaz is. A 3D-s ábrázolás náluk sem ismer határokat, az animáció sebessége pedig tényleg ismeretlenül emelkedik. A sztori nem egétrengő (ürkölözök elleni harc, galaxisok feletti uralom elnyerése), de a kivitelezés előtt le a kalappal. Érdekesség, hogy tervezője a Szárnyas Fejvadász, a Tron 2010 és a Star Trek kivitelezésében is segédkezett.

DIGITAL ILLUSIONS

Nem sok újdonsággal kecsegtetett a cég bennünket, egyedül a TORNADO című PC-s szimulátort mutatta be. Mivel a kezelőszervekről nem volt bemutatás, ezért csupán az intro alapján nem sokat tudok mondani a játékról. Az ismertető szerint szimulációs tréning és komplett missziók, real 3D-külső téranimáció, éjszakai repülés és 2 játékos egymás elleni küzdelme is be lesz építve a játékba (PC).

ELECTRONIC ARTS

Az Origin és az EOA közös piacon állította ki legújabb durranásukat, a STRIKE COMMANDERT. Amikor megláttam a standot, azt hittem, hogy beresálok. Képzelték el egy hatalmas vetítővásznat, ami a repülő ablakot szimbolizálta, és egy repülőgépportot, amibe be lehet szállni, és onnan lehet irányítani a repülést. A földön katonai felszerelések, páncélzetek, lődák és minden, ami a harci hangulatot emeli. Az egyik programozó beszélt a stílizált repülőbe és... Elakadt a szavunk. Ilyen animációt és hanghatásokat még nem pipáltam! Azonnal el kezdtem keresni a kiállított PC-n a CD-t, de SEHOL SEMMI! Egy mezei (?) 486-osból nyomtam mindaz a képernyőre. Nem hiába fejlesztették a játékok 2 évig. Nem is érdemes többet

beszéli róla, ezt meg kell venni Természetesen az alap-programhoz külön kell megvásárolni a hangeffekteket és a zenét tartalmazó lemezeket.

EMPIRE

Legbűszkébbek a Pacific Islands és a Team Yankee utódnak tartott WAR IN THE GULF című tankszimulátorok voltak, ami PC-re és Amigóra egyaránt megjelenik hamarosan. Egy kitárolt, 1995-ben kiőró öbölbeli háború a program témája, ahol M1-es tankjainkkal kell felvenni a küzdelmet a hódító iraki hadsereggel. Mint az elődökéinél, itt is komoly ellenállásba ütközünk, úgyhogy nem lesz egyszerű feladat a támadók likvidálása. Az ígéretek szerint az eddigi legjobb tankszimuláció lesz. A következő újdonságok a CYBERSPACE lesz, amely egy 3D-s szerepjátéknak készül. Az időpont 2090. Kösz, zűrzavar mindenütt, a Városban zavargások. A közel egymillió lakos 500 zónára osztott kerületekbe zsúfolódik, és csak egyetlen alapvető ismer: túlélni mindenáron. Ezernyi épület, mindegyikben újabb veszélyek leselkednek ránc, és mindez virtual reality stílusban prezentálva (PC, Amiga). Ja, és még egy bombahír! Készül a CAMPAIGN III! Egyelőre no info, amint kép is lesz róla, azonnal közöljük.

FLAIR

Sajnos, a Flair nem hozta a formáját, mivel semmi újdonságot nem mutatott be a kiállításán. A Whale's Voyage már régi téma, a Trolls már volt Amigán, most megjelenik PC-n is, sőt a C64-es tábor is örövendhet benne. Egy titok viszont sikerült kitérőlnünk a képviselőjüktől, amit nem tudok magamban tartani: megindultak a munkálatok a Trolls második részén. De pssst!

GREMLIN

A régi nagy név egy kissé megkopott, már ami a C64, Amiga, PC színtérrel illeti. A jövőben szinte teljesen leállnak a fejlesztésekkel és átpártolnak a játégeképkekre (GameBoy, Sega, Nintendo). Lehet, hogy nekik van igazuk? Egy valamit azért meg tartogatnak a tarsolyukban: a HEROQUEST 2 THE LEGACY OF SORASIT. A játékról még nincs képanyag, de az írott infók szerint négy új karakterrel ismerkedhetünk meg benne. Nagyobb és több lesz a bejárható terület, ahol negyven is kalandozhatunk egyidőben (Amiga).

GRANDSLAM

A Nick Faldo's Golf sikerétől megreszögült kiadó nem lustálkodik továbbra sem. REALMS OF DARKNESS a címe annak a szerepjátéknak, amit hamarosan piacra dobnak. Nagyon fröppans jelmondatot választottak a portékájuk reklámozásához: Vérbeli szerepjáték azoknak, akik utálják ezt a stílust! A Sötétség Pusztán egy körönyben a halhatatlanságot kutató látnok a megoldás előtt egy lépéssel hibát követ el: kifelejt egy összelevőt a varázslóból. Ezért a ballépésért az Istenek őt és utódait a saját maguk által úgy áhitott halhatatlanságra ítélik. Hamar beleun persze a dologba, színt úgy fiai, akik közül a legkisebb felkerekedik, hogy az Istenek haragjával dacolva elérje, hogy végre emberi életet éljen. Szörnyek, varázslók, bestiák állják útját, szinte egy egész világ áll vele szemben (Amiga, PC). A második újdonságuk TENSAI



névre hallgat. Egy világpusztító atomkatasztrófa kétféle teremtmény élte túl: akik védve voltak a sugárzás ellen és akik nem. A fiszák kilopakodtak a napvilágra, ahol az új világ teljesen elrettentette őket. A lakók településektől távol saját közösséget hoztak létre. A mutánsok között felbukkant egy mágikus erővel rendelkező lény, aki a

békés közösségre támad. A főhős, Tensai, szembeszáll a Gonosz Erővel. Az ő kalandjait élhetjük át a játékban, amiben rendkívül kiterjedt területet kell bejárniuk, hogy a kíméletlen uralkodóval, Arashival megmérkőzhessünk (Amiga, PC).

INTERPLAY

Két nagy anyaggal is előrukkolt az Interplay, az első a LOST VIKINGS, ami egy hangulatos mászkáló játéknak



nézi ki első pillantásra. Három viking haver (Erik, a gyors, Balog, a rettenhetetlen és Olaf, a masszív) éppen halászból tartanak hazafelé, amikor egy idegen urhojő felszippantja őket. Furcsa kalendok sorozatán át kell hazajutniuk, míg ki nem hül az ebéd. Időutazásuk nagyon humoros és látványosnak tűnik (Amiga, PC). A pénzügyi menedzserprogramok kedvelői számára valódi csémege lesz a RAGS TO RICHES. Hogyan lesz a templom egeréből a pénzügy vezető személyisége? Erről szól a játék. Egy apró családi vállalkozást kell irányítani, alkalmazottainkat kell igazgatni, tranzakciókat kell végrehajtani, mindezt egy iradi szobából koordinálva. Nem kis meló, de megéri (PC).

ICE

Ugyan kiállítóként nem volt jelen a rohamléptekkel fejlődő software-cég, de egy szöveg alapján mindenki értesülhetett az újdonságairól. Legbűszkébbek a TOTAL CARNAGE cím alko-



tásra, ami a maga kategóriájában tényleg előkelő helyet érhet el. Stílus akció, valószínűleg egy izomkolosszal kell minden utunkba kerülő ellenfelet kinyírni. A program érdekessége, hogy a brutalitást keveri a humorról, ami fehér hollónak számít ebben a kategóriában. Természetesen a fegyvertárazni sem utolsó, az amerikai hadseregnek is bűszletére való (Amiga). A második üdvöskéjük a GULP THE GUPPY nevet viseli. A szennyezett vizekből kell kis barátaink segítségével újra ártatlanszó, kristálytisza óceán varázsló (Amiga). A GNOME ALONE egy cuki varázslóról szól majd, akinek három varázskulcsot kell megkeresnie egy végeláthatatlan dungeonben. Persze idellen repők, krumplok, csigák, kalapácsok állják útját. Az egész egy nagy bolondság, de aranyosnak tűnik. Majd olvassuk (Amiga). Az AXESS DENIED cím futurisztikus game-ról egyelőre még csak annyit tudni, hogy virtuálisan realis, azaz nagyon baró új-kalandjáték lesz (Amiga).

IMPRESSIONS

A nagy stratégia monopólium, az Impressions egy sorozat második részét adja ki hamarosan: RULES OF ENGAGEMENT 2. A szerepjátékban, egy űrlotta kapitányát alakítjuk. Háborúk dúlnak körülöttünk, ezért kemény feladat lesz vezérkarunkat irányítani, hogy a végső győzelmet kivívjuk. Dialógusokkal tárgyalhatunk saját és ellenfeleink vezetőivel, titkos diplomáciát folytathatunk, új harci eszközöket tervezhetünk és vehetünk be a harcba. A bonyolult jelző nyelvi kifejezés, ha a játékot egy szóval

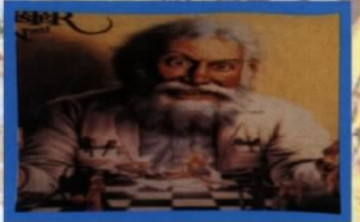
akarjuk jellemezni. Leginkább a gigakomplex megnevezés illik rá (PC, Amiga).

KRISALIS

A Soccer Kid és az Arabian Nights után nagyobb fába vágják a fejszéküket Krisaliskék. Egy komoly szerepjáték van készülében THE LOST KINGDOMS címmel. A békés királyságba betesz a lábát a Gonosz, az uralkodója ölnökké válik, a birodalom elsorvad. Te, mint királyi sarj, megpróbálsz a lehetetlent: a régi virágzó múltat felelesteni, újból boldogságot hozni a népnek. A játék alapvető motívuma a beszélgetés, a meggyőzés. Utunk során számtalan emberrel találkozzunk, akiket a saját oldalunkra kell állítani. Ezek után őket is mi tudjuk irányítani, egyre nő azok száma, akik a Jó eljövését akarják (Amiga, PC). A másik, nagyobb lélegzetű mű a WIKING FIELD OF CONQUEST. Leginkább a Defender of the Crown-hoz tudnám hasonlítani. Hat barbár ellenséges néppel kell felvenniük a küzdelmet, akik elvadultak, csak a hódításra gondolnak. Nekünk sokkal taktikusabbnak kell lenniük, hogy a középkori Anglia feljaltalmú ura lehessünk (Amiga után most PC-n is).

MICROPROSE

A régebbi csúcsán lévő cég továbbra sem lazít, mindig újabb ötletekkel áll elő. A régi szép időkre emlékezve kiadják a PIRATES GOLD-ot, amely a nagy legenda újraélesztését jelenti. Semmi másról nincs szó, mint az '93-as színvonalra hozása. Az alapötlet, a játékmotívum ugyanaz, csak a körítés javul valamelyest (PC). Következő újdonságok a FIELDS OF GLORY, amelyről már márciusi beszámolóban írtunk. A napóleoni háborúkról tudunk megismerkedni, vagy a francia, vagy az orosz oldalon (PC). A RETURN OF THE PHANTOM egy remekbeszabott szerepjáték, amelyben Raoul Montand felügyelői alakítva kell kideríteni, hogy ki lazította meg az óriás csillár csavarjait, hogy az az előadás kezdetekor a nézőkre zuhanjon. Kérdéskösdés, párbeszéd, misztika, rejtelek felfedése jellemzi a játékot (PC). Hogy egy kis életet leheljenek a dög utalmos sokkpartikba, CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 nével egy paródés sokkparódiát készü-



nek kiadni a közeljövőben. Minden egyes bábu digitalizált férfi vagy nő, és olyan video-animációt mutatnak be, hogy a felülük ketté állhat az szemlélő. A program nagy erőssége, hogy nemcsak szellemes, de remek sokkprogram is, már ami a nehézségűt illeti (PC).

MILLENNIUM

Újdonságokban itt sincs hiány. METAMORPHOSIS a neve annak a logikai, ügyességi játéknak, amelyben egy paradísimot alakítunk. Nem önszántunkból nezzük ki így, hanem egy kísérlet során nagyapánk telepítőbe be rendezését próbálta ki rajtunk, de felidőben abba belescopott a villám, és mi ebben az állapotban kötöttünk ki. A feladat az, hogy összegegyítsük a gép darabjait. Menet közben át tudunk alakulni felhővé, gumilaszivá, víz-



ceppé és vasgolyóvá. Ezek hasznos tulajdonságokkal bírnak (lebegés, pattogás, keménység), amiket alkalmazhatunk utunk során (PC, Amiga). Régi ismerős JAMES POND, aki most a holdon próbál szerencsét a sorozat harmadik epizódjában (Amiga). DIGGERS néven egy szórakoztató dolog sült ki az egyéves munkából. Apró emberkével, akik leginkább a lemmingekre hasonlítanak, kell arany után kutatni. Persze nem vagyunk egyedül a föld alatt, és pont ebből erednek a bonyolalmak (Amiga). A vadállati baseball szerelmeseinek is van megjelölés: BEASTBALL a becsületes neve annak a stufának, ami akár a Speedball nyomdokaihoz is lehet. Beszélők, izomkolluszusok, vandálok és egyéb fajú csapatok küzdhetnek egymás ellen, valódi tűzes hangulatú meccseken. Nagyon meleg az anyag! (Amiga, PC)

MIRAGE

Nem voltunk elurranva a Mirage bemutatójától, hiszen a régi Humans-i nyomtatók egybe-főbe, illetve egy további pályákat tartalmazó alkotást reklámozhat HUMAN RACE fedőnév alatt. Aki szerette az első epizódot, az kiróbanó örömmel fogadja majd a plusz pályákat, amik azonban nem hoztak különleges változást az elődhoz képest.

MINDSCAPE

Nagy csinnadratta közepette jelentette be a híres szoftware-cég, hogy LIBERATION néven egy új állásigalgot alkotott. A game a XXIX. században játszódik, amikor mammutvállalatok veszik át a Föld gazdasági, pénzügyi, politikai irányítását. Természetesen minden gépesített. A Biocorp vállalat robotjai azonban meghibásodnak és védtelen embereket nyiffantanak ki. A vállalat, hogy hírnevét megőrizze, koholt vádak alapján ártatlan embereket ítélt el a valódi gyilkosok helyett. Ezen az ártatlan helyzeten csak egy tökök legény változhat, aki Te leszel. Börtönből szökött, de jó ügyért harcolsz. Négy robotod van, akik segítenek abban, hogy az ártatlanul bebörtönzött embereket kiszabadítsd és a meghibásodott robotokat tikviddél (PC, Amiga).

OCEAN

Nem lenne Ocean a neve, ha nem rukkola elő minden alkalommal jónéhony újdonsággal. Jelen esetben is 5 bombameglepetéssel szolgál a híres szoftwarecég. WORLD CLASS SOCCER névre keresztelték el ezt a revolúciós fociprogramot, ami hamarosan megőrvendzettel az Amiga tulajdonosokat. A golfprogramok reneszánszukat élék, s ezt a hullámot az Ocean is meglovgolja az INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP GOLF-fal. Az egyik legeredetibb ötlet a játékban, hogy a labda röptét kamerával tudjuk követni. A keményebb sportok kedvelőire is gondoltak az Ocean házfőnök, és piacra készülnek dobni a BURNIN' RUBBER című autóversenyt, amelyben "emberközeli"



gépekkel (Golf GTI, Peugeot 205 GTI, Renault 5 Turbo) versenyzhetünk egyenőssel vagy a gép ellen. A bemutató videókezelte alapján nagyon baba lesz az anyag.

PSYGNOSIS

Teljes volt a lemmins-láz Londonban, de ok már a jövőbe tekintettek, mégpedig a COMBAT AIR PATROL-tal. A legtöbb hozzérő szerint a leggyorsabb szimulátorok egyike lesz, amit el is tudok képzelni a látható demo alapján. F14-es vagy F18-as gépekkel nyomulhatunk 3D-s tájak felett, akár éjszaka is (Amiga). SPEAR OF DESTINY alnév alatt a PC-ről ismert Wollenstein 3D-4 is megjelenti Amigára a Psychosis. Ez az egyik legveresebb és legbrutálisabb játék, amit valaha készítettek. Az ólós és a halál mozdulatokra olyan nagy súlyt fektettek, hogy talán

már túl élethű lett. A háromdimenziós barlangrendszerből kell ép bürrel kilábalnunk, miközben a náci katonák kereszt-tűzbe kerülünk. Csak erős idegzetűeknek ajánlom (Amiga).

RENEGADE

Meg mindig ragyogott a cég legújabb csillaga, a Chaos Engine, de már egy új szupersztár van születőben. Hosszú, másfél éves vajadás után látni már a jövő hónapban megjelenik az URIDIUM II, ami a legendás C64-as játék



amigás, feltuningolt változata. A szerző is kint volt a standon, nagyon aranyos srác, nem is gondolná az ember, hogy ilyen kemény dolgokra képes. A villámgyors 32 színes finomsroll nagyon megdobja a játék összhátását, a 2 játékos egyidejű játszási lehetősége pedig kuriózum ennél a stílusnál (Amiga). Még egy pazár hír ebből az istállóból: megkezdődtek a SENSIBLE WORLD OF SOCCER előmunkálatai, amiben a legendás fociprogram meg további tuningolást ígér a programozók (Amiga).

SIERRA ON-LINE

Sierrák nagyon kifőledző hangulatban voltak a kiállításán, mert két fehér ajtó mögött meghúzták magukat, és öránként ha kidugta valamelyikük az orrát. Na, azért sikerült nyabon csipnünk egyik prominens képviselőjüket, aki büszkén újságot a PEPPERS ADVENTURE IN TIME megjelenését. Kuncogva gondoltam arra, hogy mi már a leírást is elkészítették róla: viszont volt olyan programuk is, amivel ők leptek meg bennünket. Hamarosan piacra dobják a BETRAYAL AT KRONDOR című Dynamix produkciót, ami ámulatba ejtő grafikával megadott szerepjáték lesz. Mivel csak egy rövid játszható preview volt eddig belőle, túl sok nem mondható róla azon túl, hogy újfajta harcieleneteket, fejleszített irányítási módot, realisztikus tájakat és digitalizált hangokat tartalmaz. Persze, ezek az infók majd akkor kristályosodnak ki, ha már látjuk a kész játékot. Már csak őszig kell várunk rá (PC).

SILMARILS

Félelmetes ütemben hódít az RPG-stílus, ma már alig akad olyan cég, aki ki ne adott volna ilyen kategóriájú játékot. A Silmarilsnak nem ismeretlen a dolog, hiszen volt már egy igen népszerű alkotásuk ISHAR néven. Most ismét megin-



dult a fantáziájuk, és rohamléptekkel fejlesztik az eposz második részét. Június tájéka a PC és Amiga tulajdonosok is birtokba vehetik az új alkotást.

TEAM 17

A fiatal gárda egy pártim standon állított ki, de a programjaik annál nagyobb tömeget vonzottak. A Body Blows és a Superfrog programozói a következő programok megjelentetését tervezik ideán: OVERDRIVE (autóverseny), ALIEN BREED 2 (a legenda folytatódik) és a BODY BLOWS 2 (a bunyós programokból soha nem elég). Mindegyik Amigán és PC-n is megjelenik.

THALION

A nagy hír kiadó sem henyél, hiszen az Amberst után, amelyről mostani számunkban olvashattok, a kaland folytatását is piacra dobja AMBERMOON címmel. A márciusi 576 KByte-ban már olvashattatok egy rövid infót róla, úgyhogy majd inkább a teljes játékról közlünk egy leírást, amint megjelenik május végén (PC, Amiga). Igérnek még egy tengeralfőző szimulátort U96 címmel, egy helikopter szimulátort, ami a SEARCH AIR RESCUE nevet viseli és már tervállapotban van a NO SECOND PRIZE III Amint bővebb adataink vannak róluk, azonnal közléstesszük.

U. S. GOLD

A U. S. Gold méltó régi nagy híréhez, nagyon frankó anyagokkal bombázza a nagyérdeműt. Az EYE OF THE BEHOLDER III nagyon nagy durranás lesz, a stílus szerelmesei lepeteznek majd a gyönyörűségei (PC). A Commande programozói nem részesedtek meg teljesen a sikertől, hanem egy hasonlóan bravúros tonkszimulátort (az ARMORED FIST-et) készítettek. Már csak párat kell aludni a megjelenésig (PC). A VEIL OF DARNNESS című szerepjátékot nem tudom, hogy mi különözetel meg a sorra megjelenő hasonmásaitól, de majd a komplett játék megtekintése után kiderül (PC). A napokban már meg is jelent két datadisc a híres X-WING-hez és a COMMANDACHE-hoz. Új pályák, javított (ha lehet egyáltalán javítani rajtuk?) játékmenet (PC).

VIRGIN

A Sensi Soccer óta csak gyenge próbálkozások születtek egy valamire való fociprogram megírására, és ezt megvárezhették a softwareházak is, mert sorra jelentik be, hogy egy "minden eddigit felülmúló" futballi készülnék kiadni. Nem maradtott ki a sorból a Virgin sem, és nyilvánosságra hozta tervét: természetesen egy pártatlan fociról! A címe nemes egyszerűséggel GOAL! Majd előlódik, hogy mi a igaz a hírekből. Jo, és még egy "akcióba" benevezett a Virgin (ugyanis a szerepjátékgyártás is kezd mindenkit megfertőzni): LANDS OF LORE címmel egy újabb



Weswood Studio produkciót készült piacra dobni ebben a tárgykarban. A róla készült képek megakart beszélnék, a játékról bővebben majd a megjelenésekor írunk.

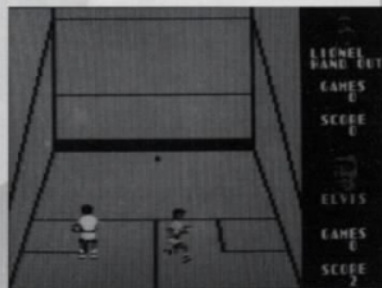
Még néhány elgondolkodtató adalek a kiállításról: a konzolok térnyerése elsöprő volt, szinte minden valamirevaló software-ház elrukkolt néhány konverzióval, sőt gyakori volt az is, hogy teljesen lealttak a lemezés játéklejlesztésekkel és minden előnáll a konzolokra összpontosítanak. Ennek egyedüli oka a mérték nélküli kalózkodás. Nem éri meg, hogy hatalmas pénzekért kifejlesztett programok két nap alatt szétfroccsanak a világ minden tájára, a bevételek meg a nulla felé tendálnak. Ez senkinek sem buli. Kivéve persze a kalózókat.

A másik szembetűnő újítás, hogy a programok színvonalának javulása, a magasabb elvárások miatt rendkívüli népszerűségnek örvendenek a CD-n kiadott fejlesztések. A PC-CD, MEGA-CD, CDTV és még ki tudja miféle kifejezések lassan mindanapossá válnak külföldön. A CD technika elvileg háttérmentes lehetőségeket nyújt a programozóknak, hogy grafikai és zenei képességeiket fitogtassák. Olyan minőségű programok jelennek meg hamarosan mind konzolokra, mind PC-re, hogy az ember csak bámul, hogy ilyen is létezik. Mintha filmet néznénk, olyan a grafika, a zene pedig háttérzongoránról szól. Ez a jövőkép idehaza egyelőre nem reális, mivel manapság még igen borsos ára van egy-egy ilyen csodamasinának. Mi is csak kuriózumként szerzünk be néhányat.

Zolee

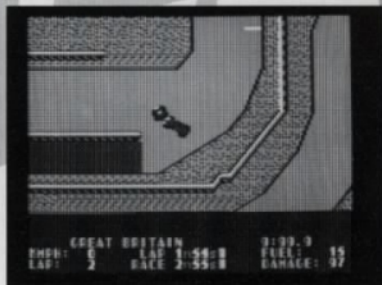
INTERNATIONAL SQUASH CHALLENGE

A Zeppelin termékenységét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ebben a hónapban négy programmal is jelentkeztek - a C64-es tábor legnagyobb örömeire. Úgy gondoltuk, hogy ha már ilyen programminőség van az Öregre, akkor csokrot körünk a Zeppelin játékokból és átvijjuk Nektek. Reméljük sikerül örömet szerznünk. Kezdjük egy kis testmozgással. A WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH egy nálunk kevésbé népszerű sportágot dolgoz fel, a squash-t. Tudomásom szerint alig van ilyen célra kialakított pálya Magyarországon, ami azért egy csöppet elszomorító, mert a játék egyike a leghatékonyabb testedzési módoknak. Jómagam is csak Svájcban játszottam több évvel ezelőtt, ezért a szabályokkal nem vagyok maximálisan tisztában, de az alapszituációt úgy ahogy ismerem. A teremben a szemközti falon a középső két vonal által kijelölt területre kell szerválni úgy, hogy elsőnek ide pattanjon a laszti, majd az ellenfél négyzetébe. Ezután csépelhetjük a bogyt ahogy a kezünk bírja, csak arra ügyeljünk, hogy a szemközti falat minden esetben érintse és maximum csak egyszer pattanjon a padlón. A labda irányát az ütessel (tűzgomb) egyidőben fel-le/oldalra húzott joy-jal tudjuk befolyásolni. A főmenüben még azt is meghatározhatjuk, hogy a laszti milyen keménységű legyen, amitől lomhább vagy fürgébb lesz. Eleinte érdemes a fehérrel próbálkozni, ami viszonylag lassú mozgású, majd fokozatosan közeledni a kék színűhöz, amitől a belünk kilóg, olyan cikázó. A játék mindent egybevetve nagyon jó és szórakoztató, minden sportőrültnak ajánlom.



INTERNATIONAL TRUCK RACING

Az INTERNATIONAL TRUCK RACING valamelyest elmaradt a várakozásoktól. Mint a róla készült kép is mutatja, nem árad belőle az a túlzott sebességláz, kafa grafika és a nagyfokú játszhatóság. Persze a látványt egy kicsit csal, mert ennek ellenére el lehet szórakozni vele. A kamionok irányítása teljesen más stratégiát igényel, mint például a Slicks-beli versenyautóké. A kanyarodásnál sokkal inkább ügyelni kell a nagy test miatt az ellenfél mozgására, mert egy-egy összekoccnás kiadós energiacsökkenéssel jár. Az elvesztett energiát a depó feliratú sávban lehet feltölteni, de nem kell hozzá megállni, csak lassítani. Bőven elég lesz ezután behozni a lemaradást. Az ellenfelek beleváló versenyzők, egy elrontott kanyarbevétel könnyen behozhatatlan lemaradást okozhat. Ha egy nyert játszma után betévedünk a shop-ba, frankón felspécizhetjük a masinánkat (erősebb motor, tapadósabb gumik, stb). Ha pedig világbajnokok akarunk lenni, akkor jól kössük fel a gatyánkat, mert 6 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket ahhoz, hogy nyakunkba akasszák a babérkoszorút.



FIST FIGHTER

A harmadik áldozat FIST FIGHTER névre hallgat. Mint a neve is elárulja, egy hangyányi köze van a Királyhoz (Street Fighter II), de a róla készült fotót elnézve hamar lekonyul az ember szája: csak névrokonok. Én megérttem a Zeppelin stratégiáját, hogy meg akarják lovagolni az SF2 hullámot, de azért egy kicsit jobban is összekaphatták volna magukat. Az összeállítás szegényfoltjának is lehetne nevezni, annyira gyenge eresztés. A sprite-ok túlnél elnagyoltak, az irányíthatóság sem kapna kettesnél jobb osztályzatot, a hátterek pedig egyszerűen rondák. A választható küzdőfelek a világ 5 különböző pontjáról valóak, és persze mindegyik sajátos stílusban küzd. Mivel az irányítás nem könnyű, ezért érdemes az ellenfél erősségét alacsonyra állítani, hogy fel tudjuk vele venni a küzdelmet. A három választható helyszín közül talán a Japán a legszebb, ezért ezt ajánlom háttérnek. Már ha egyáltalán betöltitek a programot...



ARNIE 2

Szándékosan hagytam az összeállítás legvégére az ARNIE 2-t. Sok cég (legyen az software-ház, filmgyártó, stb) úgy vélekedik, hogy ha egy nagy sikerű játék/film/stb első része milliókat hoz a konyhára, akkor nosza, adjanak ki egy folytatást, amiben még több vér, sex, akció, és így tovább van, csak azért, hogy emezt is többezer ember megcsodálja. Sajnos a legtöbbször ez így oldják meg, hogy teletömik sablonos közhellyel az alkotást és a neve mögé odabiggyesztenek egy kettest. Szerencsére az Arnie 2 esetében ez nem így történt. Az eredeti ötlet ugyan maradt, de utcahosszal veri az első: baromi nagy lett a bejárható terület, lényegesen finomabbá vált az első epizódban néha vibráló scroll, sokkal láthatóbbá váltak az ellenfelek és még frankóbbak lettek a hangeffektek. Tudom, hogy nagyon aprók a figurák, de számoljátok csak meg, hogy hányan nyüzsgönek a képernyőn és milyen kidolgozott mozdulatokkal... Egyszóval vétek kihagyni!



MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET ?!?

HANNIBAL

Ki ne hallot volna már a híres pun hadvezérről, Hannibálról? Neve az időszámításunk előtti II. Pun háború kapcsán vált ismertté, s azóta is csak a Nagy Hannibálként emlegetik. S most, 1993-ban immár a PC tulajdonosok is a híres-nevezetes hadvezér személyébe bújhatnak, s meghazudtolva a történelmet, átvehetik az uralmat az egész Földközi tenger felett, leigázva a környező országokat, s elfoglalva a fő veszelőt jelentő Rómát. A Hannibál, mint játékot egyébként a Starbytenak köszönhetjük, aki - úgy látszik - továbbra is a stratégiai játékok terén jeleskedik. A játék egyelőre csak PC-n elérhető, de gyarim, hogy rövidesen az Amiga tulajdonosok is boldogan hódíthatnak Európa egész területén. A játékból még csak sajnálatos módon a német nyelvű verzió hozzáférhető, az is az 576-shopban. Persze annak kérdése az angol megérkezése... A játék stílusát tekintve - mostanra mindenki kitálálhatta már - kifejezetten stratégiai. Maga a program hatalmas területet ölel fel, Hispániától (a mai Spanyolország) a földközi tengeren keresztül egészen a mesés keletig eljuthatunk. A városok száma lenyűgözően sok: közel 1000 városágos helységnévvel találkozhatunk! A játék zenéje kellemesnek mondható (az egész digitalizálva van), a hanghatások sem gyatrák. A grafika - bár a program nagy részében a vezérlőképernyőt látjuk - igencsak tetszetős: nagyfelbontású VGA grafika. A program egyedül hibája a sebessége: még egy 386-oson is elég sokat töltöget. De hát semmi sem lehet tökéletes... Aki egy kicsit is kedveli a stratégiai programokat, annak szerintem (bár nem volt egyelőre túlságosan sok időm foglalkozni vele) néhány felejtethetetlen hetet fog jelenteni a játék mérete miatt.

Aki előtt egy kicsit homályos lenne a történelmi háttér, annak számom ez a kis "történelmi áttekintés". Hannibálnak már az apja is híres hadvezér volt Hispániában. Az ő nevéhez fűződik az I. Pun háború, melynek Szicília volt a tétje. Apja, Hamilkar, is igazi vezéregyéniség volt, s amikor Hannibál megérkezett Hispániába, az egész hadsereget apjára emlékeztette. Ugyanazokat az arcvonásokat, ugyanazt a határozottságot, eleven-séget fedezték fel benne. Rövid időn belül óriási népszerűsége tett szert, melyben közrejátszott apja személye, és egészen különleges jellege, egyénisége is. Hannibál fantasztikus ember lehetett: semmivel sem akart többnek látszani katonáitársainál, nem volt zsarnok vagy diktátor, mégis főmegeknak tudott parancsolni. A harcban is mindig elől járt, s utolsónak tért vissza a csataterőről. A hadjárat, melyről igazán nevezetes lett, a II. Pun háború. Az I. Pun háború elvesztése után Karthágó kábulatából felcsúdvá azonnal elvesztett területeinek visszaszerzésére kezdett felkészülni. Természetesen



Hannibál vezette a hadjáratot, melynek jellegzetessége az Alpokon átmasírozó elefántok látványa. Szegény állatok igen nehezen bírták a hideg éghajlatot, de Hannibálnak sikerült a szinte lehetetlen: átkelve az Alpokon sorra-rendre levette a kivézenyelt itáliai hadosztályokat, de Róma a végsőkig ellenállt. A rómaiak leg-súlyosabb veresége Cannanál volt, ami után már szinte biztosnak látszott Hannibál győzelme. Hannibál már a csizma orrát is elhagyta, sőt átért Karthágó mellé, amikor a rómaiak újabb seregeket toboroztak rendkívül gyorsan, és e seregek élére állították Cornelius Scipiót, aki Hannibál méltó ellenfelének bizonyult. Scipiónak sikerült visszafoglalnia Sziciliát, elfoglalta Hispániát, s végül, Zamánál levette Hannibál seregeit...

Most itt az alkalom, hogy kicsit megreformáljuk a történelmet! Ha sikerül elfoglalnod Rómát, nyugodtan állíthatod magadrol, hogy felérsz Hannibállal (csak szerényen). Na de ne írjuk most át a töröknyvet, hanem lássuk inkább a játék kezelését, ami meglehetősen szűkös lesz, mivel a szűkreszbott idő miatt nem volt időm mindent kiszótárazgatni, de a lényeg benne van így is. A játék elején választathatunk, hogy régebbi állást kívánunk-e betölteni

(Altes Spiel), vagy újat akarunk kezdeni (Neues Spiel). Ha választottunk, az irányítópanelen találjuk magunkat.

- I. A nagyterkép.
- II. Üzenetablak.
- III. Idő továbbugrasztó.

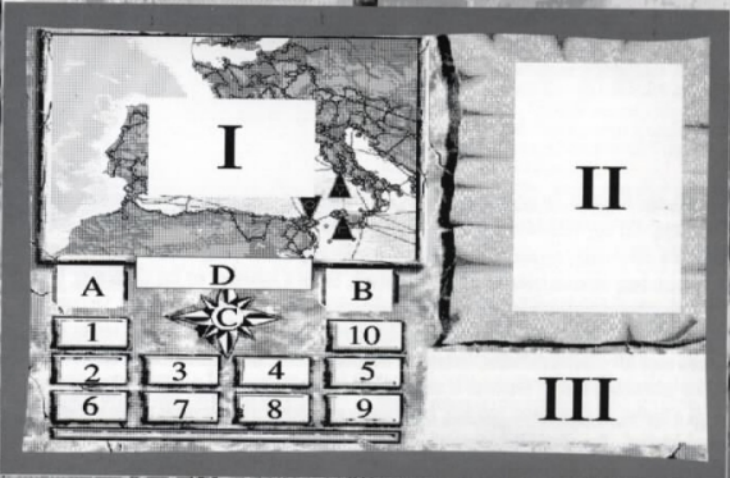
- A. Térkép nagyítás.
- B. Térkép kicsinyítés.
- C. Szélrözsza, a térkép scrollozására. Ha egy várost akarunk megkeresni név szerint, clickeljünk a szélrözsza közepén lévő kis korongra, s máris beirhatjuk a keresendő város nevéit, illetve x-el kiléphetünk.

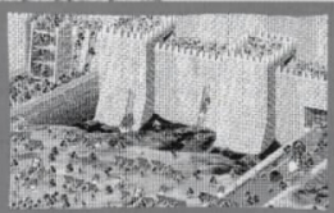
- D. A kiválasztott város neve. (Az utóbbi 4 menü a térkép-pontban érvényes, lásd később)
1. Átkapcsolni a politikai térképre. Amennyiben ezt választjuk, egy egész képernyős térképet láthatunk, rajta a politikai helyzetet, különféle színekkel jelölve. Karthágó zölddel van jelölve, a kolóniáink sötét zölddel, s a barátaink világos zölddel. Róma vörös színben pompázik, az ő kolóniái sötét pirosak, s a barátai pedig világos pirosak. Kék színnel vannak jelölve az ősi városok.

A képernyő jobb oldalán olvashatunk a két hatalom helyzetéről: a "Stadi" alatt a városok számáról és a birodalmak pénzkészleteiről olvashatunk. A "Minen" alatt a különféle bányák számáról, s az "Armeen" alatt pedig a seregekről kaphatunk átfogó, lényeges infókat (gyalogság, lovaság, stb).

2. A második pontban a térképmenübe keveredünk. Itt lépnek érvénybe a betűkkel jelzett ikonok, s a képernyőn elhelyezkedő térképen kiválaszthatjuk a minket érdeklő várost. Annak neve a D mezőben lesz látható, s az infoablakban a város politikai hovatartozását, az ott állomásozó hadtestek számát, a lakosok számát, természeti adottságokat, stb. olvashatjuk. Ezek az információk stratégiai szempontból igen hasznosak.

3. Itt léphetünk be a játék gazdasági részébe. Budget: Itt utalhatunk át pénzt a hadseregnek





(Armee) illetve a gazdaságnak (Wirtschaft) a birodalmi kasszából (Imperium). Ilyenkor egy kis ablakban nyílak jelennek meg, s a két kassza neve. A nyílakkal utalhatunk át pénzt, s az OK-val léphetünk vissza. A Zuschuss...-al a városok kasszáiba tekinthetünk be. A Steuer alatt az adókat állíthatjuk be: für alle...-az összes városnak állíthatjuk be az adóját, a Steuersatzal az általános adó mértékét, a Davon an Karthago-val azt az összeget, amelyet Karthago kap, s a Minen Steuer-el pedig a bányaadót állíthatjuk be. A Nach Ländern...-el egyes földrészekre egységesen róhatunk ki adókulcsokat az imént leírt módon (ez nem annyira szöszmötölés, mint az előbbi), és végül a Für jede...-al a városok listáját olvashatjuk az adókulcsaikkal.

4. Ez az ikon a téli elszállásolást jelenti. Csak november 1-től április 1-ig használhatjuk. Ekor a hadtestünk lepihen, egészen április 1-ig. Az idő automatikusan előreugrik.

5. Ez a menü mindenki számára egyértelmű: itt menthetünk, tölthetünk (max. 10 helyre), illetve léphetünk ki a játékból.

6. Itt irányíthatjuk seregeinket. Ha kiválasztottuk, hogy melyik városból kívánunk támadni (a játék elején csak Karthago, Új Karthago és Numantia közül választhatunk), egy nagy térképre jutunk, ahol ki kell jelölni a környező városok közül a célpontot, s a had már meg is indul. A szárazföldi és tengeri utazás hasonlóképpen zajlik le.

7. Itt vásárolhatunk be. Kiválasztva hol kívánunk működni, egy menüt kapunk a hadikasszáról (Armeekasse), amiből gazdálkodhatunk, vásárolhatunk lovat, elefántot, zsoldosokat, hajót, stb. A Stadt alatt a városi katonaságról olvashatunk, a városi kasszáról, s itt utalhatunk ide-oda embert a sereg és a város között, sőt itt állíthatjuk be a várostal építésére szánt összeget (Stadtmauer). Ha egy kicsit nézegetjük a panelt, egykettőre egyértelművé válik a kezelése. Természetesen az EXIT-el léphetünk vissza.

8. Itt kijelölhetünk két olyan csapatot, melyeket össze akarunk vonni.

9. Ez a menü arra szolgál, hogy ha elérünk egy olyan városba, amely nem a mi uralmunk alatt áll, mit tegyen a hadsereg, illetve harc közben mi tévő legyen. Először kiválasztjuk a sereget, amelynek a parancsot fogjuk kiadni, majd választhatunk: Belagerung beginnen - azonnali ostrom, Belagerung abbrechen - az ostromot megszakítani (az előbbi visszavonása), Verhandeln - tárgyalni, Abbruch der Verhandlungen - a tárgyalás megszakítása.

10. A zenét kapcsolhatjuk ki-be.

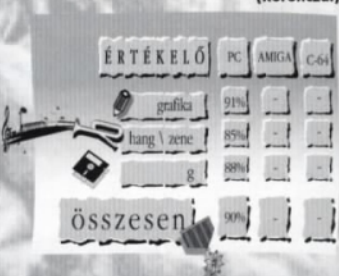
11. Visszalépés a menükből.

Nagyjából ennyit tudtam összeszedni a kezelésről, de még néhány tippel nyakon öntöm szegény olvasót. Támadás előtt, a főserg elé küldjünk egy kis lovasságot felderítőnek, illetve mindig a lovasság járjon elől "utat" csinálva a gyalogságnak.

Minden városban próbáljunk minél több embert összegyűteni. Amikor már 10.000-nél járunk, önálló seregként is kezelhetjük, vagy beleolvashatjuk a fősergbe. Lehetőleg minden határmenti városban hagyjunk utóvédeket, nehogy meglepetések érjenek. Ha békés szándékkal hajózkodunk a vizeken, lehetőleg ne vigyünk nagy hadtestet, mert a végén még azt hiszik az ellenségeink, hogy háborúzni készülünk. Decemberben mindenképpen verjünk tábor, ugyanis ilyenkor mindig van elelem, s dezertálni sem fognak a katonák. Ha Róma ellen indulunk, lehetőleg minimum 200.000 emberünk legyen, különben nagy valószínűséggel a veszítünkbe rohanunk! Szicília és Dél-Itália területén mindig álomásozzon valamelyik hadtestünk. Röviden ennyit a Hannibálról, bár lehetne még círázni a dolgokat. Gondolom, van akinek gondot jelent a német nyelv, s hiányol egy kis szótárt. Szerintem még mindig jobb szótárazgatni otthon, minthogy szészedettté váljon az újság. Egyébként a lényeges szavak száma kevés, s azok is igen ismertek (ló, ember, elefánt...) Mindenkinek sikeres hódítást kívánok!



(koronczai)



XENOBOTS



ahogy az lenni szokott - hanem terveznek 3 félé robotot, ami képes felvenni a harcot az ellenséggel szemben. Megszületik az igen erős, óriási páncélzattal bíró, gyors kék robot; a rendkívül gyors, könnyű fegyverekkel felszerelt mozgékony sárga felderítő robot, a legbrutálisabb vörös "skorpió", amit mérete miatt teherszállításra is használnak.

Tehát egy igen tetszős, nem mindennapi akciójátékkal állunk szemben, némi stratégiával megfűszerezve. A játék elején megtekinthetjük az előbbieken leírtakat, majd beírhatjuk a nevünket (ha már egy névvel megkezdünk egy küldetést, s ugyanazt a nevet ütjük be, az ominózus névvel játszott menetet folytathatjuk!). Miután túlestünk ezen a procedúrán, a főmenüben találjuk magunkat. Itt a föld térképét szemlélhetjük, rajta jónéhány város kiemelve. A kiválasztott városról egy kis infót is olvashatunk a térkép alatt, amiben a háborús helyzetről tájékoztatnak bennünket. Lent, jobb oldalon választhatunk:

Review: a robotok megtekintése, technikai adataik.

Unit Description: az egységekről néhány szó;

Physical Specs: technikai adatok, sebesség, fordulatszám, stb;

Armament: fegyverzet, védelem.

Play: a kiválasztott szintéren indul a játék.

New: új név beadása.

Train: gyakorlás, ezt választva több pont közül is választhatunk: Humanoid főként a kék harci robotokkal; Scorpion: a skorpióval; Scout: a sárga felderítővel; Combined: kombinált; Exit: vissza a főmenübe.

Quit: kilépés a játékból.

Amennyiben tréninget vagy éles harcot választunk, egy újabb képernyőn találjuk magunkat:

A 'Roster' alatt láthatók a robotjaink neve, a mellettük lévő kis kocka színe jelzi a fajtajukat, a kis zöld kocka elszíneződése pedig a sérüléseiket jelzi. Alatta a 'command'-al beleülhetünk a kis nyílakkal kiválasztott robotba. Ez alatt olvashatjuk a hadi felszereléseink helyzetét: itt fel van sorolva a robotok neve, s mellette az 'in' alatt olvashatjuk, hány tartózkodik a bázison, az 'out' alatt pedig a harcban lévők számát látjuk. Ha még lejjebb tekintünk, három ikonra lehetünk figyelmesek: az 'out-fit'-el egy egységet küldhetünk ki a hadszíntérre, a 'Recall'-al visszahívhatjuk, s az 'exit'-el bedig kiléphetünk a főmenübe. A 'Power' alatt állíthatjuk be, melyik egységnek mekkora energia utántöltést adunk. A fölé jobbra lévő ablakban az éppen aktuális egységről olvashatunk infókat (sebesség, helyzet, sérülések), s a jobb alsó sarokban pedig ismét egy rakat menü közül választhatunk: az 'orders'-el a kitűzött feladatot olvashatjuk el, a 'status'-al a kiválasztott robot képét láthatjuk a képernyő nagy részét elfoglaló ablakban, sérüléseivel. A 'remote'-al az aktuális robot nézetével nézhetünk, s a 'com'-al pedig az üzeneteket olvashatjuk az egységek mozgásairól. Utoljára hagytam a 'Map'-et, amivel egy kis térképet szemlélhetünk meg. A térkép mellett egyéb ikonokat is találunk: a nagyítóval zoomolhatunk a jobb-bal gomb segítségével. A 'Unit'-al az egységek képét kapcsolhatjuk ki-be a térképen, a 'mines'-al az aknákat, a 'Net'-el az gépágyúkat, s a 'Grid'-el egy hálót húzhatunk fel a térképre. Na de lássuk a lényegét, a robotok irányítását.

A három robot kezelésében nincsenek nagy különbségek, csak a kezelőgombok vannak máshogyan elhelyezve. Most alapnak a sárga robotot veszem. Az A és M betűkkel választhatunk a kézi, és automata irányítás közül. Ezek mellett egy kis ablakban olvashatjuk az egységnek kiadott parancsot (örjárat, rejtőzködés, irány haza, stb). A műszerek jelentése és az adatokat kiíró képernyők jelentése/használatát az őszem mindenkinek egyértelmű. A 'mine'-al dobhatunk ki aknát, az 'ECM'-el radarzavarást csinálhatunk, az 'alarm'-al vészjeltehetünk, s az 'EMI'-vel ugyancsak valamiféle zavarást csinálhatunk. A radar alatti ikonokkal zoomolhatunk, infraképre válhatunk, vagy hőterképre. Egyedül a skorpiónál van egy kis változás: itt a 'load'-al tölthetünk be valamit a raktérbe, az 'unload'-al kidobhatunk onnan valamit, a 'repair'-ral pedig javíthatunk. Ha nem is irtam le minden kezelőt, a többi annyira egyértelmű, hogy följegyez szót vesztegetni rá.

K.G.



SUPERFROG

A Team 17, aki maga mögött tudhatja többek között az Alien Breed-et, vagy a Project X-t, mostanában adogatja ki a már hónapokkal ezelőtt beharongozott játékaikat, s a sorban ezúttal a Super Frog következett. A játék preview-iban természetesen ismét fűt-fát ígértek: bravúros technikai megoldásokat és briliáns szórakozást. Ez esetben azonban szerencsére be is tartották ígéreteiket. Megjött tehát az Amigás platform-játékok új kiválósága, a szuper szép, szuper sima, szuper gyors Super Frog.

A program tulajdonképpen egy szokványos mászkálós játék, azonban ami megkülönbözteti a társaitól az az iszonyúan gyors, és mindemellett gyönyörű sima scroll. Békánk olyan gyorsan száguldozik a terepen, hogy szinte alig bírjuk követni. Egyébként ebben rejlik a játék nehézsége is. Mielőtt azonban belekezdenénk a játékba, nézzük meg a játék kis intróját, hogy miként is kezdődtek hősrünk veszélyes kalandjai:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy varázslatos királyság, s benne élt egy boldog herceg az ő gyönyörű menyasszonyával. De a félelmetes kísértetkastély egyik sötét zugában, egy gonosz boszorkány már tervezette, hogy hogyan választhatná szét a mi kedves kis párukat. Az öreg boszi elhatározta, hogy a dolgokat az ő szokásos ördögi útjára tereli, s rögtön útnak is indult a koszos seprűnyélen. Elrabolta a királylányt, majd a herceget pedig békává változtatta. Szerencsétlen herceg a folyóparton ülve épp azon töprengett, hogy mihez is kezdjen új formájában, amikor szerencséjére, a folyó arra sodort egy üveg Lucozade-italt. Nyomban fel is hajtotta, s olyan erőre kapott tőle, hogy máris indult kedvesét kiszabadítani.

Brekuszunknak öt fő pályán, a Varázslatos Erdőn, a Kísértetkastélyon, a Cirkuszon, az Antik szinten, s végül a Sarkvidéken kell magát



átverekednie, hogy visszakapja menyasszonyát. A pályákon a cél: annyi aranyat összeszedni, hogy kinyíljon a pályavégi kapu. Azt, hogy mennyit kell még felszednünk, a gép a jobb alsó sarokban számolja. Utunk során a pályáktól függetlenül a sündisznótól a múmiáig változatos ellenségekkel találkozhatunk. A kisebb ellenfeleket el tudjuk intézni, ha a fejükre ugrunk, az ún. destructo-spudal pedig a repülő élőlényeket tudjuk meghajigálni. Ha már itt tartunk, erről a destructo-spudról, őszintén megvallva, nem egészen tudom, hogy pontosan mi lehet, de leginkább egy krumplira hasonlít,

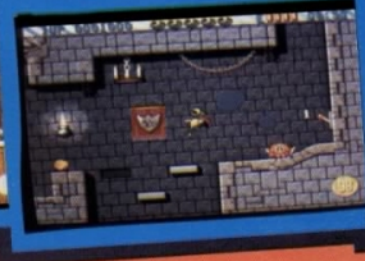
aminek szeme van. Mindenesetre a használata az világos. A destructo-spudon kívül a pályákon még a következőket találhatjuk: piros gömb a láthatatlanság, piros R betű újra indulás érme (ha meghalunk, a következő életünkkel csak onnan kell folytatnunk a játékot), zöld S betű sebességünk növelése, piros S betű - lassítás, szárnyak-békaszárny (ugrás közben a tüzet nyomogatva vitorlázni tudunk velük), kis béka - extra béka, Lucozade üveg - az energiánkat állítja vissza. Persze ezeken kívül még egy csomó bónusz gyümölcsöt és drágakövet is begyűjthetünk, de ezek csak a pontszámunkat módosítják.

A megszokott mászkálós részekon kívül a játékban bónusz pályákkal is találkozhatunk. Ilyen pl. hogy a felvett pénzünket minden pálya után egy tőkéletesen élethű félkarú rablón eljátszhatjuk (Gamble). Itt ha szerencsénk van, extra életet, kétszeres pontszámot, legjobb esetben pedig pályakódot nyerhetünk.

Gondolom, ennyi elég is erről az anyagról. Mindenkinél jó szórakozást kívánok hozzá.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	95%	-
hang \ zene	-	90%	-
játékoság	-	92%	-
Összesen	-	91%	-



DESERT STRIKE



A most ismertetésre kerülő Desert Strike először SEGA-n kezdte a pályafutását. A játék nagy sikere miatt nem kellett sokat várni a SNES verzióra sem, s hamarosan terjedtek a hírek egy Amiga változatról is. Ez utóbbi verzió híretől azt hiszem, egy kissé mindenki idegenkedett, gondolva arra, hogy a konzol játékok számítógépes konverziói általában nem tartoznak a legjobb sikerült programok közé.

A játékok azonban nemrég kézhez kaptunk, s betöltve az Amigánkba, felettebb kellemes csalódás ért. Nyugodtan állíthatjuk: bármilyen hihetetlen, de az Amiga verzió kétségtelenül a legjobb. De hát nézzük, mi is ez a játék.

A Közel-Keleten váratlanul egy örült diktátor bukkan fel, s az Armageddon kirobantásával fenyegetőzik.

A világ nemzetei csak igen keveset tudnak arról a



veszélyről, az önmagát ki-nevező Kilbaba Tábornokról viszont nekünk elég információnk van a katonai erejéről

ahhoz, hogy fenyegetését nagyon is komolyan vegyük. Az Egyesült Államok Elnöke minket választott, hogy egy hadművelet-sorozattal legyőzzük ezt a veszélyes zsarnokot.

Persze, nem kell megijedni, küldetésünket nem pusztá kézzel kell elvégeznünk, hanem egy Apache helikopter segítségével. Mielőtt azonban belevágunk a játékba, nézzük, miket állíthatunk be a fő menüben.

Először is válasszunk magunknak egy másodpilótát (co-pilot). Itt a pilóták fényképei mellett rövid jellemzést is olvashatunk róluk. A pilóták tulajdonságai a célzásban, s a csőrő kezelésében különböznek egymástól. Itt említem meg, hogy az egyik pilóta, Tug Gurney aktájára az MIA, azaz a Missing In Action (ütközetben eltűnt) pecsétet láthatjuk ráütni. Ő valahol kinn van a terepen, s ha sikerül őt megtalálnunk, s visszavinnünk a hajóra, akkor a későbbi küldetésekre már majd a legjobb másodpilótával indulhatunk.

A fő menüben ezután a szokásos dolgok következnek: az irányítás beállítása, hangok ki/be, a játékban lévő kis közzjátékok ki/be, majd a pályakód megadása, mivel minden sikeres küldetés után egy pályakódot kapunk. (A pályakód nem tartalmazza a másodpilótát, és a többi beállításainkat.) Ha végeztünk a fő menüvel, indítsuk a játékot az utolsó menüponttal.

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: kívülről nézve kell helikopterünket egy 3D-s terep felett irányítanunk. Küldetéseink során tulajdonképpen csupán két fajta feladatul

lesz: ellenséges célpontokat megsemmisíteni, valamint katonákat kimenteni az ellenséges területről. Az embereket úgy tudjuk felvenni, hogy gépünkkel föléjük szállunk, ekkor a másodpilóta leereszti a csőrőt s felhúzza őket. Ugyanezzel a módszerrel tudjuk felhúzni az utánpótlásokat tartalmazó ládákat is. A felvett utasok lehetnek a saját katonáink (akik khaki színű ruhában kiabálnak), de lehetnek fegyvertelen ellenséges foglyok is. Utasokat egyébként azért érdemes begyűjteni, mert ha lerakjuk őket a leszállóhelyeken (Landing Zone), az energiánk (Power) személyenként 150-nel növekszik. A felvehető utánpótlásokból több fajta van: a piros ládákban muniókat, a zöldekben energiát, a vörös keresztosekben pedig extra életet találunk. Szükségünk lesz még üzemanyagra is, ezt a hardókkal vehetjük magunkhoz. Ezeket kívül minden pályán el van rejtve valahol egy ún. gyors csőrő, amellyel (csak az adott küldetés-

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	99%	-
hang \ zene	-	93%	-
játékoság	-	98%	-
összesen	-	98%	-

nál) könnyebb lesz a tárgyak és az emberek felvétele.

A programban a következő billentyűkre lesz szükségünk: Shift+Esc-pel kiléphetünk az aktuális küldetésből, Space-szel a háromféle fegyverünk közül válogathatunk, s végül az F10-zel a térképet hívhatjuk le. (Ez egyébként egyben pause-nak is megfelel.) Itt, a térképtől balra információt kapunk a munícióink mennyiségéről, életeink (Lives), és a felvett utasok számáról (Load), valamint az üzemanyagunk (Fuel) és az energiánk (Power) állapotáról. A térkép felett a nyílakkal léptethetjük, hogy a térképen melyik objektum, vagy utánpótlás elhelyezkedésére vagyunk kíváncsiak. A Mission-re kattelve ezekről bővebb felvilágosítást is kaphatunk. Most már csak a Status menüpont maradt hátra, ennél egy kis statisztikát nézhetünk meg, hogy mit teljesítettünk már, és még mit nem.

Most, hogy már mindent tudunk, lássuk a küldetéseinket, azaz a feladatainkat:

1. Air Superiority

Ha a játékban lehívjuk a térképet, felül láthatjuk sorszámozva az ellenséges objektumokat. Ez a sorszám azt jelzi, hogy milyen sorrendben kell elvégeznünk a pusztítást. Így a játék megoldása tulajdonképpen agymunkát nem igen igényel, ezért a feladatokra most csak vázlatosan térünk ki.

Először a radar állásokat kell megsemmisítenünk. Szinte mindig ezzel kell kezdeni, mivel ezzel az ellenség védelmét jelentősen meggyengítjük. Robbantsuk fel az energiaközpontot is, majd folytassuk a pusztítást a repülőterekkel. Semmisítsük meg az egyik parancsnokságot, és fogjuk el az egyik menekülő ellenséges parancsnokot. Ennek segítségével most már megtudjuk, hogy hol van a szövetséges kém fogva tartva, s ki tudjuk szabadítani. Ahol a térképen a kém jelölve van, lövjük szét az épületeket, így valahol egy csoportját kell találnunk. Ereszkedjünk fölé. Ekkor a másodpilótánk kiszáll, s megmenti a kémét. Ezzel végeztünk is az első hadművelettel, jegyezzük tehát meg a kódot.

2. Scud Buster

Pusztítsuk el ismét a radarállásokat. Szabadítsunk ki legalább 10 politikai foglyot a börtönökből, s vigyük el a legközelebbi leszállóhelyig. Robbantsuk fel az energiaközpontot, hogy megakadályozzuk a vegyi fegyverek gyártását, majd végezzünk a gyárakkal is. Ezután meg kell találnunk, és meg kell semmisítenünk az elrejtett rakétaindító állásokat. Ehhez azonban előbb el kell fognunk az állások tisztjeit a parancsnokságról. Itt az utolsó feladatunk 14 hadifogoly kiszabadítása lesz az ellenség táborából.

3. Embassy City

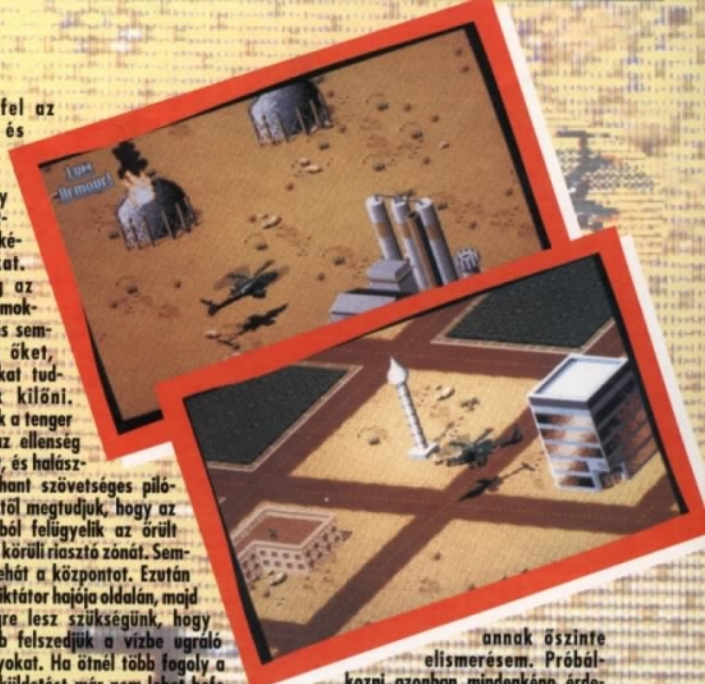
A nagykövetség közelében egy parkolóban néhány ENSZ-megfigyelőt megtámadtak. Repüljünk oda, és lövjük ki az ellenséges tankokat és katonákat. Északnyugatra, egy nagy biológiai fegyvergyártó komplexumot találhatunk. Az egyik épületben bujkál a kémikus.

Robbantsuk fel az épületeket és fogjuk el az őrt, aki elmondja nekünk, hogy merre található a titkos rakétakilövő silókat. Keressük meg az aknákat (kis homokbuckák fedik) és semmisítsük meg őket, mielőtt rakétákat tudnának rajtuk kilőni. Ezután repüljünk a tenger fölé, lövjük ki az ellenség motorcsónakjait, és halászzuk ki a lezuhant szövetséges pilótákat. Az egyikőtől megtudjuk, hogy az energiaközpontból felügyelik az örült diktátor yachtja körüli riasztó zónát. Semmisítsük meg tehát a központot. Ezután üssünk léket a diktátor hajója oldalán, majd nagy ügyességre lesz szükségünk, hogy minél hamarabb felszedjük a vízbe ugráló legyengült foglyokat. Ha ötél több fogoly a vízbe fullad, a küldetést már nem lehet befejezni. Most pedig a játék egyik legnehezebb része következik: az ellenséges nagykövet elfogása. Erdemes minél jobban felszerelni a gépjárműt, mivel igen kemény ellenállásra számíthatunk... Utolsó feladatunk ennél a küldetésnél 12 követségi alkalmazott kimentése lesz, akiket a követségi épületben tartanak fogva. Mivel az Apache-ba csak 6 ember fér, a másodpilótánk kiugrik elvezetni egy buszt a Haditengerészet egyik táboráig. Feladatunk a busz útjának a biztosítása lesz. A busz igen sebezhető, tehát vigyázzunk, nehogy megsérüljön. (Lehetőleg mi se lövünk bele.) Ha esetleg mégis felrobbanna, úgy a küldetést kezdhetjük újra, másodpilótánk neve mellett pedig megjelenik az MIA felirat.

4. Nuclear Storm

Ennél a küldetésnél először is az olajmezőket kell megvédenünk. Ez a feladat két részből áll: el kell juttatnunk a kommandókat az olajmezők közepére (a megjelölt helyre), és ki kell lönünk az olajmezők környékén lévő ellenséges tankokat, mielőtt azok lőnék ki az olajtartályokat. Ha túl sok tartály megsérülne, visszahívna minket a hajóra. Ha azonban sikeresek voltunk, akkor már csak egy feladatunk van hátra: a tenger olajszenyvezésének a megállítása a dokkoknál. Mielőtt megközelítenénk egy dokkot, tisztítsuk meg az ellenségtől. Ha ez megvan, lövjük a cső véget. Ha a megfelelő ponton eltaláljuk, a szivárgás megszűnik. Tehát ide nem árt ha egy elsőrangúan célzó másodpilótával jövünk.

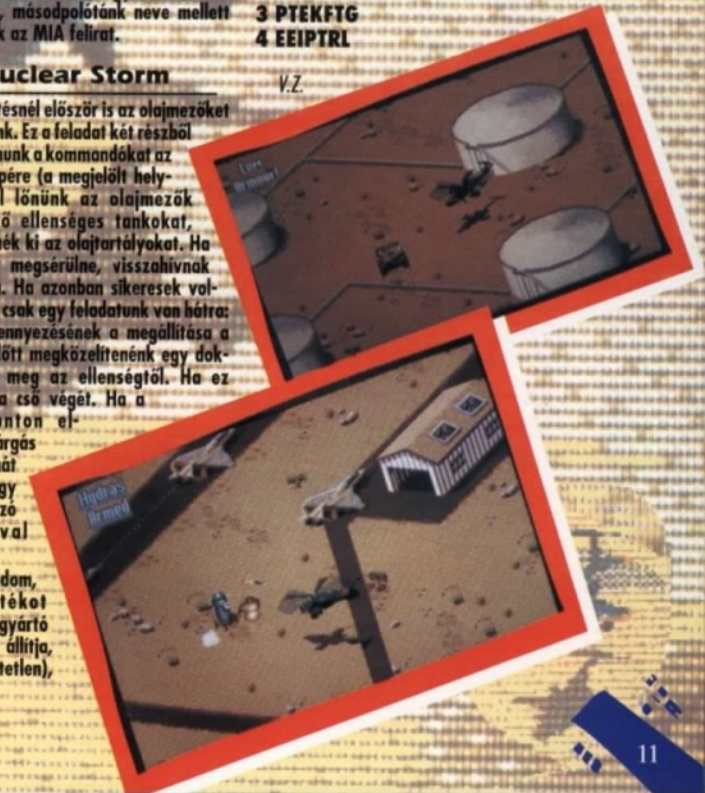
Hát nem mondom, aki ezt a játékot végigjátssza (a gyártó cég ugyanis azt állítja, hogy nem lehetetlen),



annak őszinte elismerésem. Próbálkozni azonban mindenképp érdemes, mivel a játék egyszerűen gyönyörű. A program hangulata fantasztikus, ami a kitűnő grafikán és animáción kívül a remek effektetek, a katonák kiállításának, a rogozó géppuska zajnak is köszönhető. Az élethűségére sem lehet panasz, ellenségeinknek majdnem ugyanolyan hatásos fegyvereik vannak mint nekünk. Végre ez egy olyan konverzió, ami megmutatta, hogy azért még korai az Amiga hátralevő napjait számlálni. Végül ezúttal sem feledkezünk meg a kényelmesebb olvasóinkról, íme néhány pályakód:

- 1 OQJMRK,
- 2 BLLEJG
- 3 PTEKFG
- 4 EEIPRL

V.Z.



SINK OR SWIM

Az SS Lucifer a fedélzetén egy csomó utassal Grönland partjainál egy úszó jéghegynek ütközött. Izlandtól északra a kis izolált Tengeri Menőtállomásán Kevin Cadner hallva a hírt, azonnal bepattant a tengeraltjárójába, s elindult a vakmerő mentőakcióra.

Amint Kevin megérkezett, lehangoló látvány fogadta. A vészvilágítás az egész hajót vörös fényárban úsztatta. Az utasok a gépházba tömörültek a hajón tomboló lángok elől. A dugattyúk a gépházban rendszertelenül zakatoltak, a csöveken repedések keletkeztek, s fűjték a gőzt minden irányba... Ja igen, és még egy kis probléma: a hajtótestbe 7000 gallon jéghideg tengervíz próbál benyomulni, gyorsabban, mint ahogy azt a szivattyúkkal el lehetne távolítani. Nos, Kevin még most nyugodtan el tudna menekülni, de hát t nem olyan fából faragták.

Ez a siralmas helyzet a Zepplin Games legújabb játékában, a Sink or Swim-ben tárul elénk. Rajtunk áll vagy bukik tehát, hogy sikerül-e az utasokat kimenekíteni, vagy sem. Moga a játékmenet egyébként a cég nevéhez méltóan nem túl bonyolult, mondhatni primitív.

Kevinnel ugyanis a mászkáláson kívül mindössze két fő dolgot tudunk

csinálni: robbantani, és kapcsolókat működtetni.

A pályákon feladatunk az, hogy az utasokat elvezessük kisebbik fajta ajtóig. Ha ezt megtettük, akkor számunkra is kinyílik egy másik ajtó, amin keresztül tüzet használva távozhatunk a következő pályára.

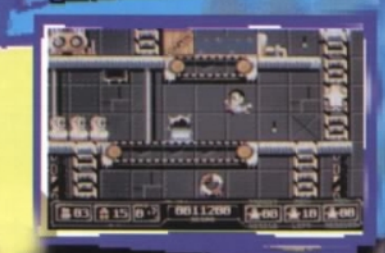
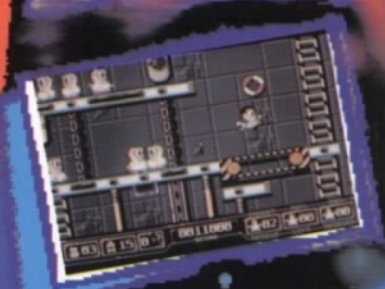
Az utasok általában egy helyre tömörülnek be, ezeket a csoportokat pedig néhány kapcsoló segítségével küldhetjük tovább. Gyakran előfordul, hogy a kijáráthoz vezető utat elzárja valami, mint pl. egy másik ajtó. Ilyenkor a teendő: felrobbantani az akadályt. Ha a joy-t lefelé húzzuk, s megnyomjuk a tűzgombot, Kevin bombát fog lerakni. Minél tovább tartjuk így a joy-t, a bomba annál később fog felrobbanni. Találhatunk majd másfajta kapcsolókat is, amik a rakodódarukat kezelik. Ezekkel a ládákat tudjuk úgy rámolni, hogy a látszólag elérhetetlen kijáratok is elérhetőek legyenek. Találkozhatunk majd ide-oda lengő láncokkal, amiket persze a túloldalra való átlendüléshez kell használnunk. Igyekeztünk ellenére bizonyára gyakran elő fog fordulni, hogy az utasok beesnek a hideg tengervízbe. Ilyenkor két dolgot tehetünk, ha nem akarjuk, hogy a sze-rencsétlenek megfulladjanak: vagy bedobjuk a mentő-csónakunkat a SPACE-szel, vagy ha van elérhető helyen a falra akasztva Jet Pack, akkor azokat dobjuk be a tüzet nyomva. A Jet Pack-ek egyszerűen kiemelik a fulladókát a vízből. Egy pack-et azonban természetesen csak egy utas tud használni. Azt hiszem, azt már nem is kell említenem, hogy a meghibásodott, vagy zárlatos gépeket ne közelítsük meg, mivel ezek, csakúgy mint az utasokra nézve, számunkra is halálos veszélyt jelentenek.

Életeink száma a bal alsó sarokban van feltüntetve. Mellette a saját oxigén-palackunk töltöttsége látható. Ezután a bombák időzítője következik. A pontszámunktól jobbra a megmentendő utasok számra, majd az aktuális helyszínen még kinn lévő utasok száma, s végül az odott szintről már megmentett utasok száma olvasható. Minden sikeresen elvégzett pálya után kódot kapunk. Ezeket a kódokat majd a játék következő betöltésekor úgy tud-

juk használni, ha a címképernyőnél nem tüzel, hanem SPACE-t nyomunk.

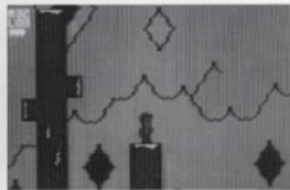
A játék ahhoz képest, hogy milyen egyszerű, elég lebilincselő. Ha többre nem is, de egy-két órára egészen biztos kellemes kikapcsolóást jelent.

Vári Zoltán



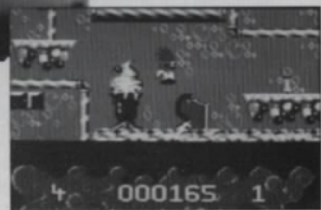


Marha kevés helyem van úgyhogy rövid leszek. Akár hiszitek, akár nem, az apró képen látható játék súrolja a jó kategóriát, az persze alulról. Mario-szerű szintelen hátterekkel élettelen figurákkal megáldott, de ezek ellenére is játszható játékról van szó. A cél az "M" betűvel jelölt menükártyák gyűjtögetése (amire most 20% árengedmény van, mint azt mindenki tudja), majd a kijárat megtalálása Mic-kel és Mac-kel. A tovább-jutáshoz minden egyes ikont össze kell szedni, még az elérhetetlennek tűnő magasságban levőket is (mire való a hordozható kódarab, vagy gumiasztal?).



WRATH OF THE DEMON

Nemhiába került az oldal közepére a WOTD. Az első demó képsorok 1991-ben jelentek meg a játékról, és már akkor látható volt, hogy nem lesz akármilyen az anyag. Csak röpké másfél évet kellett várni, amíg a képernyőnkre kerülhetett, de megérté a várakozást. Ilyen szépségű program régen látott napvilágot C64-esen. A 8 pályából álló eposz egy bátor hős kalandjait mutatja be, aki szörnyetegekkel, sárkányokkal, gyilkos madarakkal, óriás hangyákkal és egyéb földöntúli lényvel veszi fel a küzdelmet. A pályák hátterei és azok scrollozása állati jól sikerült, alig hiszi el az ember, hogy C64-en játszik. Látványosak a figurák animációja is, akár a hős, akár a gonoszak mozgását tekintjük. A sprite-ok méretei pedig egyszerűen lenyűgözőek. Az egészben pedig az a legjobb, hogy nemcsak akcióelemek, hanem ésszel megoldandó feladatok, rejtélyek is tarkítják a játékot. Állati jó szórakozást ígér, nehogy kihagyjátok!



A kis troll-figura olyan nagy népszerűségnek örvendett Amigán, hogy nekibátorodtak a készítői és előhozakodtak a 8 bites verzióval is. Ha az elődhöz hasonlítom, akkor egy halovány utánzatnak tűnik, viszont önálló alkotásként szemlélve, meg lehet barátkozni vele. A 4 pályán átugrandozó figura számtalan színes tárggyal, alakzattal találkozik, és közülük kell kis barátjait (apró troll-porontyokat) kimenekítenie. Az ellenfelek és a hátterek változatosak, a játékmenet kielégítő, a keresgélési feladatok elég sokáig lekötik az ember figyelmét, azaz ahhoz képest, hogy alig 200 blokkos, nagyon tuti stuff.



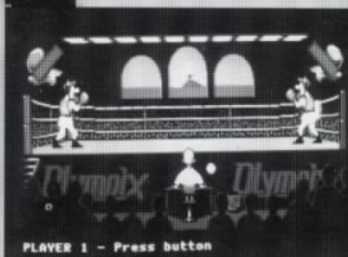
REACH OUT FOR GOLD

A különböző sportok mindennél jobban foglalkoztatják a programírókat. Ezt a tényt mi sem bizonyíthatja jobban, mint az, hogy a tél végi uborkaszезzonban két újabb, olimpiákra emlékeztető program jelent meg. Az egyik kifejezetten atlétikával foglalkozik és annyira emlékeztet a régebbi versenyekre, hogy nem is érdemes különösen foglalkozni vele. A Reach out for Gold viszont nyolc teljesen különböző stílusú sportággal, szép és ötletes grafikájával mindenképpen megérdemel egy kis figyelmet.

A játék legegyszerűbben botkormányval irányítható, ennek hiányában pedig a kurzor-mozgató gombok veszik át a kar, a szökőbillentyű pedig a tűzgomb szerepét. Az agyaglablólövészet (Skeet Shooting) három sorozatból áll. Mindegyik sorozatban hét korongot kell eltalálnunk, de nem lövöldözhetünk vaktában, hiszen minden korongra egy töltényt kapunk. A versenybe a három sorozatból a legeredményesebb számít be. Ha így sem sikerül a továbbjutáshoz szükséges találatsszámot elérnünk, emberkénk megfordul és dühében szétlövi a képernyőt.

A 100 méteres síkfutásban (100m running) sajnos ennél jóval kevesebb fantázia van. Futónk a startpisztoly eldördülése után a tűzgombról indul. Ezután pedig nincs más teendőnk, mint eszeveszetten rángatni a botkormányt mind a négy irányban. Emberkénk sebességét a kép jobb szélén megjelenő csik hossza jelzi.

A legjobban szeretem az íjászat (Archery) sikerült. Ebben a számban ugyanis az erdő közepén lövöldözhetünk kedvünkre, s remek szórakozásunkat az sem zavarhatja meg, hogy eltévedt nyílainkkal békés virágszedőknek okozhatunk igen kellemetlen perceket (eleinte bizony sokkal könnyebb a fickó fenekét eltalálni, ami szemmel láthatóan vonzza a hatalmas céltáblát elkerülő nyílveszőket). Az öt kísérletből persze nem is olyan egyszerű eltalálni az erdő másik végében felállított táblát, hiszen az erős szél messzire eltéríti útjukból lövedékeinket. A lövéshez először annak erejét kell megadnunk. (A kép bal alsó részén láthatjuk emberünköt, amint megfeszíti és visszaengedi íját. Amikor



a hürt elég feszesnek látjuk, nyomjuk le a tűzgombot. Minél erősebb a lövés, annál biztosabban találunk célba.) Ezután a célzás következik, mely előtt érdemes egy pillantást vetnünk a szélkakasra is.

A távolugrásról (Long Jump) és a gerelyhajításról (Javelin) egyszerre szólok, hiszen a két szám irányítása között semmi különbség nincs. Emberünk mindkettőben a tűzgombról indul, s ezután a futásban már megutált

módon kell őt felgyorsítanunk. Az ugrás vagy dobás elvégzéséhez tulajdonképpen annak szögét kell csak beállítanunk (ezt a kép jobb szélén a sebesség csíkja mellett a negyedkör mutatja). Ezért a neki-futás végén nyomjuk meg a tűzgombot, majd amikor a megfelelő szög elértük (és még nem léptünk be) nyomjuk meg még egyszer.

Az ökölvívás általában kimarad az ilyen válogatásokból, hiszen ehhez a többitől teljesen eltérő programot kell írni. Ez a program szerencsére kivétel, s így remek boxmeccset vívhatunk napestig. A mérkőzés három menetes, s a végén a győztest pontozással döntik el (ha nem kerül valamelyik versenyző padlóra hamarabb). A kart a nyolc lehetséges irányba mozgatva és a tűzgombot nyomogatva emberkénk jobbra balra szaladgál, védekezik és hatalmasakat üt.

Az úszás (Swimming) talán még a futásnál is rosszabbul sikerült. Itt a rajt után egyszerűen a tűzgombot kell nyomogatnunk és ha ezt elég örült módon csináljuk, emberkénk egy levegővel száguldja végig a két hosszát.

Végül a kajak megint elég érdekes lett. Itt egy hegyi patakon kell lezúdulnunk, s közben tíz kapun kell áthaladnunk. Az teljesen mindegy, hogy a kapun előlről vagy hátról megyünk át, így akár vissza is fordulhatunk, ha a nagy művelet első próbálkozásra nem sikerült. A hajó irányítása elég szokatlan: a kart jobbra húzva emberkénk a jobb lapátjával húz egyet, ami természetesen balra fordulást jelent. Ez eleinte elég kényelmetlen, de némi gyakorlás után már akár métereket is képesek leszünk egyenesen evezni. A verseny időre megy, amihez a kihagyott kapuk utáni büntetés is hozzáadódik.

Szóval ennyi a játék. Az ötletes animációk, a szép grafika és némelyik versenyszám, például az íjászat és a kajak, egész érdekes. Csak azt az úszást és futást tudnám felejteni. A program nagy előnye azonban, hogy gyakorlásnál bármelyik számot ki lehet hagyni.

Kár, hogy a versenyen már nem lehet ugyanezt megtenni.

Temesvári Tibor

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

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
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP - EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
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
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.

NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTPEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTING
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
SYSSIPHUS 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 utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:
PROSZOLG
1399 BUDAPEST PF: 636
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



MATCH OF THE DAY

A Nap Meccse. Hát persze, hogy fociról van szó. Mégpedig egy igen jó menedzserprogramról, amely körülbelül egyidőben érkezett meg C-64-en és Amigán is. S mivel ez a program is egy kicsit más, mint a többi, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, még ha egy kicsit megorosott is.

A legelső és talán legnagyobb újdonság, ami egyből szemünkbe ötlök, hogy életünket ezentúl egy határnapló szorításában kell leélnünk. Az egyes napok tevékenységét mindig jó előre meg kell terveznünk és nem rohaghalhatunk össze-vissza az orvos, az edző meg a csapat között ész nélkül, mint azt más hasonló programokban megszokhattuk. Minden napra öt tevékenységet ütemezhetünk be. Ha ezek közül valamelyik üresen marad, az idő elvész számunkra, bár a csapat ebben az időben is rendszeres jár edzésre. A tervezés során a naptár lapjai közt a jobbra, illetve balra mutató kettős nyíl megnyomásával mozoghatunk (mindig csak 15 napot mehetünk előre), az idő pedig a sima jobbranyíl lenyomására múlik.

A lehetséges tevékenységeket a kép jobb oldalán találjuk. Ezek közül néhány azonnal működésbe lép, de ezeknek csak az olyan lényegtelen műveleteket végezhetjük el, mint az állás lemezre mentése. A többit azonban csak úgy tudjuk használni, ha megfogjuk a rajzát és határnaplónk megfelelő rublikájára visszük ezután csak az idő múlását kell kivárnunk (a megfelelő nyíl nyomatgatva). Szerencsére a mérkőzéseket nem kell külön foglalkozni, hiszen ezek időpontja már jó előre bekerül a szombat délutáni programunkba. Most pedig nézzük sorban a lehetőségeinket:

A közönség rajzával a játékosok népszerűségi listáját és a csapat morálját nézhetjük meg. Az ezt követő rajzzal kapcsolhatjuk ki-be a meccsek helyzeteinek bemutatását (ez azonnal hat, nem kell a naptárba betenni). A sor utolsó rajzával a csapatorvost (Physio) látogathatjuk meg. Őtöle megdudhatjuk, hogy melyik játékosunk sérült, illetve játékra alkalmatlan. Ugyanitt adhatjuk meg, hogy a doki a csapatból kívül foglalkozzon többet. E játékosok kijelöléséhez és töröléséhez egyaránt nyomjuk meg az egér baloldali gombját a megfelelő néven.

A következő sor első rajzával remek üzleteket köthetünk. Például itt vásárolhatunk játékosokat más csapatoktól, illetve az átadólístáról. Ehhez azonban előbb felderítő útra kell küldnünk megfigyelőnket. Amikor emberünk sikeresen visszatért, a tőle kapott listából megdudjuk a szabad játékosok összes fontos adatait (ügység, ár, stb.). Ugyancsak ebben a pontban köthetünk szerződést újabb orvossal (Physio), edzővel (Trainer) és megfigyelővel (Scout). Ezek mindegyikénél a megfelelő arckép alatt, az emberke nevét, ügységét és fizetését olvashatjuk. Jelenlegi alkalmazottunkat egy fehér nyíl jelzi.

A megfelelő focisták beszerzése után következhet a csapat összeállítása (mez kérdőjellel). Itt a játékosok listáját látjuk, a nevek mellett a posztjukat jelző betűkkel (GK=kapus, DF=hátvéd, MF=középpályás, AK=csatár, SB=csere). Azt, hogy éppen mit csinálhatunk, mindig a kurzor alatti felirat jelzi. Amikor ez kérdőjel, a kiválasztott játékosról (bal gombot nyomjuk le) tudhat-

juk meg, hogy az egyes posztokon milyen egyes. Egyébként pedig azt adhatjuk meg, hogy mely játékosok kezdjenek és kik legyenek a cserék a következő meccsen. A kurzor alatti felirat váltogatásához az egér jobboldali gombját kell nyomogatnunk. Ahhoz, hogy valakit kivegyünk a csapatból, a kurzor alatt ugyanaz a posztot kell beállítanunk, amelyen ő szerepel.

A második sor végén az edző vár eligazításra. Itt egyrészt megtudjuk, ki nincs formában, másrészt beállíthatjuk, hogy melyik játékosot melyik poszton szeretnénk tovább javítani. Ehhez a már előbb leírt módszert alkalmazhatjuk, azaz a jobb gombbal választjuk ki a posztot, a ballal pedig a játékos. A kérdőjellel itt is egyszerűen csak információt kapunk.

A következő sort a legfrisebb sportjóság nyitja. Ebben az utolsó forduló érdekesebb eredményeit, valamint a következő kör sorsolását olvashatjuk. A következő ikonnál pedig feleslegessé vált játékosaink adhatunk túl. Itt a jobb gombbal kapcsolhatunk kérdőjel és TF felirat között. A TF-fel megjelölt játékosok szabadlistára kerülnek, és sorsukról csak akkor kapunk értesítést, ha valamelyik másik klub megvásárolta őket. Itt emellett egy további lehetőségünk is van, de nem jöttem rá, mire lehet használni. Valószínűleg ezzel tudunk prémiumot adni legjobb játékosainknak.

A sor végén megfigyelőnkek adhatunk megbízást, hogy keressen játékosot valamelyik másik csapatban vagy a szabadlistán. Őt kérhetjük meg arra is, hogy mérje fel esélyeinket a következő mérkőzés előtt (ebből a jelentésből csapatunk és ellenfelünk gyenge pontjait ismerhetjük ki). Megfigyelőnkek sajnos minden feladat elvégzése egy napig tart, ezért a következő napon ugyanabban az időben magától jelentkezik a válasz (Report Last Findings). Ha sikerült játékosokat találni, az üzlet megkötéséhez el kell mennünk a szerződéskötés pontba.

A klub elnöke elég elfoglalt ember, ezért csak akkor találkozhatunk vele, amikor ő akar valamit tőlünk. Például ő tájékoztat a játékosok eladásáról is. Utána a program készítői, majd a lemezkezelést (állás felvétele, betöltése) jelképező ikon jön sorban. Az utolsó sorban pedig a sorsolást, az egyes bajnokságok állását, valamint a klub anyagi helyzetét, bevételeit és kiadásait olvashatjuk végig. Ezekben a pontokban semmit nem tudunk módosítani, és arra sincs szükségünk, hogy elhelyezzük őket a naplóban, hiszen tartalmuk gombnyomásra azonnal kibirólik a képernyőre.

Mérkőzés közben csapatunk teljesen az edzőre van bízva, így semmi lehetőségünk nincs a beavatkozásra. Így szombat délutánonként hátraölelhetünk karosszékünkben és figyelhetjük a mérkőzés összefoglalóját, érdekesebb helyzeteit.

A program C-64-re nagyon jól sikerült. Szép a grafika és a kezelés is elég egyszerű, így jó helyezésre számíthat a Toplistán. Amigán már nem annyira rózsás a helyzet, hiszen a minőség szinte megegyezik a másik változattal. Entől a géptől pedig ugye többet várunk. Ennek ellenére az újfajta megvalósítás miatt mindenképpen ki kell próbálni, hiszen a játék elég érdekes.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	72%	70%
hang \ zene	-	-	-
játszhatóság	-	85%	88%
összesen		85%	87%

Hallhól Majd kidurrának, olyan kicsattanó jökedvem van. Hogy miért? Nos, amikor az afelől bandukoltam és a Csevegő mondatain gondolkodtam, valami csúszós dologra léptem és majdnem hanyadt vádódtam. Lenéztem és egy akkora darab barnaságot fedeztem fel a földön, mint egy pocsólya a kiadós nyári eső után. Persze a vadújj surranóm nyakig megmerült benne. Már majdnem szilkközödni kezdtem, mikor egyszer csak valami folyós stuff toccsant a fejem búbján. Egy kondorkeselyű szállhatott el felettem, mert pillanatok alatt elborította a homlokomat és a tarkómat a ragacsos Guanó. Szerencsére csak kétszázötven jörökéi volt szemtanúja a dolognak, úgyhogy méltóságomat megőrizve gondolkodóba eshettem. Rövid töprengés után beugrott az isteni szikra: hiszen ez égi jel volt, és a jóakaróm odafigent csak azt szerette volna tudtomra hozni, hogy nagy szerencse ér a közeljövőben. És lönl! Másnap belépek a szerkesztőségbe és bágyadtan az asztalom felé tartok, mikor mellbevág a látvány: akkora halom levél, hogy a Friderikus két év alatt sem kap ennyit. Hogy miről is szólnak, azt az alábbiakban olvashatjátok.

HOZSÁNNNA NÉKED 576!

Nevek nélkül járjón néhány levélrészlet, amik arról szólnak, hogy "az újság lassan olyan jó lesz, mint a Dörmögő Dömötör, az új design-ja fantasztikus, bombasztikus, fenomenális, hiperszonikus, grandiózus, monumentális, kell még?". Vagy: 'sajnálattal kell közölnöm, hogy az 576 KByte új számát egyszerűen nem lehet kritizálni. Szerintem ez az, ami a népeknek kell, csak így tovább!'. Avagy '1993.03.25-én pontosan 4 órakor kinyitottam a barátságos, amiben az újságot küldték és borzongás futott végig rajtam. Arra gondoltam, hogy lám miket lehet kihozni egy normál újságból is. Tudom, hogy örökre az 576 KByte lesz a kedvenc újságom. Dicséret mindenkinek, aki az új lapot készíttette, nagyon kafa újságot készítettetek!'. Többet nem is idézek, mert még elbizakodottnak gondolhattok. Csak néhány dolgot szeretnék megjegyezni a dologgal kapcsolatban. Való igaz, hogy emberfeletti erőfeszítések állnak a forradalmi 576 mögött. Átdolgozott éjszakák, remegésig fokozódó izgalom, kialvatlan, illa ködben úszó tekintetek, hajhullás, kellemtelen és kínos jelenetek, amiktől egy pillanat alatt húsz évet öregedek az ember - szóval ilyen vérdőzések állnak a megújulás hátterében. Ez a formaváltás nemcsak a belső és külső tervezést érintette, hanem - ha nem vettétek volna észre - 4 OLDALLAL NŐTT az újság terjedelme és maradt az átl! Mindannyian tisztában vagyunk azzal is, hogy nem volt problémamentes ez az átállítás, ezért szólni kell a

"PROBLÉMÁK AZÉRT VANNAK, HOGY AZ EMBER MEGOLDJA ÖKET"

tézisről is. A legtöbb kifogás az olvashatósággal kapcsolatban merült fel. Való igaz, néhol a szép hátterek túlságosan elnyomták a mondanivalót, ami fokozatosan próbáltunk javítani. Nem kívánunk viszont változtatni a szívárvány-színű háttereken, a nagy képekkel és féloldalas alakokkal teli lapokon, ugyanis ez az, amiktől megkapta az egyedi image-ét. Ez az, ami megkülönbözteti minden hazai lapotól, a hagyományokkal való szakítás lett az erénye. Sokan írtak a gép-típusok arányairól, amelyet azt hiszem mára

sikerült egyensúlyba hoznunk valamelyest. C64-re elindítottuk a Wantedrovatot, a Demo rovat is 8 bites alkotásokkal foglalkozik, és folyamatosan készítünk program-összedállításokat erre a géptípusra. Az Amiga-PC aránya azt hiszem megfelelő, és a konzolok szerelmeseinek is indítottunk rovatot. Természetesen nem lehet elégszer elmondani, hogy nem tudunk mindenkiné a kedvére tenni, nekünk is kell kompromisszumokat kötnünk. Azt viszont jó, ha látjátok, hogy minden hónapban megpróbáljuk a palettáról a legnépszerűbb programokat kiválasztani, és minden sáltes szerelmeseinek kedvezni. A teljes megelégedés céljából kérünk benneteket, hogy bármi észrevételeitek van a lappal kapcsolatban, írjátok meg, és mi megpróbáljuk orvosolni a hiányosságokat. Segítségüket és közreműködéseket előre is köszönjük.

LÍRA

Rácz Richárd nevű olvasónk egy költőpalántához méltó verssel örvendeztetett meg bennünket. Bár nem kérte, hogy publikáljuk, de annyira tehetséges a skac, hogy közkincsé kell tennem a művét. Felhívom figyelmeketek a tízista rímekre, az időmértékes verselés tökéletességére és a rejteft szimbólumokra.

Kitékintek jobbra-balra, Felmászok a kopasz falra, Olvasom a könyveket, Csekket kapok tőletek. A szivroham kerület, Ez itt elmegy é'rdnek, Verselek én Zoleenak, Széttépelem a kormimat. Az ára nem változott, színes lett az átkozott. Egy sorom még hátra van, A levélnek ára van, Verseleésből ennyi, Végetér a fecni.'

5-LET

"Az újságba betehetnétek egy bélyegmellékletet. Biztos jobban fogyna, bár én így is szeretem" - írja SHW Destructo nevű felebarátunk. Köszö az ideát, tényleg van benne valami, de mit szólnátok inkább egy 'A Magyar Köztársaság papírpenzei' összedállításnak, amely az 576 Shopban lenne beváltható. Szerintem szabadalmaztatni kéne, nem?

LAIKUS A KÖBÖN

A következő levél előtt szeretném tudatni mindenkiel, hogy amikor leközölök egy furcsa, bolondos vagy neveléses levelet, akkor ezt nem azzal a szándékkal teszem, hogy az adott olvasót közröhej tárgyává tegyem. Egész egyszerűen szeretem a meghökkenető dolgokat, és szeretném ezt az olvasókkal is megosztani. Mivel a Csevegő nyílt fórum, mindenké azt kérdez, állít, válaszol, amit akar és ahogy akarja. Természetesen aki külön kéri, hogy ne tegyem be az újságba a levelet, annak kérésre parancs. Ezt hívják szerintem szólás-, és sajtószabadságnak. Most pedig a részlet: "Azt szeretném kérdezni Öntől, hogy árulnak-e C64 PC-hez Nintendo játékgprogramokat?" Válasz: Háááááá, nem jellemző...

SZÓRORÚ KÖTELESSÉG

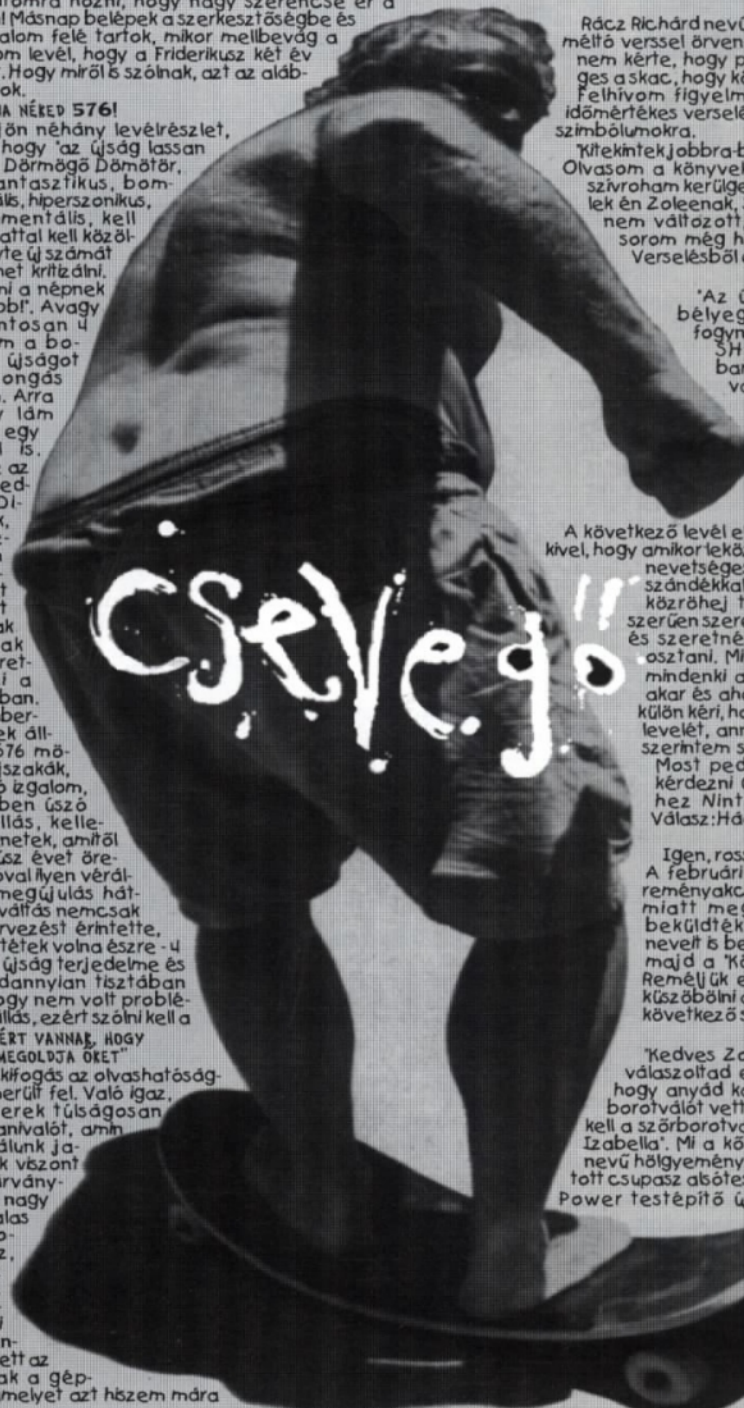
Igen, rossz hírem van egyesek számára. A februári számban meghirdetett 'Nyerevényakció' játékának megszűnt. Viszont akik eddig bejelentették a kivágot szelvényt, azok neveit is beletesszük a kalapba, amelyből majd a 'Körkérdés' nyertesét húzzuk ki. Reméljük ezzel a fair lépéssel ki tudjuk küszöbölni a csorbát. A nyertesek nevét a következő számunkban olvashatjátok.

SZÓRÓZÁLHOSOGATÁS

"Kedves Zolee! A márciusi számban azt válaszoltad egy csipkelődő hangú levélre, hogy anyád karácsonyra egy SILKEPIL szőrborotválót vett neked. Szerintem neked azért kell a szőrborotva, mert szőrös a lábad. Aláírás: Izabella". Mi a kö? Honnan ismeri Izabella nevű hölgyemény is a lábam állagát? Hol láthatott csupasz alsótesttel? Az amerikai Body Power testépítő újság,

amelyben megjelentek fotóim, nem kapható tudtommal Magyarországon... (A félreértések elkerülése miatt ez a fotó, ami itt közlőpen diszeleg NEM rólam készült!!!)

Zolee



Lionheart



Immár mondhatni hagyományá vált, hogy ha egy cég kiad egy akciójátékot, akkor pontosan megfestik a program történeti előzményeit is. Nincs ez másképp a Thalion új játékával, a Lionheart-tal sem. Az eredeti verzió mellé egy egész kis novellát mellékeltek, mely nagyjából a következőről szól:

Valdyn épp hazárdírozott a kedvenc fogadóban, amikor néhány királyi katona lépett be, s letartóztatták őt. Ezután két napig egy koszos cellában sinylődött, majd ismét katonák jöttek érte. Mialatt a palota folyosóin végimentek, azon gondolkodott, vajon milyen bűt követett el, hogy így bannak vele. Annál nagyobb volt azonban a meglepetése, amikor magához a királyhoz vezették. A király beszélni kezdett: Te vagy Valdyn vagy. Más néven Lionheart, aki a vakmerő bátorságáról és hevesességéről kapta ezt a nevet. Ezután a király arról érdeklődött, hogy tud-e Valdyn a Lionheart-ról. Természetesen igen volt a válasza, hiszen a Lionheart volt az ország legféltettebb szent kincse. A király ekkor bizalmasan közölte, hogy a kincset ellopták, s sejtése szerint a profi tolvajokat Norka küldte. Norka mostanában fegyverkezésbe fogott, egy repülő kastélyt építtetett, s léghajókból egy flottát hozott létre. A legutóbbi hírek szerint pedig nem messze a határtól, egy hatalmas erődítmény építésébe fogott. Valdyn most már csak egyetlen dolgot nem értett, hogy ezt a király miért pont neki meséli el. A király válasza: Mert azt akarom, hogy hozd vissza a Lionheart-ot. Valdyn először eltátotta a száját, majd hangos hahotába tört ki. A király azonban megőrizte nyugalmát, majd elmondta, hogy a főpap megkérdezte az isteneket, s azok akarják így. Valdyn erre elkörmolyodott. Ne aggódj, nem fogsz készületlenül indulni. Próbálta megnyugtítani a királyt, majd folytatta: Van egy kis sárkányunk, azon majd meg tudod közelíteni Norka repülő kastélyát, főpapunk pedig felruház téged varázserővel mindenféle fájdalommal és sarulésekkel szemben, s arra, hogy regenerálódj, ha esetleg megölnének. Ezek után a király még egy dolgot közölt tapintatosan: Valdyn kedvese, Ilene a lopós éjszakáján a templomban imádkozott, ezért a tolvajok egy különleges méregbe mártott kis darab segítségével kövé dermesztették őt. Ez a méreg csak

Norka országában található, ha tehát van valamilyen gyógyír, azt szintén csak ott lehet megtalálni. A szomorú hírt meghallva Valdyn persze azonnal döntött: elindul az útra.

Innen már az intrából követhetjük az eseményeket, amint Valdyn felkészül, s elindul. Később Norka egyik hajójáról megpróbálják egy hálával foglyul ejteni, de csak a sárkány akad fenn, Valdynnak sikerül meglátnia.

A játék fő menüjében csak a teljesen szokványos beállítási lehetőségek vannak, így ezzel felesleges is most foglalkoznunk, inkább indítsuk a játékot. (Start Game)

A program betöltődése után első ránézésre láthatjuk, hogy a grafika valami szemet gyönyörködtető, mondhatni még eddig soha nem látott szépségű. Maga a játék persze egy szokásos, Beast-jellegű, mészkiás akció. A cél tehát nem túl bonyolult: minél előbbre küzdeni magunkat a szinteken. Ehhez szükségünk lesz a kardunkra, melyet a tűz folyamatos nyomvatartása mellett tudunk használni. A küzdelemben ellenfeleink különböző öslények, hűsév növények, óriás izellábúak, s még ki tudja mik lesznek.

A billentyűzetnek ezúttal nincs jelentősége, csak néhány alapvető dolgot tudunk vele csinálni: Esc-kilépés, P-pause, I-háttérzínnek összemossa. Energiánk állapotát a bal felső sarokban levő fényes szívek szemléltetik. A sötétek és világosak összesen azt jelzik, hogy mennyi az aktuálisan elérhető legnagyobb energiánk. A szívek, melyeknek csak keretük van, még nem aktívak. A szívek melletti Thalion embléma a felvett energiakristályok számát mutatja, mely ha eléri a kívánt mennyiséget, egy újabb szív lesz aktív. A pályákon az energiakristályok mellett találhatunk még energiátalakat is, melyek közül a kisebbik fajta csak egy egységet, a nagyobbik viszont maximálisan növeli Valdyn energiáját. Igen ritkán, de azért lesz néhol elszórva egy-egy plusz extra élet is, valamint találhatunk majd erősebb kardokat is. A felvett kard ütéseire a kristályok számától jobbra fog kiíródni. Ezek az extra dolgok egyébként általában a pályák legeldugottabb részein találhatóak, tanácsos hát alaposan körülnézni. A játék során még egy dolgot ne felejtünk el: Valdyn a macska-ember fajhoz tartozik, így úszni természetesen nem tud, tehát kerülnük a mélyvizet.

A Lionheart-ban mint láthatjuk, nincs semmi különleges, új dolog, csak egy a lényeg: irtni az ellenfeleinket, s előbbre jutni. A játékmenet tehát nem valószínű, hogy sok változatosságot fog nyújtani. Na persze, ilyen csodálatos grafikával ez a kis fogatékosság talán el is nézhető.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	99%	-
hang \ zene	-	95%	-
játszhatóság	-	93%	-
összesen!	-	96%	-

ARCANA



Aki a csokoládégyárban dolgozik, annak fejedelmi étel a sós kifli. Aki nap mint nap akció stufákat nyújt, annak felüdülés lenni egy olyan játék élé, mint a HAI-HUK ARCANA-ja. Előző számunkban, aki belepillantott a Soul Blazer ismertetőjébe, annak már van fogalma a Japan Manga RPG stílusról. Ott azt írtam, hogy a nagy családnek kamolyabb tagjai is vannak. Ime!

Az ARCANA egy olyan nagyméretű RPG, amely ugyan nem ér fel a Final Fantasy V-tel, de még így is garantáltan több hetes szórakozást ígér. Főhősünk, Rooks, a Körtört Masterének apja a legendás Knights of Laxford csoport oszlopos tagja volt, akik eredményesen harcoltak a gonosz ellen. Amikor a királyt megdöntötték, és az egész vidék az örögi varázsló keze nyomán pusztulni kezdett, Rooks elindult, hogy az öreg örökbe lépve újra békét hozzon Elemen faládjára. Útja során barátokkal és ellenségekkel találkozik, míg sikerül eljutnia a gonosz templomába, és megvívni a legendák legnagyobb csatáját. Rooks csoportja max. 4 főből állhat, melyek közül egy mindig valamely kártya-szerelem (ez attól függ, hogy mely szellemek csatlakoztak eddig Rooks-hoz). A másik két szereplő a sztori előrehaladtával változik: valójuk lehet az uncsimpatikus Teafó,

a király egyik elveszettnek hitt lánya; Saloh, a király második, kedves gyermeke; Axs a törp, a Knights of Laxford trió egyedüli élő tagja; és Darwin, a magányos vándor hős. Találkozunk még Reinoll-lal, Rooks mesterével, a Sorcererrel, aki a Krisály kardot őrzi, és Ariellel, kinek apja Rooks ösének barátja volt, de sajnos, fia nem sok ragadt apja

büszkeségéből. A játék nem a szokásos madártávtól mutatja az akció, hanem a saját szemüvegünkön keresztül. Az ARCANA-ban nem az üvegségi, hanem a tiszta RPG-elemek vannak főszerében: varázslatok, ellenvarázslatok, erős és még erősebb fegyverek, varázstárgyak és természetesen az okos taktikázás használata hozza meg győelműsét. A kezelés egyszerű, a gépkönyv és némi gyakorlás után minden tiszta lesz. A játékon szenteljünk nagy figyelmet a tulajdonságoknak (ATT-RIBUTES): Szel-Wind, Tűz-Fire, Föld-Earth, Víz-Water. Igyekezzünk megismerni, melyik dög melyik elemre érzékeny, és szeszint használjuk a varázslatokat. Végül melyiket mindig törjünk vissza a faluba (RE-TURN RING vagy Home varázslat) és pihenjük ki sebesüléseinket. Igyekezzünk karaktereink számára a legerősebb fegyvert, páncélt, pajzsot venni (a boltban több oldalon lehet lapozgatni a cuccok között). Amíg van elég MP-nk (Magic Point), vadgalkozás helyett használjuk a legerősebb támadó varázslatokat. Mindig legyen Rooks-nál FOG kártya, hogy a kenesebb szüők elől fel tudjunk szivédni. Az ARCANA egy csodás, minden igényt kielégítő stuff. Gyönyörű grafika, MANGA karakterek, ringató zenék jellemzik. Sok-sok kitarítás és ismerkedés kell

ahhoz, hogy végül győzelmet arassunk. A save funkció üzemel, tehát bármikor visszatérhetünk a problémákhoz. Egy jótanács: tanulmányozzuk át a gépkönyv utolsó lapjait, a táblázatokat. Sokat segítenek.



WANDERERS FROM YS3

Ha összehasonlítjuk az Arcanát és a Ys 3-at, akkor kitűnik, hogy egy stíluson belül milyen nagy eltérések lehetnek. A MANGA RPG stílus adott, ezt nem lehet vitatni. De míg az Arcana egy tuti nyugodt éjszáték, addig az Ys 3 egy pergő, folyamatos akcióval teli, de ugyanakkor kedves kis RPG (azért ne számítsunk arra, hogy 12 óra kalandozás után már végignézhettük a percekig tartó megnyerést). A joystick-zsonglórak, akik szeretnek kalandozni, felfedezni, cuccokat vásárolni és mesebeli szörnyekkel küzdeni, imádni fogják az Ys-sorozat 3. tagját. Adol és Dogi, a két jóbarát hosszú ideje barangol és segít a rászorulók. Egy idegen városban azonban furcsa dolog történik: egy jövendőmondó asszony varázsgömbje szétrobban, miközben Dogi sorsát mutatja. Hősünk elindulnak, hogy végére járjanak a különös esetek, hiszen a jelek szerint Redmont segítségére szorul!

Az Ys 3-ban a főszeretet az akció kapja. Különösen sok gyakorlás, a 7 támadó technika tökéletes ismerete kell ahhoz, hogy a szörnyekkel biztosan végezni tudjunk. Az RPG-elemek: fegyver, pajzs, vér beszerzése, mágikus tárgyak használata, kommunikálás a többi szereplővel adják a stuff igazi hangulatát. Ezek nélkül a játék egy túl hosszúra nyújtott vadgalkozás anyag lenne, de így a stílus egyik szuper darabja. Ne felejtjük el, hogy a megvásárolt fegyvereket és eszközöket hősünknek kézbe is kell venni, ezért mindig használjuk az EQUIPMENT és INVENTORY táblázatot. Utunk során 5x3 save lehetőség van, a kulcselhelyeziknek igyekezzünk menteni (mivel a játék intrója igen hosszadalmas, a városba érkezés és felszerelés után a jövőre való tekintettel rögtön eítsünk meg egy mentést). Az Ys 3-mat inkább hozzérőtöknek ajánlom, mert a sok HP, DEF, STR, EXP, LEVEL egy kivülvilág idegen lehet, s ezek ismerete nélkül bizony nehezen boldogulunk a játékkal. Itt is azt ajánlom, tanulmányozzuk át a gépkönyv tárgyakat bemutató részét.

A WANDERERS FROM Ys 3 egy sajátos, de nagyon klassz grafikai anyag. Fülbemászó zenék, és a rendkívül hosszú ideig szórakoztató sztori miatt ajánlom a profi RPG-seknek.





SUPER STAR WARS

Minden gépre létezik egy olyan játék, amit az adott masina tulajdonosai mutogatni szoktak bizonyítván gépünk felsőbbrendűségét. Ezt a játékot mindenki ismeri, szereti és egy kicsit kedvencének érzi. Persze, ezek a stuffok sohasem halál eredetiek de a grafika, az audio és a játszhatóság olyan pontosan van összeillesztve, hogy a siker biztosított. Ilyen a STAR WARS SNES verziója!

A játék a ős szuperfilm cselekményét

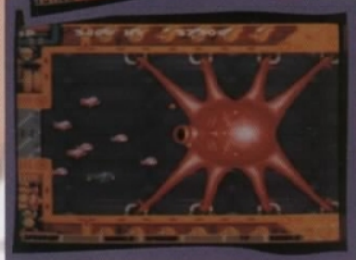
követi, és tényleg minden fontos epizódot végigélhetünk. Összesen 15 pályán kell túlverekedni magunkat, időnként Luke-ot, Han Solot vagy Chewbaccat irányítva. Azt, hogy melyikük a legmegfelelőbb az adott helyszínen, nekünk kell kiszabizálnunk. A pályák 2 különböző stílusúak: vagy a szokásos oldalnézetben, vagy a Mode 7-et használó állati 3D perspektívában láthatjuk magunkat. A 3D pályákról nincs mit mondani akár a Siklóban, akár az X-Szárnyúban ülünk, az irányítás kézreáll, a sebesség elképesztő, a grafika aprólékos, a gép soha nem látott effektet produkál. A mászkálós részek változatosak, de néha reménytelenül nehezek. A szegény játékot szinte az örületbe kergeti, hogy az ellenfelek folyamatosan mindig újra jönnek, a tűzgombot szakadásig kell nyomni, s közben pixel-tökéletes ugrásokat produkálni. Nagyon fols dolognak találok azt is, hogy ha az ellenfeleknek ütközünk, labdaként pattanunk le róluk, így nem egy pályán kilométereket eshetünk vissza egy-egy nehezen megközelített platformról. Férfiasan bevallom, hogy a 4. szinten a Homokjáró fészörnyéhez vezető úton annyiszor voltam bukó-vesztő, hogy majdnem berúgtam a tévé képernyőjét idegességemben! Azt hiszem, aki végigcsinálja a 11 ugrálás és 4 repkedős pályát, az elmondhatja, hogy profi játékos (szerintem ugyanis ez a móka az adott életekkel plusz continue-kal lehetetlen!)

Mint már említettem, az SSW grafikája 256 színű, de olyan, hogy az ember csak kapkodja a fejét. Minden hanghatás az utolsó prűntyögésig digitalizált a filmből, a zenék pedig olyanok, mintha lemezzőről hallgatnánk őket. Minden SNES gyűjteményben ott a helye! Az a szerencsés, aki magáénak mondhatja a kicsikét és problémái vannak a továbbjutással, írjon nekem, rájöttem egy-két trükkre!



PARODIUS

A japán cégek hamar rájöttek, hogy a Manga stílusban készült játékok vesztül kelendők a nyugati piacokon. Ezért ma már szinte kizárólag ilyen stuffokat készítenek. A KONAMI cég PARODIUS-a a híres Gradius-sorozat paródiája. A játékmenet lényegében megegyező. Horizontális scroll, dögök és föellenfelek tömegei, és a bonus csomagokból összedeshető fegyvert van a főszerepben. Ami a bombasztikus hatást adja, hogy a játék minden eleme cuki stílusban van megalkotva: dagi pingvinek, puhi polipok, verebek, bahócok, kicsisajok az ellenfeleink, akikre nem is igazán lehet haragudni, ha kinyíftanak. A PARODIUS-ban 11 masszív szinten kell továbbjutni, melyek még további pályákból állnak. A szintek teljesen különböző stílusúak, maximálisan gyönyörűek, minden eddigi SNES shoot'em up-nál szebbek. Teljesen váratlan időközönként, szintenként 2-3 föellenfél is felbukkanhat, melyek annyira szokatlanul különlegesek, hogy pár életet biztos elvesztünk addig, amíg gyönyörködünk bennük. Szerencsére örök continue opció áll rendelkezésünkre, így előbb-utóbb mindenki élvezheti a veszett megnyerést. A játékban négy hajó(?) szereplő(?) közül választhatunk, melyek más-más dögös fegyverekkel szerelhetők fel (a Nemesis-Gradius-hoz hasonlóan lehet auto és manuális fegyverkihasználást is kérni). A PARODIUS grafikailag is, zeneileg is a spiccen van, muszjá megszerezni!



THE COMBAT TRIBES

Villám gyorsasággal érkezett meg a TECHNOS játéktérmi automata SNES átirata, a COMBATTRIBES. Az anyag egy izig-veíg amerikai verekedős játék, a Street Fighter 2 klónból. Azért mondom, hogy amerikai, mert kivételesen nem ferde szemű, sudár japcsi palik a főszereplők, hanem Arnold + Stallone keverék behemót izomkolossalusok. A sztári a szokásos: jó fiúk összeállnak, rossz fiúk összeállnak, jó fiúk verik a rossz fiúkat és csak verik, verik (a rossz fiúkat) míg nem összeakadnak a fő gonosszal, ez esetben egy bombanövel. A CT grafika ja a szívórvány minden színében pompázik, azaz szép, az animációk meg a mozgáskombinációk viszont eléggé limitáltak, tehát a CT a SF2 kistestvére. Plusz a játék még nehéz is. Még az olyan nagy harcosok, mint MARTIN sem tudták végigjátszani; hiába öregszünk. Különlegesen jó ötlet viszont, hogy egymás elleni módban (VS) is küzdhetünk, s ilyenkor a játék fő ellenségeit is választhatjuk (ehhez elég messzire el kell jutnunk a normál módban, és az addig legyőzött ellenfelek a megfelelő kódok beírásával elérhetőek lesznek). SF2, Double Dragon fanatikuskok előnyben!



DRAGON'S LAIR

Sokát, nagyon sokat tud a Super Nintendo, de annyit azért nem, hogy hirtelen hozza a DRAGON'S LAIR (eredetileg laser CD-s) sorozat játéka (elhíve Amigan is B lemez + alibanda támogatás kellett). A sikerprogramot viszont át kell írni, ezért a DATA EAST programozói a következőképpen jöttek el az eredeti stílusú grafikával rajzfilmeszerű figurák, kissé elkendajított háttérak és hanghatások felhasználásával egy ugrákos, mászkáló akció játékot készíthettek. Az SNES verzió alapvetően a sorozat első tagján alapul, mintha is Dark a címűk Sarge kastélyában barágot. Az akciójáték pályái nyugyan kötődnek a rajzfilm verzióhoz, de itt vagy 100%-osan mi irányítjuk magunkat. A grafika szinte elképesztő és érdekes, hogy a játszhatóság is könnyűnek mondható (ritka a könnyű SNES stuff). Mindezek mellett az anyag egy kicsit különös hangulata, és jelöbe talál, meg rehangzódik az ember. Nem egy lucifertermék, az bizonyos!



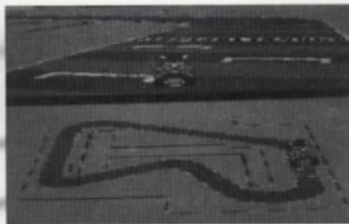
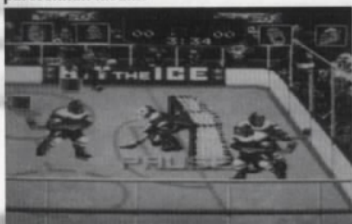
ROAD RUNNER

A ROAD RUNNER az amerikai SUNSOFT játéka. Amikor először kipróbáltam, szinte előlt a lélegzetem, hiszen mintha a rajzfilmet játszottam volna! A grafika megszólalásig élethű (színek, formák), a hangok szintén ott mozognak, és rendkívül változatos, plusz hatalára faszító esetek történnek. Aztán, amikor kibi-biztem, futottam, ugráltam magam, megpróbáltam valami végcélra kerülni. Dabta magát, hogy a pálya végére kell eljutnom, de ez vesztül nehezebb mutatkozott. Ha ugyanis a grafikát, a hangokat és az effektet figyeltem, másodpercenként meghaltam. Ha meg óvatosan ide-oda ugrálva a pálya vége felé igyekedtem, a stuff elvesztette varázsát (szögüldös, bi-bizés, a farkas szivatása, padlófékezés) és tök unalmas lett. Ebből tehát arra következtettem, hogy nem vagyok elég jó játékos. Azt azért le kell szögezmem, hogy a Gyalogkakukkk egy csúsz játék, de a teljes kör élvezetéhez vagy igazi profinak kell lenni, vagy pontról-pontra megtanulni a pálya minden elemét (ezt egyébként a gépkönyv is javasolja). Ezek után oda kell ültetni a havert a tévé elé, felnyomni a volume-t, és bemutatni a rajzfilm legújabb epizódját. Így legalább élvezni fogja a látványt!



HIT THE ICE

Nem egy magyar játékkeremben találkoztam már a TAITO legújabb, méretre is bőhöm gépével, a HIT THE ICE-szal. Aki szereti a különleges sportjátékokat, melyeket igazán csak a 2 játékos üzemmódban lehet élvezni, az rögtön raboljon rá a SNES átíratra! A Speedball-klonba tartozó stuffban 22 játékosból álló jégkorong csapatok küzdenek egymás ellen. A hagyományos hoki elemekből annyit vettek át, hogy ez is jég, koranggal játszódik, és itt is a gól elérése a cél. Szabályok viszont nincsenek. Győzzön az erősebb, sőt az erőszakosabb! Az irányítás végtelenül egyszerű: a verekedés, passzolás és kapura ütés használatán kívül semmivel sem kell foglalkozni. A HTI egy velős jégbunyó játék, ahol a gép ellen, egymás ellen, sőt még együtt a gép ellen is küzdhetünk. Külön érdekesség a zoomolt fej-fej elleni márázkodás, ami akkor szokott kirobbanni, ha valamely játékos túl brutálisan lép fel. Összeszokott párosoknak ideális.



Eddig nem igazán lelkesedtem Marioért, talán azért, mert a Super Mario World hetekig tartó nyüsstölése közben annyit etetett a játék, hogy az egy éhezétiop törzsnek is sok lett volna. Ezért kissé idegenkedve néztem bele a SNES legújabb autóverseny stuffjába, a SUPER MARIO KART-ba. Ennyire kellemeset régen csalódtam. A SMK két dolog miatt is csodás. 1: a Mario játékokból ismert összes figura, szereplő, mellékszereplő, sőt még a háttérrajzokon mutakozó tárgyak is felvonulnak benne, de ne felejtjük el, hogy ez nem egy mászkálás, hanem egy autós program. 2: maga a verseny rész tökéletesen van összehozva, jól irányítható, gyors, igazi felhasználó barát! Nyolc különböző előnyös-hátrányos tulajdonságokkal rendelkező főszerelő közül választhatunk, bajnokságon, gyorsasági futamokon vagy egymás elleni párbajokban versengve. Szerintem ez az a stuff, ami millió újrajátszás után sem lesz unalmas, és minden korosztály kiélheti magát benne.

SUPER MARIO KART

HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE

A sok Japán és amerikai cég mellett egyre inkább az európai fiúk is piacra dobnak egy-egy játékot, melyek általában Amiga vagy C64-es anyagok átíratok, de akadnak köztük teljesen eredeti, a SNES lehetőségeit kihasználó érdekességek is. A HHA a HI-TECH IMPRESSIONS játéka. Különlegessége, hogy szereplőit először gyurmából készítették el, ezen bábokat minden pózból ledigitalizálták, majd a SNES mérhetetlen színkészletét kihasználva festették ki. Ezért a sprite-ok különölegesen plasztikusan mutatnak az egyszerű hátterek előtt! Stílusát tekintve a játék egy normál ugrálás anyag, ahol kizárólag ügyességünkre kell hagyatkozni, hogy a temérdek pályát végigjárva összeszedjük a kicsinyítőgép darabjait. Különös, hogy az időtényező abszolút nem szorít a pályákon, mégis néha azt vettem észre magamon, hogy mint az örült, rohanva igyekszem túljutni az akadályokon. A HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE elsőre kissé bánygú, de a megszállottanakai szórakozást nyújtó stuff!



SUPER STRIKE EAGLE

A MICROPROSE mára már mindenki számára szimulátorairól ismert, tehát ideje volt a SNES-piacra is kiadniuk valamit. A SSE a PC-s F-15 alapján készült, de természetesen a SNES méreteihez igazítva (a vektorgrafika a SNES gyenge pontja, de már elkészült az FX-chip, amely ezt a problémát is kiküszöböli). A STARFOX című bombajáték kártyájában már megtalálható). Négy különböző nézetet tartalmaz a játék: a gép mögötti a le és felszállásor, kabin kilátást a légcsatáknál, műhold perspektívát a térkép funkcionál, és a fantasztikus Mode 7 3D nézetet a levegő-föld harcoknál. A játék kezelése a joystick minden gombját használja, de ez olyan jól van elosztva, hogy abszolút de nem okoz problémát. A le-felszállás rövid gyakorlás után már nem okoz problémát, a légi harc a megszokott módon

folyik, a térképen a kiírt üzenetek segítségével jól boldogulunk, s a földi támadások zoom funkciója pedig egyenesen



frenetikus! Líbia, Kuba, Irak és Korea hadi objektumai lehetnek célpontjaink (a jelszavas save funkció adott), s lehetőség van a 2 játékos verzióra is, amikor az irányítás és a fegyverkezelés megoszlik. A SSE egy különleges szimulátor, amit inkább profi játékosoknak ajánlok, de azoknak nagyon!

Talán furcsának tűnhet a sorrend, hogy lapunk egyik előző számában leközöltük az F-15 Strike Eagle harmadik részének leírását, s most pedig az első részt kezdjük el boncolgatni. Ennek azonban igen egyszerű

oka van: az F-15 második, s harmadik részét sok szimulátorrajongó ismeri, s dicséri. Márpedig aminek második és harmadik része van, annak kell hogy első része is legyen. (Hű, de nagy bölcsesség volt.) Mi tehát úgy gondoltuk, hogy ez az első rész méltatlanul merült a feledés homályába. Egyébként részben van is aktualitása ennek a leírásnak, mivel a MicroProse most áprilisra tervezte a játék Game Boy verziójának megjelenését. Azt azonban egyelőre még mi sem tudjuk, hogy ez a változat mennyiben fog hasonlítani a C64-es elődre.

Az F-15 első része 1988-ban látta meg a napvilágot, így a MicroProse természetesen az akkor fénykorát élő C64-re készítette el. Igaz, nincs semmiféle külső nézet, s egyéb extra dolgok, mégis egy egész komoly kis programmal van dolgunk. (Főleg ha az akkori követelményekhez viszonyítunk.)

A játék betöltődése után három nehézségi fokozat közül választhatunk az F1 billentyű segítségével. F3-mal a játékosok számát adhatjuk meg, ami maximum négy lehet. Több játékos

W A N T E D

F15 STRIKE EAGLE

esetén minden játékosnak egy fordulóban azonos küldetést kell teljesítenie. Ha egy játékos egy küldetést nem fejez be és visszatér a bázisra, vagy katapultál és megmenekül, akkor még mindig ő fog következni. A pontszámok melletti kis repülőgépek jelzik, hogy még mely játékosok aktívak.

A programban összesen hét küldetés található, amik közül itt a fő menüben az 1-7 billentyűkkel válogathatunk. A küldetések célja az elsődleges célpontok megsemmisítése, s visszatérni a bázisunkra. Ha ezt megtettük, továbbléphetünk a következő misszióra. Az elsődleges célpontok elpusztítása nélkül is visszatérhetünk (pl. tankolni), de ilyenkor ugyanannál a küldetésnél kell maradnunk. (A bázisra visszatérni egyébként úgy tudunk, ha 3.000 láb alá ereszkedve közelítjük meg a bázist.) Ha mindent beállítottunk, indítsuk a játékot F7-tel.

A programban mindössze két nézet, előre és hátránézet van, amik között a space-szel tudunk váltani. Előre nézve a műszerfal felett találhatjuk a HUD-ot, melyen a következő dolgokat láthatjuk: sebesség (Spd) csomóban megadva, magasság (Alt) lábban, célzó

kör a légi célpontokhoz, célzókör földi célpontokhoz (bombázás üzemmódban), mely a bombánk becsapódásának helyét és a becsapódás vonalát mutatja meg, emelkedés vagy süllyedés fokát jelző vonal-

kák, s végül természetesen itt fogjuk látni az ellenséges repülőket befogását, valamint a rakétákat jelző kis kereteket is. Még ugyanitt a HUD-on fog megjelenni az irányító utasítás is (felvillanó N, A, V betűk), mely a navigációs cursor helyzetét jelzi. Ennek segítségével még könnyebben tudunk majd tájékozódni.

Most pedig nézzük, miket olvashatunk le a műszerfalról. MACH: Mach-szám. Ha ez például 9, akkor az azt jelenti, hogy a hangsebesség 90%-ával haladunk. HDG: haladási irány fokban (0=Észak). RPM: motor tolóerő, százalékban megadva. Utánégetésnél itt az AFT felirat jelenik meg. Ilyenkor a motor max. fordulatszámánál megközelítőleg 60%-kal tudunk nagyobb tolóerőt biztosítani. FUEL: üzemanyag fontban mérve. A fedélzeti tartályban 13.500, a külső tartályokban 10.000 font üzemanyag fér el. A radar feletti figyelmeztető LED-ek jelentései a következők: az első jelzi, ha ellenséges radar vagy radarvezérléses rakéta fogott be minket, a második akkor jelez, ha az infravörös figyelmeztető rendszerünk egy intenzív hőforrást érzékel (ami lehet pl. egy rakéta), a harmadik azt mutatja, ha



alacsonyan repülünk (6.100 láb alatt), végül a negyedik tájékoztat minket, ha kevés az üzemanyag (kevesebb mint 5.000 font).

A műszerfal bal oldalán találhatjuk a HSD-t (Horizontal Situation Display), magyarul egy vázlatos térképet. Erről a legfontosabb számunkra a fekete üres négyzet, az elsődleges célpont, és a fehér kocka, mely a bázisunkat jelöli. A féldoldas X repülőteret, a kis kockák rakétaindító-állást, végül a V alak a gépünk helyzetét jelképezi. Itt állíthatjuk be a navigációs cursort is, mely egy nagyobb alakú fekete kockaként fog megjelenni.

Középen helyezkedik el a radar, amit azt hiszem, már mindenki ismer. A műszerfal jobb oldalán tájékoztatást kapunk a választott fegyverről, valamint a rendelkezésünkre álló fegyverek, és külső tartályok helyzetéről.

A játékban használható billentyűk:

Számok 1-től 0-ig: tolóerő szabályozása.

Balra nyíl: katapultálás (ezután vagy megmentenek minket a mieink, vagy fogságba kerülünk.)

R: radar hatótávolságának beállítása.

E: chaff (radarzavarás).

F: flare. A kibocsátott láng hője az ellenséges hőkövetős rakéták megtevesztésére szolgál. A láng 5-10 másodpercig ég.

A: utánégető bekapcsolása.

G: gépágyú.

S: rövid hatótávolságú, hőkövetős Sidewinder rakéta.

M: közepes hatótávolságú, radar vezérlésű Sparrow rakéta.

B: bombázás.

X: speedbrake. A sebességünk az aktuális sebesség kb. 75%-ára csökken.

D: külső üzemanyagtartályok lekapcsolása, ha már üresek (ha az üzemanyagunk kevesebb, mint 13.500 font). Segítségével javulnak gépünk menettulajdonságai, s sebességünk is növekszik.

SPACE: első-hátsó nézet.

CURSOR billentyűk: a navigációs cursor állítása.

P: szünet.

Befejezésül néhány info a küldetésekről:

Líbia 1981. augusztus 19.

Az Egyesült Államok egyik tengerészeti különítménye közte a Nimitz anyahajó is közel Líbia partjaihoz, a Sidra öbölbe lett vezényelve, gyakorlatozni. Líbiai repülők számos nyugtalanító berepülést végeztek közel a különítményhez, ezzel alátámasztva területi követeléseiket az öbölre. Az Egyesült Államok elutasítja ezt a követelést. Az elsődleges célpont a líbiai légi parancsnokság épülete lesz.

Egyiptom 1973. október 6.

Az egyiptomi hadsereg támadást indított Izrael ellen a Szezi-csatornán keresztül. A hírszerzés felderítette a Harmadik Hadsereg központi parancsnokságának a helyét. Az egyiptomi frontvonalat és a hátsó területeket számos SAM-állás biztosítja. Az Egyiptomi Légierő még működik. Kockázatos küldetés lesz tehát a feladatunk: megsemmisíteni a Harmadik Hadsereg főhadiszállását.

Haiphong 1972. április 15.

Négy évi szünet után az Egyesült Államok folytatja az észak vietnámi célpontok intenzív bombázását, többek

között katonai és ipari célpontokat Haiphong kikötője körül. A szünet alatt a vietnámi védelem radar vezérelt föld-levegő rakétákkal, és könnyű tűzérségi ütegekkel erősödött meg. Az Észak-Vietnámi Légierő még mindig elenyésző. A feladat: végrehajtani egy pontos éjszakai bombatámadást.

Szíria 1984. március 12.

A szír hadsereg modern SAM-9 rakétákat telepít. Ezeket azonosítani kell tehát, és meg kell semmisíteni mielőtt használni tudnák őket. Kisebb SAM-állások és szír őrjáratok védik a rakétákat.

Hanoi 1972. május 10.

A felderítés fotóin két nagy pontosságú földi célpontot azonosítottak melyen Észak-Vietnám belsejében. Az objektumok védelme SAM-állásokból és légi járőrökből áll. Egy gyors, rajtaütésszerű bombázásra van szükség.

Irak 1981. június 7.

Az iraki nukleáris komplexum, amely képes lesz nukleáris fegyverek előállítására, hamarosan elkészül. Egy titkos csapás van tervbe véve: meg kell fosztani Irakot ettől a képességétől.

Perzsa-öböl 1984. június 5.

Iráni repülők a Perzsa-öbölben a létfontosságú hajózást, s a szaúd-arábiai tengerparti állásokat támadják. A feladatunk: járőrözni az öböl felett, s elfogni a behatoló ellenséges repülőket. Ha megtámadnak, szedjük le az ellenséges gépet, hatoljunk be iráni területre, megsemmisítsük meg az elsődleges célpontokat, végezzünk minél nagyobb pusztítást, majd térjünk vissza.

Vári Zoltán



C

A 8 bites Nagy Öregen minden idők egyik legfrankóbb játéka a CREATURES volt. Mit tesz Isten, a **Thalamus** gondolt egy nagyot és kiadta a legenda Amiga változatát is. Most lehet, hogy elfogult vagyok, de a C64-es változat sokkal inkább megragadta az ember fantáziáját, rabul ejtette, amíg végig nem szenvedte magát rajta az ember. A mostani Amiga verzió, ami a kaland első részét dolgozza fel, is szépen kivitelezett, minden vadul kalinpál a képernyőn, a kis macink is baromi cuki, de valami mégis hiányzik a játékból. Azt hiszem, hogy most fordult elő először, hogy egy játék C64-es változata jobbnak titulálható, mint az Amiga.

Annál jobban tetszett a **Starbyte** legújabb kreációja, a TRAPS 'N' TREASURES. Ilyen hangulatos játékot már régen nem láttam a "máskálós-gyűjtögetős" fajtából. Szinte konzol-minőségű a játék, és abból is a legjobbakká közé tartozna. A 4 extranagy pályát tartalmazó stuffban a feladatunk

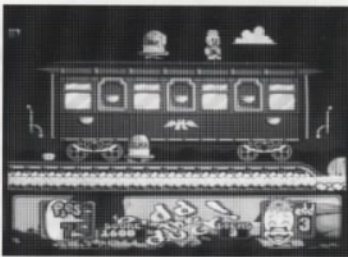


az, hogy hajóskapitányunkkal kiszabadítsuk az elátkozott szigeten fogságba esett matrózainkat. A helyszínek a tengerparttól, a misztikus templom keresztül a látáv lövelő kráterig terjednek. A program nagy erőssége, hogy minden egyes szinthez hangulatilag baromira eltalált hanghatások, zenék tartoznak. Például az elhagyatott templomban vérfagyasztó zörejek borzolják idegeinket, a víz alatt kellemes, ringatózó melódiák hallatszanak, a kráterben pedig a bugyogó láva hangjai emelik a játékkedvet. Hogy a feladat ne legyen olyan egyszerű, ahhoz, hogy társainkat megtaláljuk, zárt ajtók kinyitására kell kulcsokat keresgelnünk, falakat robbantgatnunk, rejtett kapukat kinyitnunk falikapcsolókkal stb... És hogy még egy kicsit meg legyen fűszerezve a dolog, shop-ok is tartikják a bejárando területeket, ahol fontos használati cikkeket vehetünk a véres verejtékkel összegyűjtött kincseinkből. Nem szaporitom tovább a szót, ezt mindenkinek meg kell szereznie!

A **Zeppelin Games** hozta formáját, mikor előrukkolt az EDD THE DUCK II-vel. Ezt sajnos

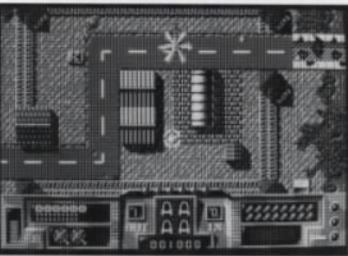
K

irónikusan kell érteni, hiszen a softwarehöz nem hazudtolta meg



önmagát és egy olyan primitív valamit vágott a képünkbe, hogy csak győzzük kiheverni az általa okozott sokkot. Nem, kedves Olvasó, nem a Hónap bukása rovatot olvasod, csak egy kicsit kifakadtam. A program valóban annyira satnya, hogy nem is értem a Zeppelines fiúkat, hogyan égethetik magukat ilyen anyagokkal. A punk kacsza feladata az, hogy amorf ellenfelekkel (máskáló kalap, gonoszokdó napocska, rosszindulatú masinisza, stb.) teli pályákon összegyűjtsd a kiálló sarkokra, kis platformokra elhelyezett bónuszfigurákat (MINDET!) és a vízszintes scrollozó pályák legvégén átjusson a szigorú jegyellenőrön és fel tudjon szállni a vonatra. Az ellenfeleink képébe dobostortákat tudunk vágdosni, amiktől megdermednek néhány pillanatra. A grafika kétségbevitő, a hangeffektek pedig egyenesen könnyeket csálnak az ember szemébe. Igazi bukás!

Egy fokkal jobbra sikeredett a szintén budget-játékokra specializált **Codemasters** játéka, a Hírekben már beharangozott FIREHAWK. Bár a játékmenet itt is vonatott, de legalább valahogy kinéz az anyag. Emberkéket kell kimentenünk az



ellenséges területekről apró helikopterünkkel. Minden misszió előtt megkapjuk az instrukciókat (hány embert kell felvinnünk, milyen tűzerőjű ellenfélre számítsunk), amik alapján a feladatot el kell végeznünk. A központi anyahajóról elindulva kell felkutatnunk a célt, amit a helikopter előtt forgoló nyíl mutat. Kövessük a nyíl irányát, lőjünk ki annyi ellenséges tárgyat, amennyit csak

E

tudunk (mivel ezt a teljesítményt a misszió végén pontozza a gép), majd ha megtaláltuk a pasit, körözzünk felette egy darabig. A felvétele külön pályán történik, ami egy kis szint hoz a játéka: a felbukkanó repülőket a célkeresztbe kell befognunk és kilőnünk, mielőtt minket kezdenek el megsorozni. Eközben manőverezzünk a géppel a földről integető emberke fölé, hogy fel tudjon ugrani a kötéllétrára. Ha minden oké, akkor következnek az újabb misszió, ami sajnos (és ez komoly hiányossága a játéknak) alig különbözik az előzőektől. Valószínű a legerősebb ellenfelünk az unalom lesz.

Az összeállítás végére visszatérek a kedvenc softwarekiadóhoz, a **Starbyte**-hoz, ami ebben a hónapban még egy jópofa programmal örvendeztette meg a rajongótáborát. A kicsike neve FLY HARDER. Nem ismeretlen az ület, mondhatni őskori, de a kivitelezés olyan briliánsra sikerült, hogy régen játszottam ilyen jót hasonló jellegű játékkal.



A Thrust név biztosan ismerősen cseng legtöbbeknek, de aki nem ismerné, annak elmondom, hogy az egyik legeredeti program volt 1987 tájékán. A gravitációs hatást kellett űrhajókkal leküzdenünk, utánégető mechanizmus segítségével. Erre alapul a FLY HARDER IS. Az irányítást röpké két óra alatt a gyengébbek is megszokhatják, és akkor kezdődhet a lövöldözés és a kutatás a radioaktív részecskék után, amiket a központi reaktorba kell elhordanunk és azt felhevítve felrobbantunk. Mindezt 8 pályán keresztül élvezhetjük, amelyek maximális változatosságúak. Búcsúzásként a level-codok: PHOTON, METAGRAV, BLACKHOLE, SUPERNOVA, TRANSMITTER, QUANT, NOEGEPOWER. Ha örök életet szeretnénk, gépeljük be egyszerűen a kezdőképernyőn: MECHANICA. Ha még ennél is lustábbak vagyunk, akkor BIGBAND-del meg tudjuk nézni a megnyerést. Én inkább a végigjátszás ajánlom, mert megéri!

Zolee



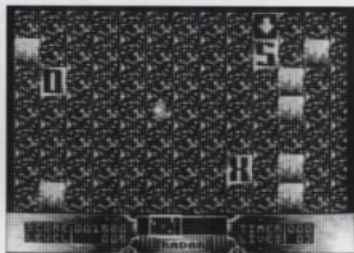
Ehavi C64-es repertoárunk igen változatos képet mutat, ugyanis a sportprogramtól kezdve, a logikai anyagokon át egészen az úrjátékokig terjed. Persze azért hagytam a külön C64-es összeállításához is anyagot, ezért csak 5 jelentősebb stuff "zsúfolódik" össze ezen az oldalon. Kezdjük a sort egy igen kellemes színfolttal, a **SMASH!** című teniszprogrammal. Az Amiga



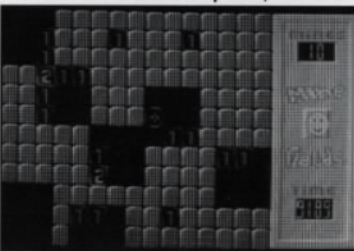
verzió már a múlt hónapban szerepelt ebben a rovatban, és most, minő öröm, megjelent a 8 bites változat is. A főmenüben ki tudjuk választani az adott ikonra állva és a joyt föl-le mozgatva, hogy milyen pályán akarunk játszani, férfi vagy női versenyző bőrébe akarunk-e bújni, hogy egyedül kívánunk-e mérkőzni a gép ellen, vagy ketten küzdünk egymás ellen a dobogóért. Ezután kezdődhet a meccs! Fú, mi-csoda egy szinkavalkád. De hol a játékos? Hát igen, a kevesebb több lett volna. Sajnos a grafikus túlságosan is szabadjára engedte a fantáziáját és olyan színes hátteret rajzolt a játékhoz, hogy minden látszik, csak maguk a játékosok és a pattogó labda alig kivehető. Viszont a mozgatásuk, a szerválás, a fogadás, a lecsapás nagyon jól meg van rajzolva, és ezért a grafika okozta látászavarok ellenére érdemes elszöszmötölni vele. Főleg ha ketten mérkőzünk meg egymással, akkor tud fölöttébb élvezetes lenni.

Kövessük a bevezetőben említett sorrendet, és jöjjen most két fejtejtő program, méghozzá a legjobbak közül. A **JOSH** alapötlete már szakállas kort ért meg, mégis leragadtam mellette néhány órát. Tipikus tologatós stuff, amiben szavakat kell kirakni a pályán fellelhető szó-kockákból. Minden szint elején kiíródik az összeállítandó szó, amit aztán a pályán villogó nyíl alá vagy mellé kell az általa jelzett irányban kirakni. A helyszínek képét magányosan áll-dogáló kockák tarkítják, amelyek a betüelemek

elrendezését segítik. A program egyetlen hibája, hogy a hátterek formagazdagsága gyakran az láthatóság rovására megy (mint azt a mellékelt fotó is szemlélteti). A kirakandó szavak egyébként egyben level-codeként is funkcionálnak. Véleményem szerint remek logikai gyakorlat még azoknak is, akik az Atomixon nevelkedtek és a kisujjukban van minden ilyen jellegű anyag. Nem annyira nudli, mint ahogy első blikkre kinéz!



A másik "kobaktörő" program a **MINEFIELD** nevet kapta. Nem vagyok egy nagy PC-s, de még én is ismerem a Windows játékok között fellelhető Minesweeper-t. Na ez a stuff pont ennek a meglepően JÓL SIKERÜLT átirata. Aki véletlenül nem ismerné, annak azért dióhéjban elmondom a lényegét: egy kőekkel lefedett négyzethálós felület alatt meghatározott számú bombát berendez a gép (ennek számát a menüben meghatározhatjuk). Feladatunk, hogy lebontsuk az összes kavicsot és csak azok maradjanak fenn a táblán, amelyek bombát rejtnek maguk alatt. Amint egy négyzetre kattintunk, három dolog történhet. A legrosszabb, ha épp egy bombát sikerül felrobbantanunk. Jobbik eset, ha az adott köre kiíródik egy szám, ami azt jelzi, hogy a közvetlen szomszédságában hány bomba található. A legjobb, ha a négyzet környezete lebomlik egészen addig, amíg határolókövek nem állják útját. Amikor már csak olyan mezők léteznek, amelyeknek szomszédai alatt bombák lapulnak, elkezdődik



a rémálom. Egy téves mozdulat és minden eddigi munkánk kárba vész, úgyhogy itt az ideje, hogy megerősítsük a buksinkat. A feltérképezett kockák helyzetéből és a rajtuk szereplő számokból ki lehet következtetni a bombák helyét. Mivel az alapjáték ötlete a Tetrisével vetekszik, ezért biztosított a szórakozás.

FRED'S BACK néven egy cuki mászkálós program látott napvilágot a nagynevű Cosmo Designs tervezésében. Nekem egyből a Giana Sisters-t juttatta eszembe a csupafej figura, ugyanis a környezet, amelybe behelyezték a programozók, megszólalásig hasonlít arra. Egyre bonyolultabb pályákon kell gyémántokat gyűjtögetnünk, fickándozó ellenfeleinket a másvilágra küldönnünk és a pályavégi kijáratot meglelnünk. Ahhoz, hogy egy adott szintről a következőre engedjen a gép, minden egyes gyémántot össze kell szednünk. Ez pedig a felsőbb szinteken komoly kihívást jelent, mert a vízszínesen scrollozó pályákból, nagykiterejedésű, többemeletes szintek lesznek. Sajnos csak 8 level-t kreáltak a játékhoz a készítői, ami kevésnek tűnhet, mert annyira bele lehet jönni.



Az utolsó újdonságunk ebben a hónapban a szemközti oldalon is látható **FLY HARDER**, ami maximálisan jól sikerült átirata az Amiga verzióknak. Mivel a bal oldalon már leírtam a játék lényegét, ezért emitt csak a leglényegesebbet említem meg: a címképernyőn vakon begépelve a következő szavak csodát tehetnek (azaz a felsőbb szintek tölthetnek hatásukra): UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA, RISIKO, UN0751E, OGGERSHEIM, BERLIN, SHOWTHEEND, FROENDENBERG. Jó repkedést mindenkinek, találkozunk a következő hónapban.

C
-
6
4



Az öreg Chuck kitikkadva henyélt az árnyékban, elégedetten simogatta pökhasát és egy hatalmas cupákon csámcsogott. Mellette szépséges felesége, Ophelia tüsténkedett, hajlongott, néha kivilantak bőrszoknyája alól formás combocskái és egyéb domborulatai. Chuck egy tüzes pillantást vetett feléje, mordult egyet szerelmesen, mire mindketten egy dologra gondoltak: kéne egy trónörökös...

Ott kapcsolódunk be ismét a történetbe, hogy egy szép napon gólya-doki egy pofás kis csecsemővel kopogtat be a Chuck-lak ajtaján. Kirobbanó az öröm, a boldog apa majdnem kiugrik báránybőr gatyájából. Chuck mintaapának bizonyul, minden okos dologra megtanítja kicsinyét, aki leginkább a bunkósbot forgatását sajátítja el. Telnek-múlnak a dolgos hétköznapiak, Chuck jólmenő járgány-gyártó üzemet vezet. Persze, az élet nem csak méznyalás! Ősi ellenfele, Brick Jagger, aki szintén beszállt a kocsibizniszbe, ferde szemmel nézi, hogy üzletét rontja a papucsférj Chuck. Ezért ördögi megoldást eszel ki gazdasági gondjainak orvoslására: elrabolja Chuckot és azzal zsarolja Opheliát, hogy kinyiffantja férjét, ha az nem írja át nevére a Chuck-Műveket. Ezt a galádságot már a pöttöm poronty sem nézheti tétlenül, s búcsúcsókot lehelve anyja homlokára, felkapja a kemence mellől kedvenc furkósbotját, és nekikezd az ezeryi veszéllyel teletüzdelt mentőakcióba. A program igazi gyöngyszem. Ennyi furfangot, játékoságot, bájít és geget régen pakoltak bele mászkálós anyagba. Méltó utódja az első résznek, ami a mostanihoz viszonyítva egy kicsit kopottasnak tűnik. Mielőtt azonban nekilodulnánk a kalandnak, feltétlenül hallgassuk meg az Options menüben a hangeffekt-repertoárt, mert segítségével egycsapásra ráhangolódhatunk a játékra. Ha felkészültünk a röhögőgörcs-halálra, akkor nyomás! 6 fő és számtalan mellékpályát kell teljesítenünk a minden hájjal megkent Brick Jagger likvidálásáig. Az egész egy kőkorszaki külvárosban indul, majd egy Majmok Bolygója-szerű pályakomplexum következik, amit egy vizes, egy tüzes és egy jeges pálya követ, míg a radioaktív szintig el nem jutunk. Minden level 4 zónára van osztva, a végén bónuszpályával és végzőnyeteggel. Ezek csak addig nagylegények (általában 1 képernyőnyiek), amíg a sebezhető pontjaikat meg nem találjuk, utána már gyerekjáték eltenni őket láb alól. Természetesen Chuck Junior azért emberfia, és nem majomkölyök, mert szerszámot használ és ahol kell, gondolkodik is. Tehát azokon az akadályokon is túl tudunk jutni, amik lehetetlennek tűnnek, csak használjuk a buksinkat vagy a bunkónkat. Köveket taszigálhatunk ide-oda, furkósbotunkra mászhatunk az ellnfelek elől, állatokat lovagolhatunk meg, liánokon szállingózkodhatunk, és akár hullámokon is nyargalhatunk. Különlegesen jól sikerült ötlet az állatok meglovagolása. Általában az árván álldogáló kecskéket, henyélő tigriseket és szundikáló macskákat ugráthatjuk meg, és segítségükkel áthághatatlan magasságokba és távolságokba ugorhatunk.

A játék minden szempontból maximális élvezetet nyújt, mind grafikailag, mind a hanghatásokat figyelembe véve állati. A szintek változatosak, bár több helyen felbukkannak ugyanazon ötletek, csak más ruhába bújtatva (például kötélhinta banánból, bogycsóból és kötélből). A játékmenet nem könnyű, sőt a vége felé közeledve igencsak izasztó, de nem végigjátszhatatlanul bonyolultak a szintek, ami viszont sok más játék elrontója. Odafigyeléssel, jó reflexekkel, kitartással a játék nem jelenthet nagyobb problémát. Nemhiába, az ifjabb Chuck az apjára ütött.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	92%	-
hang \ zene	-	95%	-
játszhatóság	-	95%	-
összesen	-	93%	-

Zolee

CHUCK ROCK SON OF CHUCK



INKA

A Cactail Visionnak sikerült betérnie 100%-ig a számítógépes játékok piacára. Olyan nagy játékok tűzönek a céghez, mint a fűrésztű Gobblins sorozat, vagy a Fascination, Ween, Bargon Attac. Mint a címekből is kiderül, a cég profija elsősorban a kalandjáték. Az Inca se hozdhatja meg a sorozatot! A maga nemében egyedülálló, monumentális, megdöbbentő, szinte félelmetes. Ennyire maziszerű, álethű, s közel tökéletes játékkal ritkán találkozom eddig. Már a merete is rendkívül sejtet: 18 Mb. Stílusát tekintve akció és kalandjáték keveréke, ahol az akció van túlsúlyban. S hogy miről szól a játék? Gondolhatjátok, hogy valami ősi inka-misztika keveredik bele, s ha valaki egy kicsit elereszt fantáziáját, összefüggésbe hozhatja az inkák népi spanyol hódítókkal, a conquistadorekkal. A Cactail Vision is hasonló próbált létrehozni meglehetősen furcsa módon. A játékban mi egy inka harcos, El Dorado szerepébe bújunk, akit az évszázaddal az utolsó nagy inka-vezér halála után elindul felkutatni az ősi szent inka kegytárból, a Tumiból hiányzó három ékkövet. Egy ősi legenda szerint, Hayuno Capac, az utolsó nagy inka rejtette el a spanyol hódítók elől a három ékkövet: az idő, az anyag és az energia szimbólumait, amelyek az inkák hatalmát testesítik meg. Hayuno Capacnak látomása volt, amiből megtudta, hogy a spanyolok meghódítják Perut, de az inkák hatalma nem fut a kezükre, s így megmarad a remény a hatalmas birodalom ismételt felvirágzására. Az ő szelleme várja, hogy a profécia betelje-

sedjék, vagyis, hogy az inkák birodalma újjászüllessen. S most jött el az állítólagos proféta El Dorado személyében, akit az egész történetben végigkísér Hayuno Capac szelleme.

Mielőtt elkezdeném a leírást néhány lényeges dolgot megemlítenék: menteni nem lehet, kódokat ad a játék minden nagyobb rész után, amiket beütve a save menüben (ctrl+F9) "tölthetünk". Ahhoz, hogy azonosítani tudjuk ezeket a kódokat, kell az eredeti játékhoz mellékelni kódtable. Gondolom ez mindenkinek megvan, de talán akadnak olyanok is akiknek az eredeti verzió nincs a birtokukban (egészen véletlenül...). Kétféle kalózverzióval találkoztam: az egyiknél mindégy, mit trunk a nyolcbetűs kód végére (ugyanis csak az utolsó két számot kódolja a program), ez a kellemesebb. A másikat nem lehetett beírni a kódot, de a save.exe után ha valamilyen számmal ütitünk be, akkor egy bizonyos helyről indul a program. Ezek a szám 1-20-ig terjednek tapasztalatom szerint. (11, 12, 13, 14, 15 - érdemes kipróbálni.) A játékban kilépné egyébként a ctrl+F1- el, a hangokat ctrl+F1, F2, F3-al tudjuk kikapcsolni. S végül egy jó tanács: az akció részeknél ajánlott a turbo gombot kikapcsolni. Na de lassuk El Dorado első lépéseit.

Egy kis bolygóról indulunk el, ahol egy földalatti folyosóból indíthatjuk el kis űrrepülőnket. A kis terem azért réjt egy-két érdekességet: A jobb oldalon az apró nyílakkal kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő zenét, a falon látható pánspon pedig zenélhetünk. Az aranyszínű gombra clickelve Hayuno Capac szelleme szól hozzánk, elmondva küldetésünk lényegét. A falon látható a Tumi,

amibe a 3 követ kell megszereznünk, s az Acclá, amiben inka tárgyakról, nevezetességekről olvashatunk. A legszélén bal oldalt juthatunk ki a hangárba, űrhajónkhoz. Első küldetésünk folyamán el kell jutnunk egy szomszédos bolygóra, meteoritok között lavírozva. Aki játszott egy kicsit a Wing Commanderrel annak már nem lesz nehéz dolga. A hajónkban az ilyen űrrepülések alkalmával a következő a vezérlés: a képernyő tetején, közepén láthatjuk az első és hátsó radart, amin pirossal van jelölve a célpont, fehérrel az ellenség, zölddel a befogott ellenség. A két radarernyő mellett láthatjuk a tolóerő mértékét, ami a jobb gombbal növelhetünk. A radarok alatt pedig a lézer hevülését, ami ha teljesen piros, nem tudunk lőni, ilyenkor várjunk egy kicsit. A "műszerfal" helyén 5 nagy ékkövet (az őt élet) és 9 kisebb követ láthatunk, amelyek az aktuális életünk kilencedeit jelölik. Miután megérkeztünk a bolygóra, egy kis katlan-repülés következik, mint a csillagok háborújában. A hajó belseje itt is hasonló, a különbség annyi, hogy a radarok helyett most a katlant látjuk, s a piros pont jelöl minket, a fehér pedig az ellenséget. Tehát itt löjük ki a 4 ellenséget, s máris megérkeztünk a labirintus ajtajához. Itt egy kis kaland rész következik, ahol csak a jobb oldali gombot kell használni egyes tárgyak felvételére, vagy valamit cselekedni. Az inventort a képernyő tetején találjuk.

Tegyük a következőket: nyomjuk be az ajtó melletti két követ, majd clickelgessünk a lyukra, addig amíg a falon a napba vésett alakzatok nem felelnek meg a lyuk körülöttnék (nekem a 4.-re jött ki ez), majd vegyük le a falról a napkoronát, s helyezzük bele a lyukba. Ezután nyissuk ki űrhajónkban a vezérlőt (central cover), kapcsoljuk át kétszer a jobb oldali gombot, majd a bal oldalit, mire előtűnik 3 ékkő. Ezeket vegyük magunkhoz az űrhajóból, s helyezzük el őket a lyuk körül 3 vájtaiba. Ekkor megjelenik az ajtón egy szent Tumi, amit vegyünk magunkhoz, majd nyissuk meg az ajtót. Bent a labirintusban totál 3 D-ben mozognak, (érdemes kipróbálni 3 D-s szemüveggel a hatás kedvéért), s másképp közben sokszor találkozunk előbukkanó orgyilkosokkal, akik a fal mögé bújva tüzelnek ránk. Keressetek meg az 1-el jelzett szobát, ahol bogozzuk ki a Tumival a két csomót, ami két bambusz tart össze, majd nyissuk szét a bambuszokat is, s vegyük ki belőlük az érmét, s vegyük fel a bambuszokat is. Ha ezzel megvagyunk, továbblephetünk. Clickeljünk a falra, s a megjelent vájatköba helyezzük be a bambuszokat, majd kattintsunk az arany csillagra, amiből egy tál és egy rügy formálódik. Tegyük a tálba a Tumit, mire a



bombuszokból valami a tábla folyik, s mi kivételünk a rüget amból elősajlik egy ősi inka és elmondja, hogy mi kell tennünk az oszlopok szobában. Jussunk el oda, s kattintsunk az arany panelre, mire az kinyílik, s egy aranycsillag tulajdonosa lehetünk. Ha valamelyik oszlopóra rámutatunk ezzel a csillaggal, az megnyílik. Nyissuk ki azt, amelyik mögött egy fejkendő van 4 rajttal, s a rajtokon csomók.

Jegyezzük le melyik rajton hány csomó van, majd clickeljük a kendő mögötti kampóra, s az olajóra köcszillogat vegyük fel. Forduljunk vissza ismét az aranypanelhez, nyissuk ki és helyezzük bele a köcszillogat, mire előlünk egy aranylabda, amibe a rüget kell behelyeznünk. Most egy kis korongon a négy nyit segítségével állítsuk be a csomók számát az áramutató járásával ellentétesen haladva. (Hogy melyik nyílra kezdjük, az mindig változik). Ha ezzel is megvagyunk, szabad az út a belső szentélybe, ahol Mama Oello és Manco Capac szobrocskáira lépünk. Nyomjuk meg a földet, mire egy rejtelmes kék keret tűnik elő, s egy kis üvegcsé. Kattintsunk egyet a bal oldali szobor alájára, mire abból egy kék golyó ugrik ki, majd a jobb oldalra, amból egy piros. Ez a két golyó egyesül, s lesz egy kék gömbünk ami rácsik a téken villogzó keretre. Ezután clickeljük egyet a bal oldali szobor felső részére, mire abból is egy piros golyó ugrik elő, s küldjük arra is egy piros golyót a másik szoborból. Így születik meg a piros gömb a kék mellett, amelyek a két nemet képviselik. Most egy kis kék folyadék ömlik a golyókra, mire azokból kifoládnek az emberek, majd összeolvadnak, s mi megkapjuk az első ékkövet, az Ido követ. Most már csak haza kell jutni, amiben 5 kis űrhajó próbál megakadályozni minket. Onnan gratulál Hayuna Capac szellemé, s felkészít a következő útra. Kintről már lövöldözés hallatszik: Aguirre, a spanyol hajói ostromolják lakhelyünket. Induljunk el megmérkőzni velük (szép kis mulatság lesz). Ha sikerül legyőzni mindat, Aguirre csatahajójára repülünk, s miután Aguirre elmondta mondanóját, egy puskaporos hordó mellett találjuk magunkat. Ismét egy kaland rész következik, melynek következő a lényege: Szedjük le a hordót a papirt, majd húzzuk ki a dugót a hordóból, s dobjuk meg vele a patkányt, mire az elfut, s egy aranytalat gurít felénk. Dugjuk vissza a hordót, s tegyük a kiszóródott puskaport a papírba, s az egészet rakjuk le a hordó mellé. Húzzuk meg kétszer a mellelünk lévő láncot, mire egy kis fény hatol be hozzánk. Helyezzük a fény útjába a tálat, s az begyűjti a puskaport, s a hordó arrébb gurul egy nagy robbanás következtében. Szabad az út! A következő szobában nyissuk ki a kis hordót, vegyük ki belőle az aranyt és a kulcsot. Menjünk át a másik szobába, s ott is nyissuk ki a hordót, s vegyük magunkhoz a kulcsot és a gyöngyöket. Ha megvagyunk ezzel, nyissuk ki mindkét szekrényt, s vegyük fel a fejszét és a zsákokat. Gyalogoljunk vissza az előző szobába, s tegyük le a nagy hordó mellé a zsákokat, majd nyissuk fel a fejszével a hordót, s rakjuk tele a zsákok puskaporról a táj segítségével. Ha tele van, vigyük át a másik szobába, s tegyük be a szekrénybe, mire a súlyától legurul egy ágyúgolyó a farúdról. Vegyük fel a rudat, s vigyük el a nagy hordóhoz, amit a rúd segítségével odébb görgethetünk, s alatta egy lejárót találunk. Lent ismét egy kis lövöldözés kezdődik, közben jussunk el az 1. szobához, kopogtassunk háromszor az ajtón, mire a falból kinyílik két kéz, egyikben egy gyertyatartó, másikban egy kereszt. Vegyük el mindkettőt, s tegyük helyükbe az aranyt illetve a gyöngyöket. Ha minden jól megy a két kéz felrobban s mi egy elég furcsa helyre kerülünk. A felhőkben látható egy oszlop, egy kagyló, egy kapu és egy vízköpő. Nyissuk fel a kagylót a kereszttel, s vegyük ki a füstölőt, majd tegyük a gyertyatartót az oszlopra, s a füstölőt is ugyanoda. Szedjük ki egy gyertyát a tartóból, s gyűjtsük be a füstölőt, mire megjelenik Szent Péter, kezében egy kulccsal. Mivel időközben a vízköpő is beindult, merítsünk egyet a szentelt vízből a tálunkkal, adjuk át Szent



Péternek, mire ő elengedi a kulcsot, s mi gyorsan el tudjuk venni, s kinyithatjuk vele a kaput, amely egy templomba vezet. Bent egy 5 részből álló keresztnek kell sorban megnyomni a részeit: középső, felső, alsó, bal, jobb... már ki is szabadultunk. A következő helyszín egy bolygó, s rajta Accla, a napszűz, akitől az anyagot vehetjük át. Accla elküld minket a bolygója hajójára, hogy teremtünk rendet. A holdon ismét egy kis kattan-lövöldözés kezdődik, ami után visszarepülünk Accla-hoz, aki átadja a második ékkövet, az anyag jelét. El Dorado hazafele vesi útját, amit persze Aguirre megfeszerez egy kis űr-lövöldözéssel. Onnanunkat ismét elhagyva 5 ellen-séggel kell végeznünk, majd 3 csatahajóval. A csatahajókat mindig szemből közelítjük meg, mert oldalra kerülve irtózatos erejű bombákkal szórnak meg. Miután megkeresztünk a kék bolygóra egy kis kaland rész következik. Nyomkodjunk meg a bal oldalon található korongokat, mire 3 kis gyöngy hullik elénk. Vegyük fel ezeket, majd a szoborcsoport jobb oldalán a felső, bal oldalán az alsó kölöpet nyomjuk be, s a megnyílt szoborzsamba helyezzük be valamelyik kis ékkövet. Így módon helyezzük el mindhárom követ, majd ha ez sikerül, vegyük fel az aranykorongot, majd a koronggal nyomjuk meg ismét a napkorongokat, s szabad az út befelé. Bent keressük meg az 1. termet, ahol vegyük fel a tányérdarabokat, majd talogassuk el a fali köveket addig, amíg egy platformba be nem világít a fény. Nyomkodjunk meg az aranykorongot, mire a fény sugar megvilágít egy kristályt, s leesik elénk egy kék kő. Vegyük fel, majd vegyük le a platformról a korongot, s tegyük helyébe a tányérdarabokat, s középre a kék követ. Most egy kis zenefeladat következik. Előttünk 5 különböző színű golyó hever, mindegyik egy-egy hangot jelöl. A platformon egy nagy kristály lejátssza nekünk egy dallamot s azt kell nekünk visszajátszani a kis köveken. Akinek nincs hangkártyája, vagy nem jó a hallása, az a következőképpen csinálja: ami a nagy kristályon látszik, az a kicsikre a pirosnak felel meg, a kék a sárgának, a zöld a zölnék, a sárga a kéknek, a piros a lilának, azaz pont fordítva. Ha minden sikerül 3 pontos visszajátszás után szabad az út. Keressük meg a következő termet, amelynek ajtajában egy bombusz találunk, s a teremben pedig az idővel, az anyaggal és az energiával kell játszadoznunk. Először is nyomjunk egyet az időn, mire tavasz lesz, majd egyet az anyagon, mire egy halom föld kerül elénk. Tegyük a földbe a bombuszt, majd nyomjunk egy energiát, mire kirugyegzik a bombusz. Az időt nyomjuk el egészen a felég, s lörkjük le a "nyáron" magától és a "telen" megagyótt bombuszokat. Fekessük a vizre a bombuszt, s helyezzük rájuk az aranykorongot, váltunk nyárra vagy őszre, s adjunk egy energiát. A bombusz csónakká formálódik, s megindul előre, s mi mehetünk tovább. Jön az utolsó kaland rész: Egy telefontárcsaszerszéken tüntessük el a gyöngyöket úgy, ahogy az Elektor Kalandorban tanulhattuk... Ha minden jól megy, egy gyöngy marad legalul. Ekkor megjelenik előttünk a föld, s mi állítuk be a gyöngyöt teljes napfényelérésre, majd tegyük a nálunk lévő napkorongot a tárcsa fölé. Ekkor magtörténik a csoda: fényes nappal sáét lesz... s mi megkapjuk az energia vörös követ. Most már nincs más hátra, minthogy saját hajóján legyőzzük Aguirrét, s élvezzük küldetésünk sikerét (remélem nehéz lesz).

Végzőn csak annyi, hogy ezt a játékot legalább egyszer mindenkinek látnia kell. Jó ha van egy 3 D szemüvegünk, hiszen a grafikusok mindenre gondoltak. A hangkártya sem árt, hiszen ilyen zenét és hanghatásokat még nem hallottam Adlibből vagy Blasterből. A grafikáról csak annyit még, hogy 1992 novemberében Párizsban a 'Best Graphics' érmet nyerte. A programot Amerikában a Sierra forgalmazza, ami nem kis dolog európai programról lévén szó. Igaz némi változtatást eszközölték rajta de a sztori ugyanaz. S végezetül néhány bonus-kód: 61647364, 85647344, 75427376, 64727388, 65427368, 73427312, 53427336, 63427348, 51427312.

Koroncai G.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	98%	-	-
hang / zene	95%	-	-
játszhatóság	95%	-	-
összesen!	97%	-	-

Amberstar

Lyrámián. Ez a név mindig is egyet jelentett a békevel és a harmóniával. Míg más, kevésbé szerencsés világokon sorra vívta a kóász és a rend véres és kegyetlen háborúit, addig itt békeken élt egymás mellett ork, tünde, ember, törpe és még számtalan más szerzet, sok ezer éven át. Azonban 1000 éve Lyrámióban is megvetette lábát a kóász. Tarbos, a kóász élőhalott szolgái élén megpróbálta a békes Lyrámiót elfoglalni. Egész seregeket söpört el, senki sem tudott szembeállni vele, míg végül 12 nagyhatalmú mágus az Amberstar nevű varázstárgy segítségével megtörte Tarbos hatalmát és Lyrámió harmadik holdjára száműzte. Most, csaknem 50 emberöltővel a háború után, ismét ebredezni kezd a zürzavar. Marmion, a gonosz főmágus, démonokkal szövetségbe, Tarbos visszahazatalán munkálkodik. Senki sincs tisztában a veszéllyel, csak Shandra a fehér mágus, aki egy tapasztalatlan, fiatallembert bízik meg azzal, hogy egy kisebb csapatot verbuválva akadályozza meg Marmion tervét.

Röviden ez lenne az Amberstar, a Thalion nagy-hírű kalandjátékának a kerettörténete. Gondolom, senkinek sem esett nehezére kitalálni, hogy mi fogjuk a fiatal hős szerepében a világot megszabadítani a kóásztól (legalábbis remélhetőleg).

Amikor először töltöttem be a programot, részben a meglehetősen soblonos sztorinak, részben pedig a szegényes címképernyőnek köszönhetően nem vártam sokat a játéktól, az pedig, hogy az eddig készült legjobb RPG-vel van dolgom, éppenséggel meg sem fordult a fejemben. Persze, nagyon reklámozták a játékot, a külföldi lapokban pedig sorra kaptam a jobb-nál jobb osztályzatokat, de úgy voltam a dologgal, hogy hiszem, ha látom. És megláttam... En még ilyen finoman kidolgozott grafikát, ilyen briliánsan megkomponált, atmoszferikus zenét kalandprogramban nem láttam és hallottam (legfeljebb PC-n, de az egy más kategória). Szóval már első pillanatra nagyon meglepett a game, pár óras játék után pedig valóságban beleszerettem. Nem mondom, a Thalion eddig sem adott ki a kezéből zsenye anyagokat, de ezúttal tényleg nagyot alkottak. A játék nemcsak a jó grafikával és hanggal emelkedik ki a hasonzorú kalandprogramok tengeréből, hanem ami igazán nagyja teszi, az a hangulata. A városokban az emberek élik hétköznapijait (a napszaktól függően máshol lehet őket megtalálni), a fogadókban a vendégek napközben kedélyesen iszogatnak, este bevonulnak a szobájukba, a felszolgálók járnak az asztalok között és így tovább...

Azt hiszem, ezzel a tömény örömjungással sikerült sokaknak kedvet csinálnom a játékhoz, úgy-hogy nem szaporítom tovább a szót, bele is vágnék a leírásba.

IRÁNYÍTÁS

A képernyő felépítése a szokásos sémára épül, legfelül láthatjuk a csapattagokat, a csikok az élet (LP) és varázspontjait (SP) mutatják. A bal oldalon láthatjuk a környezetünket: a városokban és a dungeonokban 3D-s, míg a fogadókban, házakban egy 2D-s, felülnézeti képen bolyonghatunk. A játék közben számos olyan tárgyra bukkanhatunk, melyek lényegesen megkönnyíthetik kalandozásainkat, ilyen például az óra vagy a mágikus festmény, ami a különböző labirintusokban is mutatja a kinti napszakot. Ha egy ilyen tárgyat aktivizáltunk, a jobb oldali két kis ablakban láthatjuk a hatásukat, itt nézhetjük meg egyébként azt is, hogy véd-e valamilyen varázslat a csapatot. A jobb alsó sarokban vannak a mozgás és akcióikonok, közöttük a jobb gombbal tudunk váltani. A mozgásikonok teljesen egyértelműek, kár is rájuk szót vesztegetni, az akcióikonok viszont már nehezebben kiismerhetők, balról jobbra és fentről lefele az alábbiak:

KÖRÜLNÉZNI, ehhez azt hiszem, nem kell különösebb magyarázat.

HALLGATÓZNI, általában nincs túl sok haszna, dungeonokban viszont nem árt néha használni, nem-egyszer ugyanis meghallhatjuk, hogy merre köszálnak szörnyek.

BESZÉLGETÉS, csak akkor van értelme, ha van valaki rajtunk kívül is a környéken, ellenkező esetben ugyanis a program kajánul megjegyzi, hogy a

magunkkal való beszélgetés az elmebaj csalhatatlan jele. Az utcán kővagyó emberektől csak ritkán tudhatunk meg értékes infókat, a kocsmákban viszont már egész jó tippet kaphatunk. Ha valaki komolyan el kezd velünk dumálni, bejelentkezik a párbeszéd ablak. Itt a jobb felső sarokban vehetjük szemügyre beszélgető partnerünk főbb jellemzőit (faj, nem, szint, osztály, kor) az alul lévő ikonok pedig a szokásos sorrendben:

1. Tárgy átadása egy másik csapattagnak.
2. Tárgy eladása.
3. Kilépés.
4. Ezzel az ikonnal tudunk egy tárgyat megmutatni. Csak akkor szokott hatásos lenni, ha az illető már utal a tárgyra a beszélgetésben.
5. Beszélgetés. A bal oldali párbeszéd ablakban megjelennek a lehetséges témák, ezeket a két nyílal scrollozhatjuk.
6. Megkérdezzük a fickót, hogy beáll-e a csapatba. A játék írói egyébként itt eléggé szabadjára engedték a fantáziájukat, ugyanis én még eddig nem találok olyan szerepjátékkal, ahol egy kutya (Spike) teljes értékű csapattagként beszervezhetem a partiba (tök jó, még egy csont is van nála).
7. Tárgy átadása.
8. Pénz átpasszolása, hál'istennek nem lejmolnak le minket túl gyakran.
9. Kaja átadása.



FELSZÁLLÁS EGY JÁRMŰRE, ami lehet tutaj, hajó, vagy ló. A lóval csak szárazföldön közlekedhetünk, előnye, hogy jóval gyorsabban haladunk és így kevesebb kaját fogyasztunk. Tutajjal csak sekély vízben mozoghatunk, aki a parttól távolabbra akar merészkedni, az kénytelen lesz beinvesztálni egy hajóba. Ja, ezt a parancsot csak városon kívül, a vadonban lehet kiadni.

VARÁZSLÁS, no comment.

TÁBORVERÉS, csak a vadonban és dungeonokban használhatjuk (meg a fogadóban, ha fizettünk a szobáért). Táborveréskor három új ikon jelenik meg:

1. Varázslás.
2. Varázslat megtanulása egy tekercsről, a siker nagyban függ a varázslat és a varázsló szintjétől.
3. 8 óras szunya, az egész csapat gyógyul, a varázslók is így nyerhetik vissza elhasznált varázspontjaikat.

AUTOMAP, csak 3D-s helyszíneken működik.

I/O MENÜ, mentés, játékállás visszatöltése meg hasonlók.

KERESKEDŐK, CÉHEK ÉS EGÉB TOLVAJ BANDÁK

Minden városban található több-kevesebb kereskedő, ugyanezt viszont a különböző céhekről nem lehet elmondani. Összesen 8-féle cég van (warrior/harcosok, paladines/lovaok, rangers/erdőjárók, thieves/tolvajok, monk/szerzetesek, magicians/mágusok, ahol vannak még külön kasztban fehér, fekete, szürke mágusok). Ezek felkutatása jó sok időbe kerül, viszont feltétlenül szükséges, ugyanis csak itt fejleszthetjük karaktereinket (már ha van elég aranyunk és tapasztalati pontunk). A nagyon kezdő karaktereket nekünk kell egy cébbe beiratnunk (a beiratkozás sem ingyenes persze), meghozza olyamba, amihez tehetése is van, pl. a remek tolvajkészségekkel megadott Silkbló hiba lenne lovagot csinálni. Kereskedőből is akad egy pár, ki tutajokkal (Raft traders), ki élelemmel (Food traders), vagyis cikkekel (Goods traders), lovakkal (Horse traders) vagy éppenséggel hajókkal (Boat traders) kereskedik. Akadnak még gyógyítók (Healers), bölcsék (Wise man) és fogadók (Guest houses) is, ahol viharos gyorsasággal verhetjük el keservesen megszerzett pénzünket. A különböző helyeken megjelenő töménytelen mennyiségű ikonra most nem térek ki (tudjátok, a helyhiány), de ennek ellenére sem hiszem, hogy bárkinek is különösebb gondjai akadnának.

INFÓK A KARAKTERRŐL

Egy csapattag információs kártyáját a jobb gombbal a képernyő tetején lévő arcképre clickelve kérhetjük le, bal click-kel az illető lesz a parti vezetője (azaz pl. ő fog beszélgetni). Az információs kártyán a jobb oldalon láthatjuk a karakter leglényegesebb adatait (EP: tapasztalati pont, LP: életerőpont, G: aranyak, R: kaja, Kard: támadóerő, Pajzs: védekezés). A bal oldalon láthatjuk a magunkon viselt tárgyakat, középen pedig a háttérünkben levőket. A bal alsó sarokban nézhetjük meg megterheltségünket, a jobb alsóban pedig a következő új ikonok vannak:

1. Részletes információk a karakterről. Az Attribut alatt láthatjuk a velünk született adottságainkat, a Skill alatt pedig a szerzett képességeinket. A Language-nél nézhetjük meg a karakter által beszélt nyelveket. Ezek azért fontosak, mert egy orkkal pl.

addig nem tudunk kommunikálni, amíg valaki a csapatból meg nem tanulja ezt a nyelvet. A Body és a Mind alatt láthatjuk a testünket és elménket ért maradóadó károsodásokat (mint pl. a mérgezés vagy az örület), ezeket csak varázslattal vagy a gyógyítónál lehet kiküszölni.

2. Tártya eldobása.
3. Kilépés.
4. Tártya használata.
5. A csapat összes pénzének összegyűjtése.
6. Tártya megvizsgálása.
7. Valamilyen tárgy átadása egy másik csapattagnak.
8. Pénz átpasszolása egy másik karakternek.
9. Ugyanaz, mint az előbbieket, csak kaját adhatunk át.

DUNGEONOK

A játék során számtalan kisebb-nagyobb dungeonra fogunk bukkanni, úgyhogy nem árt, ha mindenkinél van néhány fátyla (enélkül ugyanis csöppet rosszak a látási viszonyok), feszítővas (akadhat néhány rozsdás ajtó is), álkulcs (biztos, ami biztos) és kötél (hogy ne legyünk egy mély gödörnél megölve). Az előbb felsorolt tárgyakon kívül persze szükségünk van egy elég erős csapatra is, mivel az ilyen elhagyatottnak látszó helyeken valójában nyüzsgönek a durvábbnál durvább ellenfelek. Persze történhetnek pozitív dolgok is a dungeonokban, pl. találhatunk kincslelőket, bár ez meglehetősen ritka. Sokkal gyakrabban fordul viszont elő, hogy egy kisebb csapat szörnybe botlik, ilyenkor választhatunk, hogy hősiesen megküzdeünk-e a támadókkal vagy pedig kevésbé hősiesen elfutunk (Flee). A harcot választva megjelenik egy szépen megrajzolt kép közepén a harcoló felekről, a jobb oldalon pedig felülnézetből láthatjuk a csatateret. A láb-ikonnal megpróbálhatunk elmenekülni (csak ha nincs a közelünkben ellenfél), a kis emberkével mozoghatunk, a karddal támadhatunk, a pajzsral védekezhetünk, a kézzel pedig varázsolhatunk. A nyílakkal a csata menetét gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, az OK-kal pedig befejezhetjük a fordulót. Előfordulhat, hogy az egyik karakterünk valamilyen különleges támadásnak eshet áldozatul, ilyenkor az alábbi, roppant kellemetlen dolgok történhetnek velünk:

Stunning: bénulás. Nem tudunk támadni és mozogni, csak varázsolni.

Poisoning: a csatában nincs jelentősége, de a csata után folyamatosan csökkenni kezdenek a mérgezett karakterek életerőpontjai.

Petrified: a karakter nem vesz részt tovább a csatában.

Illness: betegség. A támadóerő felére csökken.

Ageing: öregedés.

Death: halál.

Irritation: a karakter a csatában nem tud többet varázsolni.

Madness: örület. Az illető teljesen véletlenszerűen kezd el harcolni és mozogni.

Sleep: a karakter elalszik, akár a Petrified.

Panic: a pánikba esett karakter megpróbál elmenekülni.

Blindness: vakság. A támadóerő 75%-kal csökken.

VARÁZSLATOK

A játékban 3 különböző varázslatszféra van, a szürke, fekete és fehér mágia. Egy varázsló csak egyfajta szférát ismerhet (szerintem a fekete és fehér mágia a legjobb). Varázslatokat csak tekercsről lehet tanulni, tekercseket viszont nem lehet boltokban venni, azokért bizony különböző dungeonokat kell feltúrunk. Sajnos, a krónikus helyhiány miatt most nem tudom az összes varázslatot felsorolni, csak a legfontosabbakat.

Fekete mágia: Fire cascade, Hail storm, Bog, Landslide, Earthquake, Hurricane, Desintegration.

Szürke mágia: Magic sphere, Light 1-3, Teleport, Identification.

Fehér mágia: Healing 1-5, Reincarnation, Neutralize poison, Rejuvenation, Heal madness, Sleep, Stun, Destroy undead.

Szóval, ez lett volna az Amberstar tömörített leírása. Eredetileg 34 oldalra terveztem, de sajnos a sok új anyag miatt csak kevesebb hely jutott, úgyhogy ezúton is exkuzálom magam, ha valami fontos dolog kimaradt volna (ezt ugyan nem hinném, de a "gyors, de elég lassú" aranykőpésem óta óvatossabb vagyok...). Az értékelés már a leírás elején megvolt, úgyhogy már nem is tehetek mást, minthogy a legelejebben ajánlom az anyagot mindenkinék, legyen az illető Silkworm-rajongó vagy Bard's Tale-megszállott. Az Amberstar a kalandjátékok között olyan, mint az SFI1 a verekedős játékok között. Egyszerűen nem lehet kihagyni!

T. J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	95%	95%	-
hang / zene	-	-	-
játszhatóság	92%	90%	-
összesen	95%	93%	-

STAR COMMANDER

... Éjszaka van, elérkezett a sötétség diadala. Csillagok milliárdjai próbálnak fényt csinálni ebbe a dermesztően sötét és rejtelmes birodalomba... Sokan álmadozva, vágyaktól felajzott állapotban fürkészik az eget, új utakat, lehetőségeket keresve egy ígértebb világ felé. De a távolság kétségbeejtően nagy, felelmetesen végtelennek tűnik a földi halandók számára. Túl-ságosan kis alkotóelemei vagyunk ennek a monumentális alkotásnak, amit mi Világegyetemnek nevezünk. Almaink sehogyan sem férnek össze a rideg valósággal, mert minél jobban nyújtózunk a bölcsesség, a tudás felé, annál jobban távolodunk el mindentől, legfőképpen azoktól a dolgoktól, amelyek körülvesznek minket. Ha meg tudnánk érteni az Univerzum titkait, ezen rejtelmes birodalom lényegét, fennmaradásának mozgatóját, működését, hibáit, talán elérkeznénk ahhoz a ponthoz, ahol kiszakadnánk a bűvös erő fogságából. A tudás az, amely előrébb tudja vinni az emberiséget ezen nemes cél felé. A tudást sokféle képen el lehet érni. Egyik módja az, ha minél több ismeretet, tapasztalatot próbálunk gyűjteni a szűken és tágabban értelmezett környezetünkről. A felfedezés, az utazás lehetővé teszi az ilyesféle kutatómunkát, de addig elért tudásunk még nem elegendő, hogy lehetőségünk legyen nagyobb távolságok meghódítására. Elméletek, kísérletezések folytatók ilyen irányban, de addig nem sok sikert arattak, talán egyszer sikerülnek, de addig is megmarad számunkra a vágy, a remény a világegyetem meghódítására. Biztosan sokan feltettek maguknak ilyen és ezekhez hasonló kérdéseket: Mi lenne, ha lehetőségem adódna arra, hogy kedvem szerint közzálhassak az Univerzumban, a csillagok között? Hogyan viselkednék? Mi lenne a reakció egyes szituációkban? Mit tennék, ha például általam még ismeretlen lényekkel találkoznék? Hogyan tudnék egyes k a d á l y o k a t leküzdeni?

Nos, ez nagyon elgondolkasztató... Mindenesetre sokan megpróbálkoztak választ adni az efféle kérdésekre, vagy legalábbis segíteni az embereket, hogy meg tud-

ják válaszolni a felmerülő kérdéseiket. Egy jó könyv, esetleg egy jó software(!), egy szimulátor is sokat tud segíteni a fantáziánk kiélésében... Számítástechnikai szakemberek sokat kísérleteztek, például gondoljunk vissza a nagy sikerű ELITE című programra, szinte minden géptípusra átírták... Vagy emlékezzünk a kevésbé ismert, de szintén óriási sikert aratott SPACE ROGUE című programra, mindegyik nyugodtan pályázhatna a fejedelmi koronára ebben a kategóriában... Nemrég készült el az újabb vetélytárs, egy hasonló jellegű program ebben a műfajban, hozva magával néhány új ötletet is. A program címe STARSHIP COMMANDER (STARCOM), amely egy híres tengerentúli programozó gárda alkotása, pontosabban a Custom Computer Service remekműve. Grafikailag nem alkotok túlságosan monumentálisat, de mindazoknak tudom ajánlani, akik szeretik az ilyesféle összetettebb, bonyolultabb, elmélkedést igénylő játékokat. Egy kis stratégia, egy kis szimuláció, egy kis lövöldözés, egy kis angolnyelv-gyakorlás stb. Mint mondtam, sok új ötletet tartalmaz, az egyik úgynevezett betárolás az, hogy a játékot több epizódra, folytatásra tervezték. Ez az első rész, a THE XOPLOM INCIDENT nevet kapta, a készítőik már ígéretet tettek a következő epizód legyártására, melynek várható címe: DISASTER AT DENKBAR. Mi nagyon reméljük, hogy betartják az ígéretüket!...

Határtalan lenne a világegyetem?! A mi esetünkben MAJDNEM... A Bolygók Egyesült Szövetsége szétválasztotta az ismert világegyetemet háromdimenziós négyzetekre (kockákra). Ezek a négyzetek olyan távol vannak, hogy egy űrhajó akár két hétig is utazhat egy újabb kereszteszégig. Hatvannégy darab négyzet létezik a feltárt világegyetemben. Minden négyzet szektorokra van osztva a saját háromdimenziós terében (x, y, z). Minden négyzet száz szektor széles, száz szektor magas, valamint száz szektor mély. Összesen egymillió szektor létezik.

A Szövetség legtöbb hajója és kapitánya az első 8 felfedezett négyzetben éli le életét, de a mi nagyszerű űrhajónk folytatja útját minden határvonalal szemben is. Olyan helyekre juthat el, ahol ember még nem járt, és új világokat fedezhet fel.

... A program segítségével a kapitány székébe képzelheted magad, mivel lehetőség van kommunikálni a legénységgel, véleményüket kérni, parancsokat adni, információkat gyűjteni, határozatokat hozni, amelyek befolyásolják a saját személyed, valamint az űrhajó sorsát is. Az űrhajó összes funkciója a rendelkezésedre áll. A játék úgy lett megtervezve, hogy különböző epizódokat és történeteket lehessen vele játszani, miközben a többi esemény nem változik. Működés közben a játék menete megállítható, hogy megtanulhatóak legyenek a kijelzők, hogy különböző parancsokat adhassunk. Általában sokat segíthet, ha a

legénységre is hallgatunk, érdekes, esetleg használható ötleteket is kaphatunk tőlük. Természetesen igénybevehetjük a segédképernyők is, mint például a taktikai és az optikai nézetek...

Töltés után egy komplett menü következik, amelyből különböző nehézségi fokozatokat választhatunk vagy a jelenlegi epizódot játszhatjuk. Ha a jelenlegi epizódot választottuk, akkor ezt kezdhetjük az elejétől, de ha esetleg van kimentett állásunk, akkor indíthatunk onnantól is. Ügyeljünk arra, hogy csak EGY kimentett játékpozíció tárolható lemezenként...

Funkciógombok:

F1: a gépészeti képernyőt jeleníti meg. (Ezen funkciógomb használatával is térhetünk vissza a fő képernyőhöz.) E képernyőn keresztül kapja a kapitány az alapvető információkat az űrhajó különböző rendszereiről. A főgépész minden esetben ezt a képernyőt használja arra, hogy tájékoztassa a kapitányt a sérülésekről és a kijavításokról. A képernyő a következő fő részekre van felosztva: fegyverek, védelmi pajzsok, erőmű, segédrendszerek. Majdnem minden fontos dologról itt kaphatunk információt különböző kijelzők formájában. az Energia és a hőmérséklet kijelzőinek szintje piros, sárga és zöld vonalakkal vannak jelölve. A zöld a készenállási vagy biztonsági státust, a sárga a még megengedett, a piros a veszélyesen magas, illetve alacsony szintet jelenti. A segédrendszerek (torpedó stb.) kijelzésénél az OPERAT a teljes üzemképességet, az INOPER a részleges üzemképességet (sérülést) jelzi...

F3: az alapvető információkat és az űrhajó fegyverzetének jelenlegi helyzetét mutatja ez.

Balra nyíl gomb: siettetni a játékidőt, hogy a hosszú űrutazások ne legyenek unalmasak. A gomb ismételt használatával az idő újra visszaáll a normális állapotba.

Run/stop: megállítja az akciót és minden működést. A Return gomb használatával folytatható a játék.

Space: az üzeneteket tartalmazó ablakot törlő.

... Mindenkelőtt hasznos lehet, ha ejtek néhány szót a vezérlő teremről, az úgynevezett Fő hid-ról. Ez a képernyő a kapitány székéből elénk táruló, puszta szemmel látható űrt mutatja. A bal oldal alsó részén az űrhajó órája látható, amely a perceket, az órákat, valamint a napokat jelzi. Közvetlen mellette a hetek és az évek láthatóak. Ugyanezen oldal felső részén egy úgynevezett aktuális négyesség szám található. (Az űrhajó jelenleg a 36-os négyességben található.) A jobb felső fíckabban az aktuális szektor koordinátáit találhatjuk. (Az űrhajó jelenleg a 30.30.50 szektorban van.) a képernyő alsó felteke, az űrhajó állapotát mutatja. (Az alapállapot: zöld.) Az űrhajó sebességének digitális kijelzése is itt történik. A képernyő felső részén az űrhajó irányával, vezetésével kapcsolatos információk láthatóak. Ha a puszta szemmel látható nézetben vagyunk, akkor az űrhajó esetleges elmozdulását mi is szemmel követhetjük. A kommunikációs ablak teremt kapcsolatot a legénység és a játékos között. Először az üzenő neve, majd az üzenet látható. Ha újabb üzenet következik, akkor azt egy kisméretű nyíl jelzi, amelyet a szókód billentyű segítségével tudunk megjeleníteni. A képernyő alsó részének közepén egy fehér színű kis egysoros ablak láthatunk, a kapitány ide írhatja be a parancsait. Minden parancsot a billentyűzetten keresztül kell megadni és ezek a már említett kis, fehér színű parancsablakban jelennek meg. Hiba esetén a del

gombbal tudunk törölni. A következő parancsokat tudja a vezérlő értelmezni:

HDC: Közvetett irányítás. Ezzel a paranccsal készíthetjük fel a kormányost egy esetleges irányváltoztatásra. Amikor a kormányos az adatokat kéri, akkor például a következőket kell megadni: 270.090

SET: Célrányos haladás. Ennek használatával adhatunk ki parancsot a kormányosnak, egy már kiszemelt célponthoz való repüléshez. Például: STAR BASE V

WFx: A sebesség megadása. A parancs kiadása után a kormányos beállítja a vonónyáláb-ot a megfelelő értékre. Az x a kívánt sebesség szorzója. Például: WF9

IPx: Ezzel adhatunk parancsot a kormányosnak, az indításhoz szükséges energia fokozására. Nem használhatjuk fénysebesség esetén

SHx: Ezzel utasíthatjuk a taktikai vezetőt a pajzsok erejének növelésére. Az X azt az energiát mutatja, amit a pajzsokba szeretnénk vezetni.

SHD: A pajzsok visszakapcsolása

PHX: A fegyvermestert utasítja arra, hogy állítsa be a fegyverzetet a kívánt erősségre

PHD: A fegyverzet fokozatának csökkentése

FTA: A fegyvermestert utasítja a torpedók készenlétebe helyezéséről

FTD: Torpedók visszavonása

LPx: A fegyverek ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

LPx: A torpedók ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

FPx: Ezzel utasíthatjuk a fegyvermestert arra, hogy állítsa be a kívánt tüzelési erősséget. Az x-et 1 és 4 között változtathatjuk

FFF: A torpedó teljes készenléti állapotba állítása

FAF: A torpedó ráirányítása egy mögöttünk elhelyezkedő célpontra. Ennek hatására a torpedót hátrafelé tudjuk kilőni

ANx: Parancs, a fellelhető célpont bemérésére, analizálására. Az X a célpont sorszáma

OSx: Parancs a kormányosnak, a célpont befogására (fókuszolás), a fő nézetben. Ennek használatával, a fő képernyőn láthatjuk a célpontot. Ha a parancsnál az X helyett 0-t adunk, akkor az lekapcsolja a képernyőt

GRE: Normál készenléti állapotot rendel el a legénységnek

YEL: A legénységet riadó állapotba rendeli

RED: Támadási készülségre utasítja a legénységet

TBx: A vontató gerenda ráállítása a vontatványra

AFF: Ennek használatával tudjuk elfogni a legénység egyik tagjának ötletét, javaslatát

LRS: Ezzel utasíthatjuk a legénységet, a szektor körülpásztázására

RPT: A szektor körülpásztázásának eredményéről kérhetünk jelentést a legénységtől

LCx: A központi számítógéptől is kérhetünk adatokat a körülpásztázott csillagrendszerrel. Az X a parancs sorszáma, amelyet a körülpásztázásnál használtunk

OHF: Minden hívó frekvencia megnyitása

AUD: A beérkező üzeneteknek, a kommunikációs ablakba való kiírására

RSC: Ha a kommunikációs vezető jelenti, hogy SSC-t kaptunk, akkor ez a képernyőre kerül

SAY: Megismélti az utolsó üzenetet

OPN: A rangidős vezetők véleményének kikérése a pillanatnyi helyzetről

ETA: Célponthoz való repülés parancsa után a kormányos ezzel közli a várható érkezési időt, a pillanatnyi sebesség figyelembevételével

AXL: A tartalékenergia bekapcsolása a fő áramkörökbe

HLP: Megállítja az akciót és kiírja az összes létező parancsot, utasítást a képernyőre. A Return gomb lenyomásával visszatérhetünk a játék menüéhez

Orx: A kormányost utasítja a megadott bolygónak a megközelítésére. Csak bolygóközi rendszerben működik ez a parancs

SRS: Utasítás a bolygó felületének pásztázására. Ha a pásztázás véget ért, akkor az eredmények a képernyőn megjelennek

SVE: Pillanatnyi játékállás lemezre mentése

LOD: Kimentett játékállás betöltése lemezről

... Végeztül néhány hasznos tanács!

Amikor valamilyen sürgös parancsot kell kiadnunk, vagy életveszélyben vagyunk, akkor állítsuk a gépeket a határértékig, de ne égjünk ki őket.

Néha az úgynevezett Klingonok-at figyelmen kívül kell hagyni.

A vulkánok a Szövetség tagjai és meg KELL őket menteni.

Mindamellert hasznos tanácsként elmondhatom azt, hogy háborúzni nem mindig szükséges és egyáltalán nem ajánlatos néhány szituációban. Ajánlott, hogy a taktikai képességeinket legalább annyira fejlesszük ki, hogy a CADET fokozatot túljeljük. Enélkül nem nagyon ajánlatos nekifogni egy epizódot végigjátszásához. Remélem, tudtam szolgálni néhány hasznos információt. Sok sikert és sok szerencsét kívánok a játékhoz...

Leecherz



TOPLISTA

PC

1. F-15 III
2. LEMMINGS II
3. X-WING
4. HANNIBAL
5. BATTLE CHESS 4000
6. TASK FORCE
7. XENOBOTS
8. COBRA MISSION
9. INCA
10. DOGFIGHT

AMIGA

1. DESERT STRIKE
2. CHAOS ENGINE
3. CHUCK ROCK II
4. LEMMINGS II
5. STREET FIGHTER II
6. SUPERFROG
7. B-17
8. BODY BLOWS
9. HUMAN RACE
10. AMBERSTAR

C-64

1. WRATH OF THE DEMON
2. STREET FIGHTER II
3. ARNE II
4. TROLLS
5. NICK FALDO'S GOLF
6. ELVIRA II
7. CREATURES II
8. FIRST SAMURAI
9. UGH!
10. RAMPART

GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. TINY TOON
3. JEEP JAMBOREE
4. ARIEL
5. DRAGON'S LAIR

SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. FATAL FURY
3. SONIC II
4. DESERT STRIKE
5. TASMANIA

SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. SUPER STRIKE EAGLE
5. FATAL FURY

Yo brothers!

Elmúlt a tavaszi szünet, megkezdődik az év végi hajrá a suliban, de mi szüntelenül ostromolunk titeket az 576Kbyte-tal. Ebből kifolyólag megint elérkezett az idő, hogy egy kicsit belessünk a 64-es demók világába. Ma megint három anyagot fogok bemutatni, mindegyik különböző országból származik. Nem is rabolom tovább drága időtöket, let's go!

Első demónk egy sokak által rég elfeledett csapatól, a FOCUS tagjaitól származik. Aki ismeri régóta a demo scene-t, az tudhatja, hogy a FOCUS egykoron egy jól csengő, patinás név volt. Sajnos, úgy látszik, mára ez már sokat veszített fényéből... Munkájuk címe: BEYOND REALITY, az intróval együtt öt részt tesz ki. A töltés írá loader-es, közben a következő részről kaphatunk credits-eket. A BEYOND REALITY-ben a következő dolgok találhatóak:

- 6 db forgó object, állítható paraméterekkel. Főként egy multicolor kép egy igen félsikerült bagollyal.
- 2 FLI kép változtatása
- 30 karakter széles plazma, ha kéznél van egy joystick, akkor állíthatunk is rajta.
- multicolor grafika között egy másik grafika (3 színű) görgetése.



demóváT

D E M Ó R Ó V Á T

Gondolom, e rövid kis ismertetés alapján is kiderült, hogy nem egy fantasztikus nagy remekműhöz van szerencsénk. Régen a FOCUS szlogenje "Masters of style" volt, de ezt a kreatívjuk abszolút nem tükrözi. Igen érdekes, hogy semelyik részben sincs scroll, és ezt a demo elején az intróban tudunkra is hozzák. Ha minden igaz, akkor a közeljövőben a SUPER NINTENDO szerelmei sem lesznek kimélve FOCUS anyagoktól, mert arra a gépre is tervezik első demójukat.

Betalálás: 55%

Az áprilisi számban már bemutatam egy OXIRON demót, a FANTASIA 3-t. Akkor megírtam, hogy ők a pillanatnyilag legaktívabb democsapat a C64-en. Erre abszolút nem cáfoltak rá, mivel a cikk leadása után néhány nappal megérkezett legújabb alkotásuk, COMA LIGHT SQR(71). Ez is egy elég rövid lélegzetvételű darab, de a minőségén ez semmit sem ront. A FOCUS demóhoz hasonlóan ez is öt részből áll, az egész code-ot egyedül TTS nevű taguk csinálta. Az OXYRON-hoz híven, itt is az úgynevezett world record-ok uralkodnak, na de lássuk, mit is produkáltak:

- Plotsroll 2560 plotból, a COMA LIGHT 8-ban található 512 plotos scroller továbbfejlesztett változata
- complex vektorok
- plot sphere 4096 plot felhasználásával
- 7 színű inconvex vektorok

Sajnos, a grafika megint nem lett a code-hoz hasonló színvonalú, de a zenék nagyon figyelmesen lettek megválasztva. Az OXYRON újra bebizonyította, hogy a demóvilág élvezőjének szilárd tagja.

Betalálás: 75%

És végül a nyomásnak engedve, újra itt egy magyar demo, az 576 Kbyte hasábjain. A magyar democsapatok igen lustának tűnnek mostanában, így hát egy régebbi anyagot kellett előszednem. A demo neve: PHYROMANIA, és a COMA név alatt jelent meg. Bevallom, hogy a PHYROMANIA megjelenése előtt azt sem tudtam, hogy létezik egy ilyen

nevű group. Azóta egy kicsit ismertebbek lettek és mostanság már egy magyarnyelvű lemezújságot is futtatnak. Kreatívjuk 2 lemezoldalmi terjedelmű és intró-val kilenc részt tesz ki. Ezekben a következő dolgokat fedezhetjük fel:

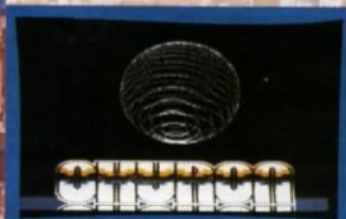
- 2x2-es scroll strecher
- 2880 plotból megascroller, 3-féle változatban
- Floppy logo effekt (multi/hires)
- Turn disc rész igényesen kidolgozva
- 2 db bobsphere, 121 bob-ból
- Multicolor logodypper
- 34 db AFLI bar, 8 karakter magas
- 256 dot-ból sphereplotter

Technikailag meglehetősen jó, de megint kiütköznek a grafikai hiányosságok. Sajnos, mostanára igen kevés kiváló grafikus maradt a C64-en, főleg érvényes ez Magyarországra.

Betalálás: 65%

Remélhetőleg, a tavaszi szünet alatt sokan álltak neki újabb demók gyártásához, és akkor talán következő számunkban láthatunk belőlük néhányat. A LIGHT+HORIZON partyra is sokan készülnek demóval, köztük magyar csapatok is. addig is, see you later.

MR. WAX



Az utóbbi hónapokban jócskán ellátták Sierra fufokkal, igazán nem érheti szó a ház elejét.

Most ismét új sorozat indul. Főszereplője egy kilencéves kislány és kutyája, Lockjaw, egy intő aranyos kis dög. Ahogy az általában lenni szokott, egy sorozatnak mindig az első része a leghangulatosabb, abban található a legtöbb ötlet, fantázia és poén. Ez igaznak tűnik Pepper esetében is. Remekbe szabott kalanddal állunk szembe, s kicsit több benne a kihívás mint a legutóbbi Sierrákban - azaz nehezebb végigjatsznai. A grafika természetesen szuper, egyedüli gondom csupán az volt vele, hogy viszonylag kevés képernyőnyi helyszínt járhatunk be a játék folyamán. Ám ezt ellensúlyozza a töménytelen humoros animáció, ami végigkíséri az egész játékot. Az animációk különböző félelmetesen jók: az ember hullára röhögi magát rajta. A zenék az átlagosnál jobban sikerültek: már ismert zenék feldolgozásaival, illetve új, fülbe másszó dallamokkal is találkozunk. Maga a játék Sierrák "oktató" kategóriájába tartozik, de cseppet sem didaktikus. Igen sokat megtudhatunk a korról, amelyben a sztori játszódik - azaz az 1765-70-es évekről. Az irányításban találkozhatunk egy-két újdonsággal: megjelent a thueikon, amivel ha rámutatunk egy tárgyra/élőlényre, megtudhatjuk, hogy valóban létezett-e abban az időben. A másik újdonság a kutyus irányítása: néha Lockjaw-el kell kevermünk, s ilyenkor megváltoznak az ikonok: a legtöbb jelentése egyértelmű, pl az orral szimatolni tudunk, a tappanccsal ásni, valamint megmozdítani, a mérges szájjal pedig harapni, tépni. A játék indításánál kiválaszthatjuk, végignézhethetjük az intrót (introduction), megtanulhatjuk, hogyan is kell irányítani a játékot (how to play), elkezdhetjük a játékot (start game), régebbi állást tölthetünk vissza (restore game), illetve kiléphetünk (quit). Ha új játékot

Pepper's ADVENTURES

in time



indítunk, kiválaszthatjuk a hat felvonás közül melyiket kívánjuk játszani, de én ajánlom a sorba játszást, ne siessük el a végét. Tehát:

ACT 1 : Time Travel

Szüleink háza előtt állunk kutyánkkal kettesben, s éppen semmi dolgunk. Először is szedjük fel a földről a rágót, s adjuk oda Lockjawnek, aki megrágja, majd kiköpi. A jó puha rágót vegyük megunkhoz, majd kapjuk fel a földről a leszakadt ereszcsonoma-darabot, s ragasszuk rá a rágót. Szereljük fel az ereszcsonomát a falra, s így már végig felvezet a tetőre



a csatorna. Nyissuk ki a kerti csapot, mire kutyusunk kap egy kis vizet, majd próbálunk felmenni a csatornán: az ablak mögött egy kisebb vita tanúi lehetünk, ahogy Freddel, a nagybácsikkal összevessz valamelyik ősrünk azon, hogy ne kísérletezzem a padláson semmivel... (Frednek hívják és gonosz! Csak nem a Maniac M-ből keveredett ide???) Most megkapjuk a kutyus irányítását: nem lesz sok dolgunk, mindössze ásunk egy lyukat a virágok mellé, ahonnan előkerül a nyakörvünk. Pepperrel szedjük fel az örvet, s csatoljuk rá Lockjawre, s irány a tető. Fent töröljük meg a padlászoba



üvegét, majd nézzünk be: Fred éppen szörnyű dolgot művel: Benjamin

Franklint célozza meg az időben, s az 1768-as év történelmét teljesen összezavarja... Pechünkre beesünk a szobába, s Lockjaw

belepottyan az időkerékbe. Nincs más választásunk: ugorjunk utána. Megérkezünk 1768-ba, s épp két Hare. Krisnáson landolunk, akiket ki is próbálhatjuk a Truth ikont. Megtudjuk, hogy nem amerikaiak. A helyszínt szemlélve rögvest feltűnik a kalodába zárt Richard, akivel beszél-

gessünk el kétszer. Mivel egy kis vizet kér, ne sajnáljuk tőle. Akasszuk le a kanalat a vödörrel, merjünk vizet, itassuk meg néhányszor, majd ismét szóljunk hozzá, s engedjük ki a kalodából. Miután elhúzza a csíkot megjelenik egy katona, s Lockjawvel együtt betessékkel a kaloda melletti kis faházba. Tehát börtönbe kerülünk. A kijutásra természetesen van mód: vegyük fel a kalapácsot és a lepedőt, majd húzzuk ki a szöveget az ablakdeszkából a kalapács segítségével. Most, hogy már van

s z ö g ü n k , lepedőnk és kalapácsunk, készítsünk egy függőnyt az ablak elé, hogy ne lássa az ör, mivel foglalkoskodunk bent. Toljuk el a ládat a földről, majd Lockjaw-vel ássunk egy lyukat a földre, s másszunk ki a házból. A ház mögött szedjük fel a csontot, s dobáljuk fel a ruhaszárítóra a ruhák felé, mire Lockjaw utána ugrik, s egyúttal leszedi a ruhát is. Ily módon átöltözhethetünk, s kutyánkat pályázzuk be, hogy béneke álcázzuk. Így már nyugodtan kísérelhetünk a ház elé, ahol a buta ör mit sem sejtve elslattyog. Persze nyakunkon a baj! Megjelenik egy macska, ennek a kísértésnek pólyásunk képtelen ellenállni, s utánairamodik, aminek az lesz a vége, hogy egy hintóba ütközik, amely éppen a kormányzó kastélyába tart... A kutyus elájul, s a kormányzó családja kiszáll a hintóból. A Pugh család legfiatalabb tagja, egy nyafogó lány egyből kitalálja, hogy kell neki az eb. Közben megjelenik eddigi fogvatartónk, s felismeri kutyánkat. Hogy minket ne ismerjen fel, gyorsan lépünk a ház mögé. A baj nem marad el: Lockjawet elviszik. Peppers megfogadja, hogy kiszabadítja kedvencét, s máris kezdődik a 2. felvonás. Azaz előbb egy tesztet kell kitöltötenünk, aminek sikere attól függ, mennyire használtuk a truth ikont a játék folyamán. A helyes válaszok: c,b,d,a,c.

ACT 2 : Philadephia

Ott állunk, ahol az első felvonás végetért: a kaloda és a faház előtt, de most már csázkálhatunk. Először is térjünk el balra, s vegyük le a fáról a gombolyagot. Visszatérve az előző képernyőre



ACT 1

**We saw the crowd!
Is this the General's
Ball?**

ACT 2



beszél-
sünk el
az itt friz-
bízó gyere-
kkel,
m a j d
sétáljunk



el jobbra. Amikor valakivel leülünk társalogni, egy kis ablakban megjelenik Ben Franklin, a Pugh család, Lockjaw, és annak a feje, akivel beszélgetünk éppen. Valamelyikre cickelve, az illető arról/azokról fog mesélni nekünk. Tehát ott tartottunk, hogy továbbmegyünk jobbra. Itt beszélgessünk el a másik játékkal, s a két fiatalal, szedjük fel a fa mellől a zsákokat, majd ismét keverjük jobbra. Itt kopogtassunk be a divatárushoz, majd térjünk be a vegyeskereskedésbe, s beszélgessünk el az itt lévő hölgygel is. Gyalogoljunk vissza a nagytúrú frizbishez, s vegyük felfelé-balra az irányt. Kopogtassunk be a kocsmároshoz, majd az ácsához, s beszélgessünk el velük. Ne hagyjuk ki a padon ülő szerencsejátékost sem! Térjünk be a postára, s elegyedjünk szóba itt azokkal is, akik nem dolgoznak, csak lustálkodnak. Próbáljuk elvinni a tükör alól a csomagot, ami Bennek szól: a postások 3 kérdést tesznek fel



Bennek kapcsolatban, hogy megállapítsák, valóban ismerjük-e őt, azaz hogy megbízhatnak-e bennünk. Ha sikerül válaszolni, miénk a csomag. Irány ismét az útkereszteszédős: célozzuk meg a Ben házához vezető 4. utat. Tovább az utat lezárták: a kormányzó sorompót szerelgetett a ház elé, s 1 shilling vám fejében lehet ki vagy bemenni. Adjuk oda a fa mellől felszedett, színes márvánnyal teli zsákokat a szerencsejátékosnak, akitől 1 shillinget kapunk, amiért beengednek Benhez az örök. Egy kis közjáték a Pugh családnál: megkapjuk Lockjaw irányítását. Miután Ima eltakarodott a szobájából, rájuk szét az ágyunkat, a ruhát, s rájuk ki a szekrényt, amiből egy kulcs kerül elő. Szedjük fel a kulcsot és a csontot a földről, s rejtjük el az ágyunkban, majd kutyagoljunk az ajtóig, ahol éppen beteg a cseléd egy tállal vízzel. Lockjaw



rájiesz, mire
ő a köny-
ves-
polc-
ra zu-
han, amely
rejtélyes
módon megfordul vele... Miután eliszolt az ürge igyunk egy

mögött kutyasírhelyet találunk. A 6 emlékarika alatt a néhai ebek elhalálozásának oka: pl. "Amikor Miss Ima samponnal fűrésztötte kutyáját." vagy "Fuzzy Wuzzy csini kutyája volt, Kit Miss Ima zöld ruhába tolt. Úsztatta, mint békát, de hiába, Fuzzy kutyát elérte halála." Szóval hasonló rigmusokat olvashatunk. A jobb oldali kis lyukba érdemes béleszagolni: Lockjaw egérszagot érez, s hajlandó kibontani a falat. Menjünk be a járatba, ami a kandalló mögé vezet. Onnan kikémlelhetjük, hol tartja a pénztét a kormányzó. Most visszakapjuk Peppers irányítását, amint Ben háza előtt álldigál. Kopogtassunk be, mire a felesége nyit ajtót. Beszélgessünk el vele, de nem enged be, arra hivatkozva, hogy Ben beteg. Kopogtassunk ismét, s adjuk oda a csomagot. Az asszony csak akkor hajlandó átadni, ha előbb kibontjuk... Nyissuk ki a csomagot, majd a könyvet is, s így próbálkozunk (előbb olvassunk bele a könyvbe, ami a Leyden üvegről szól, amivel elektromosságot lehet gyűjteni villám segítségével). Ennek megőrül az asszony, mert a férje az utóbbi időben nem hajlandó semmit sem csinálni, csak a forró fürdőket venni. Tehát elvezet Benhez, s máris kezdetét veszi a 3. felvonás. A tesztre a helyes válaszok: d,b,b,d,c.

ACT 3 :

Kite/Key Experiment

Ben előtt állunk a kertben, s ő éppen egy forró vizes fürdőben csücsül. Beszélgessünk el vele - mire ad egy darab kötelet -, majd szedjük fel a paradicsomot, s a káposztát mellől a kis vasrutat. Menjünk vissza a házába, s szedjük fel a kék papírt, amire a Leyden-üveg elkészítése és feltöltése van leírva. Szedjük fel a szerszámok közül a vasdarabot, amivel együtt jön a mágnes is, majd menjünk ki a hallba, ahol szólítsuk meg a lányát. Vegyük ki a szekrényből a csokoládéreceptet, majd hagyjuk el a házat. A két őrt beszéljük rá, hogy vigyék el a sorompó mellett összegyűjtött cuccokat, s hagyjanak minket békén. Némi érvelés után ráállnak, s elvisznek mindent a sorompó mellől, s szabad az út kifelé. Vegyük magunkhoz az ott maradt bádoglemez, s irány a város. Első utunk a vegyeskereskedés, itt adjuk át a csokoládéreceptet az eladónak, aki cserébe nekünk adja üvegestől a káposztát. Mivel mi utáljuk a káposztát, vigyük el a szerencsejátékos



mellett álló kecskének, az örömmel be-falja, s lesz egy üres üvegünk. Beszélgessünk el ismét mindenkiel, majd szólítsuk le Richardót is, aki a frizbizók mellett kis szállóigéket fabrikál. Próbáljuk elvinni tőle a kulcsot, mire átad három szállóigét, s ránk bízva, hogy osszuk ki annak, akinek sokkal-szege van rá (Pl: Ne lustálkodj! Az élet sokkal boldogabb, ha teszel valamit. - ezt a postásoknak kell adni). Ezt a feladatot mindenki végezze el, 3 sorozatban kell kiosztani a táblákat (összesen nyolcat), minden városlakónak egyet. Egyedüli akadály a varrónő lehet, akinek az ablakán kavicsal kell bezörgetni, hogy kijöjjön. Kavicsot a fogház mögött szedhetünk fel a földről. (Az első hármat a postásoknak, az örökké zabáló kocsmárosnak és az összeveszett párnak osszuk ki; a 2. hármat a frizbiseknek, a zsugori ácsnénak és a divatárusnak; az utolsó kettőt a morgós varrónőnek és a szerencsejátékosnak). Ha megvagyunk, térjünk vissza Richardhoz... Hoppá! Kisszekerre összezeűzva hever, s darabjai közt felfedezünk egy kulcsot és egy táskát - vegyük fel őket. Térjünk vissza Benhez, s adjuk oda neki a Kite/key és Leyden-üveg leírását (a kék papír), mire rááll, hogy segítsen, de készítsünk neki először forró vizet, s szedjük össze a kellekeket. Menjünk a hallba, s próbáljunk begyűjteni a kandallóba a gyufával, de a lány beszél róla, csak veszelj esetén lehet begyűjteni. Színleljünk balesetet! Kenjük el magunkon a paradicsomot, mire Sally megijed, s begyűjt. Végre van melegvíz, úgyhogy fussunk vissza Benhez, s adjuk át a leírást, majd tegyük le elé a kulcsot. Rakjuk össze a Leyden-üveget! Tegyük az ólomlapot az üvegbe, majd töltsük meg vízzel, rakjuk rá a vaskupakot, s tegyük bele a vasrutat is. Adjuk át ezt is Bennek, s már csak a papírsárkány hiányzik. Sétáljunk ki a ház elé, ahol Fred nagybácsi rossz tréfájának esünk áldozatul: megpróbál visszahozni minket az időből, de pechére Ben gyermekkorába kerülünk... Egy tóparton állva, szemtanúi leszünk Ben barátja rossz tréfájának: ellopja a fürdőző Ben ruháit... Tegyük gyorsan valamit: szedjük fel a bokorról a szellemjelmezt, öltösk fel, mire a gonosz-

kodó megijed s el-
fut. Szed-
jük fel
B e n
ruhát,





s adjuk át neki. A következő helyszín Ben lakása, ahol

éppen kanócot kér tőle az apja. Ő elfelejtett venni, de szerencsére a nálunk lévő kötelek megteszik, adjuk oda neki. Nemsokára megjelenik Ben hóna alatt egy papírsárkánnyal, amit éppen átad nekünk, amikor visszakerülünk 1768-ba. Vigyük el ezt a tartozékot is a felnőtt Bennek, aki hajlandó kijönni velünk a szabadba villámot fogni. Ez a kis kísérlet jó hatással van Benre: ismét a régi, megszállott feltaláló lesz. Hála istennek Fred örült gépe nem ront el mindent örökre. A tesztkérdések: d,c,b,d,b.

ACT 4 : Stamp Act

Ben fürdőszéjsája darabokra török, s egy rakat tárgyra tehetünk szert itt. Vegyük magunkhoz a levegőt, a kaparót, a rudat, a fotelt és a papusokot. Menjünk be a belső szobába, tegyük a letört létrafokok mellé a fotelt, s másszunk fel a padlásra. Fent nyissuk ki a kalitkát, majd az ablakot, hogy elrephülhessen a madár a Pugh kúriába. Ismét Lockjawet irányítjuk, úgyhogy irány ismét a kandalló, ahol már nem ég a tűz, s menjünk ki a szobába. Rágjuk meg a papusokot, majd amikor bejön az egyik Pugh, harapjuk meg, hogy kirohanjon, s amíg egyedül vagyunk csejnjük el az Anglia királyának címzett levelet.

(Tőle szedték az adó-dolgót, természetesen Frednek köszönhetően - valójában ekkor még volt adó Amerikában). A levéllel surranjunk fel a lakószobánkba, s küldjük el a madárral Peppernek. Ismét Bennél vagyunk... Beszél-

gessünk el vele és a lányával, majd irány a város. A szerelmesek mellett fán egy cédula lobog: nézzük meg közelebbről, s tépjük le. Alatta egy szívbe Ben és felesége monogramja volt bevésve.

Nyomjuk meg a szívben a kis gombot, mire megnyílik egy rejteajtó, s egy dobozban megtaláljuk szerelmesleveleiket. A dobozóra clickelve az inventory-ban egy kis kirakóst kell lejártszanunk ahhoz, hogy a levelekhez jussunk. Nézzünk el a fogházhoz, s adjuk át az öröknek a levelet, mire beengednek Richardhoz, akiről rögtön kiderül, hogy ki is valójában... Adjuk át neki Ben szerelmesleveleit, majd a táská női ruhát. Az asszony felöltözik s együtt megyünk el Benhez... Happy end stb. stb. A teszt válaszai: c,d,b,a,c.

ACT 5 : Constitutional Convention

Végre helyreállt a béke Benéknél, s hajlandó segíteni nekünk. Adjuk át a kormányzó levelet, mire Ben a nyomdagépéhez rohan, azonnal kiszed egy újságot, amiben tájékoztatja a város népét, hogy a kormányzó igazságtalanul szed adót, s lázadásra buzdítja őket. Tegyük be a hiányzó rudat a nyomdagépbe, így Ben nyomtatni kezdi az újságokat. Szedjük fel a nyomdagépről az újságköteget, s osszuk szét a városlakók között, mire észbekapnak, s hajlandók az igazságtalan adózás ellen tiltakozni. Miután kiosztottunk minden újságot, térjünk vissza Benhez. A háza előtt ismét egy kis kellemetlenség ér Fred bácsi jóvoltából: most Ben öregkorába kerülünk. Szóljunk meg, majd adjuk oda neki leesett szemüvegét, majd emeljük le a kendőt a gyógyszeréről, s adjuk oda neki a gyógynövényeket, amiktől jobban lesz, s kérésünkre elkísér néhai házához. Szedjük fel a földről a faágat, s piszkáljuk ki vele a kulcsot a zárból, majd húzzuk magunkhoz a mágnessel. Adjuk át a kulcsot Bennek, aki egy doboz csokival ajándékoz meg. Ismét 1768-ba kerülünk, s kezdődik az utolsó felvonás. A teszt válaszai: c,b,a,d,c.

ACT 6 : Rescue Lockjaw

Végre itt az alkalom, hogy kiszabadítsuk Lockjawet a Pugh-ok karmaiból. Keressük fel Bent, szóljunk meg, mire ad egy papírsárkányt. Keressük fel a vegyeskereskedőt, akitől a káposztát szereztük, s ajándékozunk meg a levegőnkkel, majd adjuk oda neki a csokit, amiért cserébe néhány bonbonnal jutalmaz meg. Vigyük el a bonbonokat a Pugh kúria mellett állomásozó öröknek, s adjuk oda nekik, amiktől pillanatok alatt elalélnak, s mi a papírsárkány segítségével a kúria mögé lavírozhatunk. Itt Peppers kiszáll, s bokortól bokorig onsonva szaladjunk a nyitott ablakhoz vele, vigyázva, hogy meg ne lássanak. Miután



bejutottunk a házba, vegyük fel az asztalról a papírt és a ceruzát, s satírozzuk ki a papíron a kódokat. Ezután emeljük le a képet a falról, s nyissuk meg a széfet az előző kód segítségével, s vegyük magunkhoz az adókból harcsolt pénzt. Tegyük vissza a képet a helyére, s játsszunk egyet az orgonán, amire Lockjaw visszavonít, minket elkapnak, s a konyhába zárnak. Itt tegyük a következőket: vegyük fel a seprű fejét, a levegőt és a kesztyűt, amivel fel tudjuk emelni a vasalót, s kiválthatjuk Ima ruháját. Gondolom már mindenki kitalálta, hogy Imának fogunk öltözni... Az őt nem fog felismerni, s mi nyugodtan felmehetünk az emeletre, ahol Peppers átöltözik, s egy nagy labirintus áll előttünk, amiben kutyánkat kell megkeresni. Miután sikerült megtalálnunk Lockjawet (minden ajtó próbáljunk kinyitni!), megkapjuk Lockjaw irányítását. Szedjük ki az eldugott kulcsot, s tegyük ki az ajtó alá, ahonnan Peppersel húzzuk ki a mágnessel. Nyissuk ki az ajtót, s immár Lockjawet irányítva jussunk ki a feljáróhoz. A kutyussal sokkal könnyebb dolgunk lesz: mindig szaglásszunk körbe, s Lockjaw megmutatja a helyes utat. A lépcső tetején gyorsan bújunk el a szekrénybe, s amikor a komornyik leteszi a vizesödrot, lökjük azt Ima fejére. Megjelenik a kormányzó és segítse is; a kormányzót a kutyussal tépjük meg, segítse a parókáját pedig Peppersrel emeljük le. A győzelem teljes: engedjük be a város polgárait, élükön Bennel, adjuk oda neki a pénzüket, s élvezhetjük a győzelmet, válaszolhatunk a tesztre (a,c,b,d,c)... azaz mégsem: a város lakói elüldözik az igazságtalanul adózató Pugh családot, ám Fred is közelebb: 1998-ba küld minket! De ez már egy másik történet...

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	85%	75%	75%
hang \ zene	75%	75%	75%
játszhatóság	90%	75%	75%
összesen	82%	75%	75%

ACT 3

or
ZSP! POW!
Look at Ben Now!

**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

**Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 112-6415**



**Veszprém
Kossuth u. 21.**



**Pécs
Teréz u. 5.**



**Szeged
Dugovics u. 9/a.**



**Budapest
Kassák L. u. 64.**



BLACK CRUISER

1199 Ft



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

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



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

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

1299 Ft



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

COMPETITION PRO SNES CONTROL PAD

2499 Ft



- turbofire
- autofire
- lassítási lehetőség
- 8 irányú mikrokapcsoló

**576 KB
SHOP**

**Rendkívüli
joystick
ajánlatunk!**

AKCIÓ

576 KByte SHOP

XIII. POZSONYI ÚT 14.

TEL: 1126-415

NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig

C-64!

VIDEO SUPER GAME SET

C-64 + joystick + játék

10.999-

AMIGA 1200

AMIGA KÉSZLET TART

~~64.999-~~

59.999-

NES

11.999-

SUPER NES

21.999-

EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!